

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**«ПОДГОТОВКА, ПРОВЕДЕНИЕ И
ОФОРМЛЕНИЕ КВЕСТА С
ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА В ДОУ»**



Обучение в форме игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Квест приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.



***Квест, маршрутная игра, образовательный
терренкур, игры по станциям
(в разных источниках разное название)***

Это:

- способ организации детской познавательной деятельности.***
- специально организованный маршрут для детей по (группе), территории детского сада с благоприятными санитарно-гигиеническими условиями.***

Квест (от англ. поиск, приключение)

- путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Значение квест-игр:

- *обучают умению планирования и прогнозирования;*
- *закладывают основы самоанализа;*
- *воспитывают навыки коллективного сотрудничества;*
- *развивают волевые качества и целеустремлённость;*
- *создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;*
- *способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.*

Задачи квест-игр:

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность



Приёмы:

- *дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;*
- *арт-техники, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации, этюды;*
- *интеллектуальные викторины;*
- *задания творческого характера;*
- *загадки, головоломки, кроссворды, ребусы;*
- *конструирование, моделирование;*
- *экспериментирование.*



Типология квестов:

Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д.

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

20–25 минут для младших дошкольников;

30–35 минут для воспитанников средней группы;

40–45 минут для старших дошкольников.

Основная идея квеста:

команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников. Выполнив одно задание, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию.

Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Организационная часть квеста также включает:

- распределение детей на команды;*
- знакомство с правилами;*
- раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.*

Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии.

Вопросы итоговой рефлексии:

- *Что вызвало наибольший интерес?*
- *Что узнали нового?*
- *Что показалось трудным?*
- *Довольны ли вы своими результатами?*
- *Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?*

Примеры оформления игрового маршрута

Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.

«Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.

Карта — изображение маршрута в схематической форме.

«Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.

«Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан на лепестках ромашки

«Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника.

Примеры заданий

«Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.

«Пазл». Собранный из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.

Собранное из кусочков изображение подскажет ребятам направление движения

«Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

«Зеркало». Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу

«Кто лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой. Лишний предмет на картинке станет для малышей словом-подсказкой

«Составь рассказ». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.

«Цветик-семицветик». На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».

«Фея танца». Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей. Можно продумать задания на интерактивной доске, на слайдах в презентации, на песочных столах.

Алгоритм работы над программным содержанием игры:

- Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу. Во время размышлений имеет смысл подумать над такими вопросами:
 - Какие задачи наиболее важны для детей?
 - Какие темы были бы действительно актуальными?
 - Что дети моей группы не знают и не умеют делать?
 - Обладаю ли я личностным потенциалом и уровнем профессиональной подготовки, которые необходимы для такой работы?
 - Какой результат хотелось бы видеть?
 - Сформулировать цели и задачи.
 - Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.
 - Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций).

Требования к сценарию:

- первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь и игру, вдохновить и вселить оптимизм;*
- поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления;*
- зоны игрового маршрута не должны пересекаться;*
- игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными;*
- целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).*
- задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.*

Условия для успешного проведения квеста:

- продумать методику проведения игровых испытаний;*
- подготовить презентацию для вводной части;*
- продумать музыкальное оформление;*
- привлечь родителей воспитанников к участию в квесте в качестве зрителей, помощников на станциях, или участников. Родители могут помочь приготовить атрибуты, костюмы к игре.*
- подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.*

О чём нужно помнить при подготовке квеста:

- Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т. д.
- Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
- Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.
- Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!
- Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
- Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
- Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
- Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.
- В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

**Если в игре дети
проявили лучшие
качества,
почувствовали вою
успешность,
значит, педагоги
решили
поставленные
задачи
и реализовали
главную цель игры**

