**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«Детский сад №126 г. Борзи»**

**Проект « Квест- технология и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации ФГОС ДО»**

**Автор-составитель:**

Воспитатель:

Михалева Оксана Владимировна.

2017 г

**Содержание**

**Раздел I: Информационная часть**

1.Паспорт проекта

**Раздел II: Содержательная часть проекта**

1. Аннотация проекта

2. Основная проблема

3. Актуальность темы

4. Основные ориентиры проекта:

5. Цели и задачи проекта

6. Новизна проекта

7. Ресурсное обеспечение проекта

8.Этапы реализации проекта

9. План реализации проекта

10. Ожидаемые результаты

11. Перспективы распространения проекта

12. Возможности дальнейшего развития

13. Список литературы

**Раздел I: Информационная часть**

**Паспорт проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта: | Проект « Квест- технология и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации ФГОС ДО» |
| Тип проекта: | Долгосрочный, информационно-творческий, игровой |
| Руководитель проекта | Михалева Оксана Владимировна |
| Срок осуществления проекта | Сентябрь 2017г. – май 2018 г. |

**Раздел II: Содержательная часть проекта**

1. **Аннотация проекта**

Последнее время широкое распространение в педагогической практике получили квест-игры. Всё чаще данная форма работы (технология) стала использоваться педагогами дошкольных образовательных учреждений. Образовательные возможности квест-игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО. Квесты требуют включения всего педагогического коллектива и привлечение родителей воспитанников. Чтобы обеспечить взаимодействие всех участников образовательного процесса необходимо тщательно продумать методическое сопровождение включения квест-игр в образовательный процесс. Для этого разработан данный проект.

Проект направлен:

- На подготовку основы для организации работы с использованием данной технологии.

- На развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством технологии квест.

- На обеспечение реализации партнерских взаимоотношений между взрослыми и детьми, совместного детско-родительского познавательного, исследовательского, игрового творчества.

Квест-эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

**Основная проблема:**

Современные изменения общественных, социокультурных условий находят свое отражение в образовательном процессе, что предполагает формирование личности способной неординарно мыслить, творчески решать поставленные задачи. Согласно новым требованиям, ФГОС ДО предусматривает:

1. Развивающее взаимодействие ребёнка со взрослыми и со сверстниками, а не только одностороннее воздействие на ребёнка.

2. Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.

3. Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.

4. Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.

Однако на данный момент отмечается недостаточная разработка механизмов и подходов к формированию образовательной деятельности детей дошкольного возраста. Перед педагогом возникает проблема: - как организовать образовательный процесс, чтобы ребенок научился проявлять инициативу, развить его познавательные и творческие способности? В этом нам помогает квест – технология.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

**Актуальность темы:**

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучения и развлечения, с помощью квест-игры дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. 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.

**Основные ориентиры проекта:**

Срок реализации проекта:

1 год (с 01.09.2017 по 01.09.2018)

Участники проекта:

воспитатели, воспитанники, родители

Адресация проекта:

Проект предназначен для педагогов ДОУ.

Типовые особенности проекта:

По характеру создаваемого продукта: информационный, творческий

• По количеству участников: групповой.

• По продолжительности: долгосрочный.

Каковы возможные особенности проекта: на уровне образовательного учреждения.

**Практическая значимость:** Этот проект рассчитан на совместную деятельность детей, воспитателей и родителей с применением квест- технологии.

**Преимущество**данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

**Роль педагога**-наставника в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**Основными критериями качества** квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

**Цель проекта:** повышение познавательной активности детей дошкольного возраста посредством квест технологии.

**Задачи проекта:**

1.Заинтересовать и подключить родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.

2.Развивать всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному).

3. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач, создание положительного эмоционального настроя.

4.Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;

5. Формировать в детях навыки сотрудничества, проявления инициативы, партнёрский стиль взаимоотношений взрослых и детей.

