

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад № 45 «Волчок»

Долгосрочный проект
**«Внедрение квест-игры с элементами дополненной реальности как современной
образовательной технологии в педагогический процесс в условиях реализации
ФГОС»**

Автор: Московец О.Н., воспитатель

Сургут,
2020 г.

Актуальность:

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется быстрым темпом внедрения инновационных технологий в практику работы детских садов. ФГОС ДОУ требует изменений во взаимодействии взрослых с детьми, что подразумевают наличие ряда компетенций у педагога: умение вызвать интерес ребёнка к разным видам деятельности, умение поддержать собственную активность ребенка, развивать любознательность, стремление постигать этот мир, растить «почемучек», а не просто передавать какие-либо знания. Педагог должен уметь выбрать адекватные формы педагогической поддержки для каждого конкретного ребёнка. Это означает, что педагог должен уметь обеспечить индивидуализацию и, вместе с тем, равные возможности полноценного развития. Основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании, направлены на реализацию государственных стандартов дошкольного образования. Одной из современных тенденций в развитии дошкольного образования стало использование новой технологии, только получающей свое распространение в нашей стране – педагогическая квест – игра с элементами дополненной реальности.

Квест - игра – это проблемное задание с элементами сюжетной игры, это особый вид познавательной, исследовательской деятельности, погружающий воспитанников в происходящее. В квестах не бывает сражений, перестрелок или заданий, требующих быстрой реакции. Их важнейшая особенность – невозможность двигаться дальше, не выполнив текущую задачу. Всю игру необходимо искать подсказки, предметы, вещи, а затем решать – как и где их использовать. Квест - игры с элементами дополненной реальности помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств (активно развивать речь). Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. У детей старшего дошкольного возраста появляется интерес к познавательной деятельности, развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание. Квест - игры с элементами дополненной реальности способствуют всестороннему развитию творческой личности детей. Именно поэтому, считаю необходимым реализовать данный проект.

Новизна проекта: Ранее квест-технология использовалась как форма игры, а данный проект предполагает внедрение квест-игры с элементами дополненной реальности, как образовательной технологии.

Образовательные области: социально - коммуникативное, познавательное.

Продолжительность проекта: долгосрочный.

Вид проекта: творческий, познавательно – развлекательный, групповой.

Направленность проекта: комплексный (разные виды деятельности).

Участники проекта: воспитатели, специалисты, родители и дети.

Возраст: для детей 5-7 лет.

Срок реализации проекта: с 02.09.2019 г. по 29.05.2020 г.

Основополагающие принципы реализации проекта:

- поддержка разнообразия детства;
- сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека;
- личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
- уважение личности ребёнка;
- реализация программы в формах специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей развитие ребёнка.

Цель:

- внедрить квест-игру с элементами дополненной реальности как современную образовательную технологию в педагогический процесс в условиях реализации ФГОС.

Задачи:

- изучить проблему внедрения современных технологий в образовательный процесс;
- изучить потребности детей, учитывая их возрастные и психические особенности;
- разработать сценарии мероприятий, мастер-классы, наглядного демонстрационный материал, презентации к НОД, задания к квест-играм с дополненной реальностью;
- способствовать развитию у детей самостоятельности, инициативы, творческой активности;
- воспитывать умение дошкольников работать в команде;
- воспитывать умение выражать и отстаивать свою позицию;
- воспитывать способность у детей сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности;
- распространить полученный опыт работы на различных уровнях.

Ожидаемые результаты проекта.

Для детей:

- у детей повысился интерес к познавательной деятельности;
- у детей сформированы память, логическое мышление, восприятие, воображение, речь.
- На высоком уровне развиты самостоятельность, инициативность, творческая активность.
- дети самостоятельно организуют квест-игры в группе и дома;
- дети умеют работать в команде, сотрудничают друг с другом;
- дети применяют усвоенные знания и способы деятельности для решения новых проблем;
- дети планируют свои действия, направленные на достижение конкретной цели;
- дети овладели универсальными предпосылками учебной деятельности;

Для родителей:

- повышение знаний по проведению квест игр для детей старшего дошкольного возраста;
- сплочение родителей, детей и педагогов по вопросам познавательного развития.

Для педагогов:

- повышение интереса по совершенствованию знаний у детей среднего дошкольного возраста в процессе квест – игр с элементами дополненной реальности;
- сплочение родителей, детей и педагогов по вопросам познавательного развития;
- оснащение предметно – развивающей образовательной среды интерактивными квест - играми, пособиями, методическими разработками по развитию познавательных способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Ресурсы:

- **кадровые:** педагоги ДООУ, специалисты, методист;
- **информационные:** интернет, ресурсы участников проекта. Компьютер, проектор; наглядный материал из методических пособий, костюмы, конверты с заданиями.

Методическое сопровождение проекта:

- сценарии НОД;
- наглядный демонстрационный материал;
- подборка дидактических игр;
- мультимедийные презентации;
- составление заданий для квест-игр.

ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ:

Подготовительный этап:

срок проведения – сентябрь-ноябрь 2019 года.

- Определение темы проекта.
- Сформулировать цели и задачи.
- Подбор программно – методического, материально-технического, познавательного материала по теме проекта.
- Планирование проектной деятельности по теме.
- Определение методов и приёмов работы.
- Изготовление атрибутов к игре.
- Создание познавательной интерактивной разминки.
- Создание презентаций к НОД.
- Подборка литературного информационного приложения к проекту.
- Создание консультации для родителей и раздаточного материала.

Работа с родителями:

- способствовать активному привлечению и участию родителей в организации проведения квест-игр в ДООУ и дома (пошив необходимых костюмов для квест-игры).

Практический этап:

Срок проведения – декабрь 2019 г.- май 2020 г.

Продуктивная деятельность:

- участие в конкурсе «Воспитатель года - 2020» с целью распространения приобретенного опыта.

Работа с детьми:

- НОД «Загадочный космос» для детей 6-7 лет;
- НОД «Мир насекомых» для детей 6-7 лет.

Работа с родителями:

- проведение мастер-класса в форме квест-игры на родительском собрании.

Работа с педагогами:

- мастер-класс для педагогов «Квест-игра современная игровая технология в дошкольных учреждениях».

Завершающий этап:

Срок проведения – май-июнь 2020 года.

- Создание буклета «Алгоритм создания образовательной квест-игры»;
- размещение результатов на персональном сайте;
- выступление на муниципальном методическом объединении;
- презентация опыта на педагогических сайтах.

Итоговый результат

В результате реализации данного проекта у детей возрос интерес к познавательной деятельности, расширился кругозор, обогатился словарный запас, сформировались память, логическое мышление, восприятие, воображение, появилось умение работать в команде и сотрудничать друг с другом. Так же дети научились применять усвоенные знания и способы деятельности для решения новых проблем. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения.

В ходе реализации проекта родители получили новые знания по проведению квест-игр для детей старшего дошкольного возраста. Проведение родительских собраний в форме квест-игры способствовали сплочению родителей, детей и педагогов. Немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДООУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Педагоги ДООУ обогатили предметно – развивающую образовательную среду интерактивными квест-играми, пособиями, методическими разработками.

При реализации деятельности по подготовке и проведению квест-игр отмечена её универсальность, что позволяет использовать её при организации различных видов детской деятельности, совместной деятельности взрослых и детей, а также интеграция в различные виды деятельности. Квест-игры с элементами дополненной реальности одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.