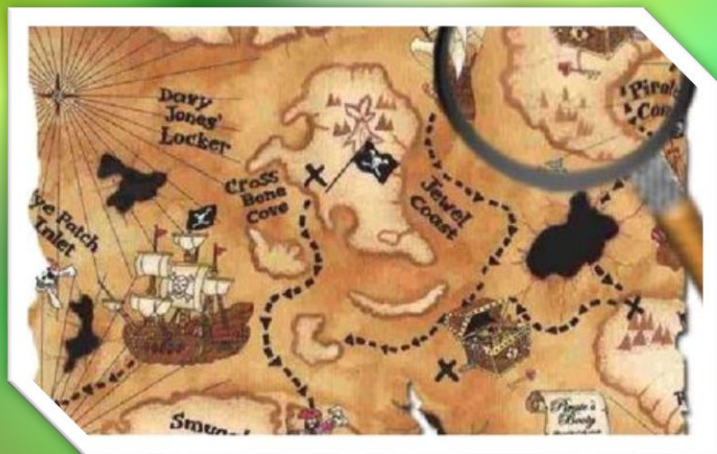




*“Використання квест-технології
в освітньому процесі
сучасного закладу дошкільної
освіти”*



Актуальність теми

Акцент в освіті пересувається:

- **на формування** у дітей здатності самостійно мислити, добувати і застосовувати знання;
- **ретельно обмірковувати** прийняті рішення і **чітко планувати** свої дії, а також ефективно співпрацювати в різноманітних за складом групах, бути відкритими для нових контактів та зв'язків.



Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання.

Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає дошкільнятам:

- знаходити необхідну інформацію;
- піддавати її аналізу, систематизувати;
- розв'язувати поставлені завдання;
- розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключові компетентності та готувати до навчання у Новій Українській Школі.



Що таке квест?

Квест (англ. Quest – пошуки; синонім- пригодницька гра, пригода) - один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв'язання розумових завдань для просування за сюжетом.

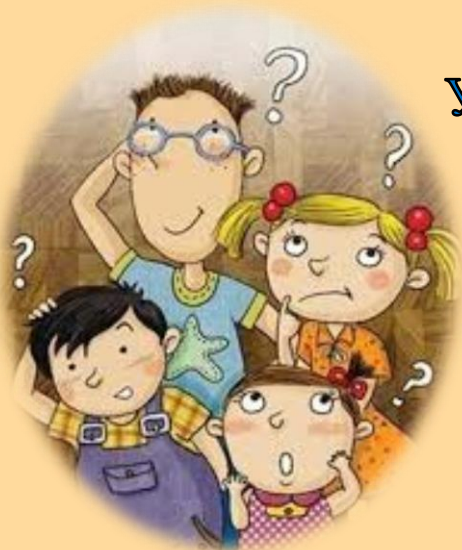
Квест – це сюжетна командна гра-пригода із підказками та веселими завданнями, яка завершується досягненням ігрової мети.

Квест поєднує в собі елементи мозкового штурму, тренінгу, гри тощо. Під час проходження квесту задіяні розум дітей, їхні фізичні здібності, уява, пам'ять і увага. Окрім цього, дошкільники проявляють кмітливість та організованість. Тому квест дає змогу ефективно поєднувати ігрову та навчальну діяльність.

Слід зазначити і про потужний виховний потенціал цих ігор.

Участь у командних квестах сприяє соціалізації дитини та формує комунікативну компетентність дошкільника.

Квест дає змогу дітям оцінити та правильно розставити пріоритети під час взаємодії, адже авторитетним стає той член команди, який власним розумом, логікою та лідерством веде команду до перемоги.



В сучасній педагогіці найчастіше використовують такі види квестів:

- ***Лінійний*** - завдання потрібно розв'язувати одне за одним; гравці рухаються за задалегідь спланованим маршрутом;
- ***Штурмовий*** – гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб розв'язання та маршрут обирають самостійно;
- ***Коловий*** — маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту беруть участь, як правило, кілька команд, що стартують із різних позицій і рухаються до фінішу кожна за власним маршрутом.

З огляду на вікові особливості дітей у закладах дошкільної освіти найдоцільніше проводити лінійні квести.



Квести можуть містити різні завдання:

➤ Інтелектуальні:

- ребуси
- головоломки
- загадки
- шифрування

➤ Рухові:

- біг на швидкість
- стрибки у висоту
- проходження лабіринту

➤ Творчі:

- малювання карти
- складання віршів
- співання пісень тощо.



Основними критеріями вдалого квесту є насамперед його безпечність для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру. Якісний квест має бути побудований на комунікаційній взаємодії між гравцями. *За відсутності злагодженої взаємодії неможливо досягти поставленої мети.* Натомість спілкування, обговорення можливих варіантів дій стає хорошим засобом для згуртування гравців.

Алгоритм створення квесту:

1 етап: Організаційно-підготовчий

- визначення навчальних потреб дітей,
- окреслення теми, мети, типу квесту,
- вибір сюжету і визначення кола завдань,
- визначення термінів реалізації і тривалості квесту,
- розробка та створення додаткових необхідних документів,
- розробка критеріїв оцінювання діяльності дітей.



2 етап: Реалізація

- ознайомлення дітей з сюжетом, основними питаннями, організаційними моментами,
- об'єднання дітей у групи (за необхідністю) і розподіл завдань,
- ознайомлення дітей з місцем (платформою) для реалізації квесту,
- ознайомлення дітей з критеріями оцінювання,
- ознайомлення дітей з правилами квесту,
- супровід проходження дітьми квесту,
- перевірка та оцінювання проміжних етапів.