**Новизна проекта** заключается в том, что для решения поставленных задач и вовлечения родителей в единое пространство детского развития в ДОУ используется квест -технология. В игровой обстановке родители получают возможность обогащать арсенал своих воспитательных методов общения с ребенком. Родитель, вовлекаемый в игровой тренинг, начинает буквально заново открывать для себя радость общения с ребенком, не только словесную, но и эмоциональную. Родители из «зрителей» и «наблюдателей» становятся активными участниками встреч, вовлекаются в исследования собственного родительского поведения, обогащая его новыми способами общения с ребенком и ощущая себя более компетентным в семейном воспитании. Эффективно организованное сотрудничество может дать импульс построению, взаимодействия с семьей на качественно новой основе, предполагающее не просто совместное участие в воспитании ребенка, но осознание общих целей, доверительные отношения и стремление к взаимопониманию. Общение в непринужденной обстановке способствует сближению воспитателей и родителей, родителей и детей. коллективы используют разные формы взаимодействия с родителями детей.

**Ресурсное обеспечение проекта:**

Кадровое: Заведующая ДОУ, зам по УВР, воспитатели, специалисты ДОУ.

Информационное: доступ к сети Интернет, сайт ДОУ.

Материально-техническое: компьютер, принтер, фотоаппарат.

**Этапы реализации проекта: (2017-2018 учебный год).**

**Данный проект предполагается реализовать в три этапа:**

**1 этап** - подготовительный (сентябрь 2017г.)

**2 этап** - практический, основной

(октябрь 2017 – май 2018г.)

**3 этап** – итоговый (май 2018г.) **Этапы реализации проекта: (2017-2018 учебный год).**

**План реализации проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Содержание этапа | Направление работы |
| I этап  подготовительный: сентябрь 2017года. | Изучение литературы по данной теме.  Консультация для родителей «Квест как современная игровая технология в ДОУ» | Дать представления о технологии Квест- игр в дошкольном образовательном учреждении  Родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. |
| II этап  Практический, основной: октябрь-май  2017-2018 гг. | **Октябрь**  Информационный стенд, буклеты «Знакомство с технологией квестов»  **Ноябрь**Буклеты, памятки: 1.«Классификация квестов», 2.«Принципы построения квестов» , 3.«Структура квеста»,  4.«Алгоритм организации и проведения квест- игры»  5.«Достоинства квестов для детей дошкольного возраста»  **Ноябрь**  Участие в педсовете:  Семинар- практикум «Основные подходы к Квест- технологии и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации требований ФГОС ДО».  **Январь**  Совместный квест с родителями «В поисках доброты.»  **Март**  Совместный квест с родителями «Ключи от счастья в семье ищи.»  **Апрель**  **Открытое мероприятие: НОД** во 2 младшей группе по познавательному развитию с использованием квест-технологии  **В течение учебного года**  1.Цикл НОД с использованием квест-технологии, используя разные варианты: «Путешествие»,  «Волшебный клубок»,  «Карта»,  «Волшебный экран»  **Май**  Фотогалерея «Наши квесты» | Информационное сопровождение: 1.История понятия, определения квестов, сущность квестов.  2. Виды квестов. Плюсы и минусы квестов.  3. Знакомство с различными примерами квестов.  Информационное сопровождение педагогов и родителей воспитанников по применению Квест –технологии.  Развитие более доверительных отношений при работе с семьей, повышение родительской компетентности.  Представления о технологии подготовки и проведения Квест- игр в дошкольном образовательном учреждении  Создание ценности эмоционального общения родителей с детьми, через участие в совместных играх.  Повышение у детей образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализации детей.  Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.  Представления о многообразии подходов к проведению Квестов в дошкольном образовательном учреждении |
| III этап  аналитический:  май 2017 г. | Анализ результатов работы по проекту. |  |

**Ожидаемые результаты реализации проекта:**

1. Развитие познавательной активности, любознательности дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии.
2. Заинтересованность и подключение родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.
3. Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализацию детей.

4 Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.

**Предполагаемые продукты:**

1.Создание буклетов с содержанием информации об организации образовательного процесса в ДОУ на основе квест-технологии.

2. Разработка конспектов НОД с использованием квест-технологии.

**Перспективы распространения Проекта:**

В дальнейшем, проект может быть использован другими образовательными учреждениями различных типов и видов города, края, страны в качестве руководства по организации образовательного процесса в ДОУ на основе квест-технологии.

**Возможности дальнейшего развития проекта:**

По окончании проекта деятельность в выбранном направлении будет продолжена в следующих возрастных группах.

**Литература:**

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144.

2. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.

3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.