|  |
| --- |
| **Туруханское муниципальное казенное дошкольное образовательное** **учреждение детский сад «Северок»** **Согласованно:** Заведующая ДОУ д/с «Северок» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.Р. Арзамазова  «13» января 2025 г.**Проект – квест** **Тема:** «Квест-технология и опыт ее применения в образовательном процессе ДОУ при реализации общеобразовательной программы» **Тип проекта**: информационный, творческий**По количеству участников***:* групповой.**Вид проекта***:* долгосрочный**Сроки проекта**: с 15.01.2025 г. – 15.06.2025 г. Зам. по ВР: Маркина И.В.с. Туруханск 2025 г.**Содержание**1. Аннотация проекта2. Основная проблема3. Актуальность темы4. Основные ориентиры проекта5. Цели и задачи проекта6. Новизна проекта7. Ресурсное обеспечение проекта8. Этапы реализации проекта9. План реализации проекта10. Ожидаемые результаты11. Перспективы распространения проекта12. Возможности дальнейшего развития13. Список литературы |

**I.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.

**2. 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 требованиям основной общеобразовательной программе ДУ 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.

**3.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 основной общеобразовательной программе 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.

**4.Основные ориентиры проекта**

***Срок******реализации проекта****:*

6 месяцев *(с 15.01.2025г. по 15.06.2025г.)*

***Участники******проекта****:*

Педагоги, воспитанники, родители

***Адресация******проекта****:*

Проект предназначен для педагогов ДО.

***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.

**5.Цели и задачи** **проекта**

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

***Задачи***:

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.

6. **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 участниками игры, 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.

**7.** **Этапы** **реализации проекта**:

 Данный проект предполагается реализовать в три этапа:

***1 этап - подготовительный*** *(январь)*

***2 этап - практический, основной*** *(февраль – май)*

***3 этап – аналитический, итоговый*** *(июнь)*

**8.План** **реализации проекта**

|  |
| --- |
| **I этап - подготовительный** *(январь)* |
| ***Дата*** | ***Педагоги*** | ***Родители*** |
| **Январь**  | **1.Изучение литературы по данной теме.****2.Информационное сопровождение:** 1. История понятия, определения квестов, сущность квестов.2. Виды квестов. Плюсы и минусы квестов.3. Знакомство с различными примерами квестов.**3.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 | **1.Консультация** для родителей *«Квест как современная игровая технология в ДОУ»*Дать представления о технологии Квест- игр в дошкольном образовательном учрежденииРодители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.**2.Информационное сопровождение:** - История понятия, определения квестов, сущность квестов. |
| **II этап - практический, основной:** *(февраль - май)* |
| ***Дата*** | ***Педагоги*** | ***Родители*** |
| **Февраль**  | **1.Изготовление буклетов** «Знакомство с технологией квестов»**1.Изготовление буклетов, памяток:** 1. «Классификация квестов», 2. «Принципы построения квестов», 3. «Структура квеста»,4. «Алгоритм организации и проведения квест- игры»5. «Достоинства квестов для детей дошкольного возраста».**2.Консультации для -педагогов:** - «Использование игровых методик и технологий в практике работы с детьми дошкольного возраста: «Квест – приключенческая игра»;**3. «День открытого портфеля:** «Квест – технология в образовательном процессе» | **1.Информационный стенд** «Знакомство с технологией квестов» |
| **Март**  | **1.Мастер – класс с педагогами** «Использование квест — технологии в работе с дошкольниками». | **Папки – раскладки, буклеты***- «Детские игры-квесты»;**- «Квест в жизни ребенка»;*- «*Как организовать квест-игру дома»;*- *«Чем увлекательны квест-игры для детей дошкольного возраста?».* |
| **Апрель**  | **1.Участие в тематическом педсовете** *«Развитие творческих способностей и поисковой активности дошкольников посредством использования квест-технологии»* |  |
| **Май**  | **1.Круглый стол** «Развитие творческих способностей ипоисковой активности дошкольников посредством использования квест-технологии».**2. Открытые просмотры** *«Квест – игра в разных возрастных группах»* | **1.Квест – игра с родителями** *«Ключи от счастья в семье ищи.»* |
| **III этап - аналитический, итоговый** *(июнь )* |
| ***Дата*** | ***Педагоги*** | ***Родители*** |
| **Июнь**  | **1.** **Анализ результатов работы по проекту.****2.Фотогалерея***«Наши квесты»* | **Анкетирование** |

**9.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.

**10.Перспективы распространения проекта**

В дальнейшем, **проект** может быть использован другими  учреждениями различных типов и видов города.

**11.Возможности дальнейшего развития** **проекта**:

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

**12.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.