3 етап: Завершальний етап

- оцінювання діяльності дітей за розробленими критеріями,
- оголошення результатів дітей,
- формулювання висновків та рефлексія,
- нагородження переможців.



Обов'язкові умови проведення квест-гри:

- учасники отримують завдання знайти що-небудь і підказки;
- у грі повинен бути сюжет і предметно-ігрове середовище;
- дошкільнята повинні чітко представляти мету гри, до якої вони прагнуть;
- у зміст сценарію потрібно впровадити різні види діяльності;
- в ході гри учасники проходять низку перешкод, виконуючи пізнавально-інтелектуальні завдання;
- завдання, поставлені перед дітьми, повинні відповідати віку та їх індивідуальним особливостям;
- обов'язково пояснити дітям правила змагання: кожне наступне завдання пов'язано з попереднім, без виконання першого завдання гравці не можуть приступити до другого...;
- всі ігри та завдання повинні бути безпечними;
- гра повинна бути емоційно забарвлена за допомогою декорацій, музичного супроводу, костюмів, інвентарю;
- ні за яких обставин не можна яким-небудь чином принижувати гідність дитини;
- переможці відзначаються відзнаками.



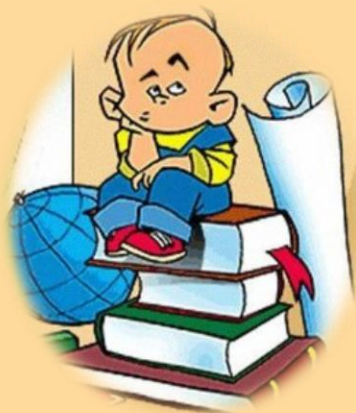
Види квестів за місцем проведення:

- *в приміщенні;*
- *на місцевості;*
- *на місцевості з пошуком схованок (геокешинг);*
- *змішані варіанти.*



Квест-ігри проводяться один раз на два місяці:

- ✓ *у формі квеста проводяться заключні заняття циклу, розваги та свята;*
- ✓ *може бути як короткостроковим, в рамках одного заняття, так і довгостроковим, що займають тиждень, місяць, квартал;*
- ✓ *квести можна використовувати в різних видах організованої діяльності (спортивні, музичні, екологічні, народознавчі та інші).*



Очікувані результати:



- діти чітко дотримуються правил гри і отримують задоволення від їх виконання ;
- уміють слідувати логіці дії в грі ;
- уміють “читати” найпростішу інформацію і самостійно пересуватися в просторі, орієнтуючись на умовні позначення;
- здатні встановлювати стійкі контакти з однолітками;
- виявляють цікавість до практичного експериментування і допитливість;
- у дітей простежується звичка зосереджуватися і мислити самостійно;
- виявляють інтерес до самостійного вирішення пізнавальних, творчих завдань;
- навчилися аналізувати, роздумувати, міркувати над тим, що вони дізнаються;
- сформувалися комунікативні уміння дітей, уміння спілкуватися і знаходити в результаті спілкування потрібну інформацію, вирішувати проблеми спільно;
- познайомились та навчилися користуватися компасом, зашифрованими схемами, картами.

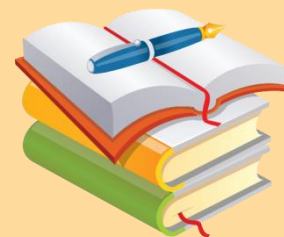


В травні 2019 року було проведено підсумкове заняття в середній групі з використанням елементів квест - технології



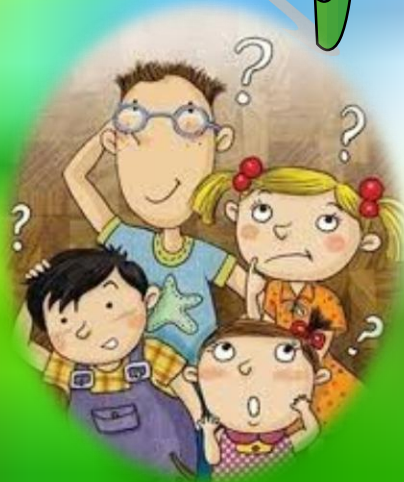


*В 2019-2020 н.р. в своїй роботі я продовжую
застосовувати квест-технологію та елементи
геокешінгу*





Дякую за увагу!



Упізнай себе, або батьківські помилки

Безтурботність



- переконані, що з дитиною ніколи нічого не трапиться
- залишаєте малюка самого гратися на подвір'ї й не наглядаєте за ним
- дозволяєте спілкуватися з незнайомими людьми

Батьківські лінощі



- не доглядаєте за дитиною
- не послідовні у вимогах
- нехтуєте проханнями дітей про допомогу

Нав'язування дитині ролей



- намагаєтеся зробити з дитини вундеркінда
- відшукуєте в дитині таланти, які не відповідають її здібностям і темпераменту
- нав'язуєте позицію лідера

Самоствердження за рахунок дитини



- демонструєте свою зверхність
- постійно тиснете на дитину та наголошуєте на її недоліках
- ігноруйте право малюка на індивідуальність

Хвалькуватість



- постійно хизуєтеся успіхами дитини
- змушуєте малюка займатися тим, до чого у нього немає цікавості
- хворобливо реагуєте на успіхи інших дітей

Невиправдана принциповість



- вимагаєте, щоб дитина завжди робила так, як ви сказали
- висуваєте невинувдані вимоги до дитини
- ніколи не зважаєте уваги на бажання дитини