**Современные игровые технологии в дошкольном учреждении.**

**«Квест - игра » как средство формирования и развития социально-коммуникативных качеств дошкольника в условиях реализации ФГОС ДО»**

Разработала

Воспитатель

Чичигина О.И.

**Вид**: творческий, игровой

**Сроки**: долгосрочный

**Участники**: дети, педагоги, родители, специалисты.

**Актуальность:**

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах поддержки разнообразия детства, сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, реализация программ дошкольного образования должна происходить в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности.

Жизнь каждого человека пронизана контактами с другими людьми. Потребность в общении – одна из самых важных человеческих потребностей. Общение – это главное условие и основной способ жизни человека. Только в общении и в отношениях с другими людьми человек может почувствовать и понять самого себя, найти свое место в мире. В последнее время широкое распространение получил термин «коммуникация», наряду с термином «общение».

Коммуникация – это процесс взаимного обмена информацией между партнерами по общению. Она включает передачу и прием знаний, идей, мнений, чувств. Универсальным средством коммуникации является речь, с помощью которой не только передается информация, но и осуществляется воздействие друг на друга участников совместной деятельности.

Особую важность этот вопрос приобретает в настоящее время, когда коммуникативное развитие детей вызывает серьезную тревогу. Дети стали меньше общаться не только с взрослыми, но и друг с другом. А ведь живое человеческое общение существенно обогащает жизнь детей, раскрашивает яркими красками сферу их ощущений.

Ребенок, который мало общается со сверстниками и не принимается или из-за неумения организовать общение, быть интересным окружающим, чувствует себя уязвленным и отвергнутым, что может привести к эмоциональному неблагополучию: снижению самооценки, замкнутости, формированию тревожности, или, наоборот, к чрезмерной агрессивности поведения.

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Поэтому в своей группе  я внедряю современную технологию Квест- игру. Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». «Квест» – это командная игра.  Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.

Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию, но при этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

**Новизна.** Квест – игра одно из интересных средств направленных на самовоспитание, саморазвитие ребенка как личности творческой,  физически здоровой, с активной познавательной позицией.

**Цели и задачи**

**Цель**: в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

**Задачи:**

- Способствовать всестороннему развитию детей;

- Развивать социально- коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

- Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

- Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;

- Создание положительного эмоционального настроя

– Действовать в команде, а не поодиночке;

– Помощь и взаимовыручка;

– Внимательность и смелость;

**Принципы  разработки квест- игр:**

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребенка.

2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**Условия:**

1. Игры должны быть безопасными. ( Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья)

 2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. ( Пример, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен).

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Основное содержание.**

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

*План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:*

1. Разработать сценарий

2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий

3. Подготовить музыкальное сопровождение

4. Разработать презентацию для вступительной части

5. Оформить наглядные материалы (*«карты»*)

6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий

7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого

*Разработка маршрута передвижений:*

 - во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей;

-  во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными;

-  в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для дошкольников. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов  с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

**Ожидаемый результат**

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом в проведении таких  мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатели, педагог-организатор, персонал дошкольного учреждения, музыкальный руководитель и родитель).

образовательный уровень родителей через введение их в увлекательный мир квест- игр повышается, развивается система бесконфликтного взаимодействия между участниками образовательного процесса;

Работа выстраивается в три этапа:

Организационный этап (погружение в проект, планирование деятельности)

Основной этап - осуществление деятельности по решению проблемы

Заключительный этап – оформление и оценка результатов

Организационный этап

• отработка схемы последовательных действий совместно с детьми;

• организация деятельности детей, организация деятельности родителей;

• анализ научной и методической литературы;

• разработка план проекта по развитию субъектной позиции детей дошкольного возраста.

Родительское участие в реализации поставленных задач:

• помощь в оснащении группы игровым материалом;

• ознакомление с материалами информационного стенда для родителей «Давайте поиграем», «Формирование социально-коммуникативных качеств у детей старшего дошкольного возраста», «Квест-игры» и др..

Основной этап - осуществление деятельности по решению проблемы

• реализация проекта в группе с использованием инновационных технологий;

• работа по обогащению жизненного и игрового опыта ребенка;

• обогащение предметно - развивающей среды.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Месяц, день | Название мероприятия | Цель |
| **Подготовительный этап** | | |
| сентябрь | 1.Обогащение предметно - развивающей среды  2.Разработка плана проекта по развитию социально - коммуникативных навыков у дошкольников.   3.Оформление стендовой информации для родителей: «Играть невредно или игротерапия для детей». | Познакомить родителей с целями и задачами проекта, убедить в необходимости оказания помощи и серьёзного отношения к заданиям и играм детей. |
| **Основной этап – осуществление деятельности по решению проблемы** | | |
| Средняя группа | Квест-игры | Задачи |
|  | «Лесное путешествие»  «Подарок от осени»  «Зимующие птицы»   «По страницам затерянной книги» | Создание благоприятного  эмоционального климата в группе сверстников и развития познавательных способностей, формирование и закрепление положительных установок в сознании детей и использование их в практической жизни.  Вызвать интерес к квест-играм, учить в них играть  Развитие самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности; логическое мышление, любознательности, умение общаться со сверстниками  Быть вежливыми. |
| Старшая группа | «В поисках ключа здоровья»  «По следам Деда Мороза»  «Экологическая квест-игра»  «В поисках сокровищ»   «День Защитника Отечества» | Развивать умение сотрудничать, активно слушать, перерабатывать информацию, конструировать «текст для другого» (умение говорить самому) и подчиняться правилам  Формировать знания об адекватных, социально - приемлемых способах выхода из конфликтных ситуаций, о дружеских взаимоотношениях, умение использовать их в жизни.  Развивать отношения, построенные на равноправии и способности решать проблемы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.  Формирование способности к сотрудничеству и навыков позитивной коммуникации; снятие психоэмоционального напряжения, сплочение детей, создание атмосферы доверия.  Установление дружеских отношений между детьми и взрослых. |
| Подготовительная группа | «Осень»  «В поисках весны»  «Путешествие за секретами здоровья»  «В гости к имениннице - Земле»  «С мамочкой своею я все преодолею» | Приобщить   детей к эмоциональному вживанию в роль, утвердить, признать ее. Способствовать становлению условности роли, относительно независимости реальных интересов детей. Ориентировать детей на роль партнёра(реального или  воображаемого), на предугадывание его чувств и стратегий его поведения.  Переориентация поведения с помощью игр, формирование форм адекватного поведения, снятия напряжения у детей, обучение приёмам релаксации. |
| Работа с родителями | | |
|  | Показ презентации «Квест-игры»  Участие родителей в квест-играх  Консультация  «Как организовать квест-игру дома»  10 советов начинающим: «Как организовать квест с нуля?» | Повышение педагогической компетенции родителей по проблеме активизации игровой деятельности. |
| **Обобщающий этап (итог)** | | |
| май | Итоговое мероприятие  «Семейные вытворяшки»  Создание презентации по данной теме  Обобщение опыта работы на семинарах практикумах, в печатных изданиях | Создание атмосферы праздника, условий для развития творческого потенциала педагогов, родителей и детей. Укрепление связей детского сада и семьи.  Обобщение опыта работы. |