Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

« Детский сад комбинированного вида № 18»

городского округа город Салават Республики Башкортостан

**Выступление на педагогическом совете**

**из опыта работы:**

**«Квест - технология, как форма**

**организованной образовательной активности**

**детей на занятиях ФЭМП»**

Подготовила: воспитатель высшей категории Муталлапова Г.М.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая возраст участников, то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий.

Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

– образовательная: вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, в ходе которого формируются новые знания;

– развивающая: развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

– воспитательная: воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

При планировании и подготовки квеста по ФЭМП немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

– Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

– «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

– Карта (схематическое изображение маршрута);

– «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

 Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Чаще всего я использую в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

**Принципы организации квестов**

Для того чтобы эффективно организовать образовательные квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

– все игры и задания должны быть безопасными;

– задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

– в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности;

– задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были пос- ледовательными, логически взаимосвязанными;

– игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

– дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

– следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

– роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Виды квестов

По количеству участников: одиночные, групповые.

По продолжительности: кратковременные и долговременные

По содержанию: сюжетные и бессюжетные.

По структуре: линейные (одно разгадал, получил другое задание), штурмовой (каждый игрок решает свою цепочку задач), кольцевой (возвращаются в пункт назначения).

По форме проведения: соревнования, проекты, исследования, эксперементы.

В своей работе я проводила квесты, начиная со второй младшей группы по математике, ознакомлению с окружающим миром, обучению грамоте.

Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Дети с удовольствием пускаются в путешествие, выполняют задания и находят решения.

По моему мнению кветы по математике лучше организовывать со второй половины года, когда у детей имеется определенный запас знаний и умений. Я использую такие задания как дидактические игры, задания на логику, работу со счетным и раздаточным материалом.