Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад «звёздочка»

**Консультация для педагогов**

**«Как провести квест-игру в ДОУ?»**



Автор составитель: воспитатель

Яр Мария Сёйчивна

Антипаюта, 2021

*Вам не удастся никогда создать мудрецов,*

*если вы будете убивать в детях шалунов.*

*Жан-Жак Руссо*

Социально-коммуникативное развитие детей относится к числу важнейших проблем педагогики. Его актуальность возрастает в современных условиях в связи с особенностями социального окружения детей, в котором часто наблюдаются дефицит воспитанности, доброты, доброжелательности, речевой культуры во взаимоотношениях людей.

Современные педагоги должны 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.

Интерактивная игра – это активный метод обучения, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса.

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.

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка. В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

**Задачи квест-игры:**

**Образовательные** – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся.

**Развивающие** – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

**Воспитательные** – воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

При подготовке и организации квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. Именно квест-технология стала тем ключиком, который позволил объединить детей, родителей и педагогов. Существуют разные формы квестов. Это квесты с участием детей и педагога, квесты с участием родителей и педагогов, квесты для родителей, детей и педагогов, а также квесты для педагогов.

Квесты «педагог – дети» - форма организации детского коллектива, с целью создания мотивации и обобщения знаний. Такие квесты могут быть итогом тематической недели, или приуроченные к празднику, например – дню рождению.

Квесты «педагог – дети - родители» - самая эффективная форма работы с детьми, родителями и педагогами, которая позволяет за короткий промежуток времени познакомить родителей с несколькими направлениями работы разных специалистов или представить им информацию, которая будет вызывать интерес и их отклик.

Квесты « педагоги ДОУ». В меняющемся информационном мире меняемся и мы – педагоги. Нам уже легче воспринимать новую информацию не в форме лекций и презентаций, а в такой форме, где мы можем пробовать, действовать, решать.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой;

- коммуникативной;

- изобразительной;

- познавательно-исследовательской;

- музыкальной;

- восприятие художественной литературы и фольклора;

- двигательной деятельности.

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и **приёмы**:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;

- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);

- интеллектуальные викторины;

- задания творческого характера;

- загадки, кроссворды, ребусы;

- конструирование, моделирование;

- экспериментирование.

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

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

- 20–25 минут для младших дошкольников;

- 30–35 минут для детей средней группы;

- 40–45 минут для старших дошкольников.

**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.

**Этапы прохождения квеста**

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

1. **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 (8 – 10 человек);

- знакомство с правилами;

- раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

2. **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.

3. **Эпилог** – подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и 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.

«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, например:

- заморозить в кубике льда;

- написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;

- положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;

- искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;

- спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой;

- спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

**Примеры заданий:**

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

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

*«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.

*«Кто лишний?».* Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет 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.

**Рекомендации воспитателю по проведению и организации квест-игр.**

Алгоритм работы над программным содержанием игры:

1. 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?

2. Сформулировать цели и задачи.

3. Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.

4. 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).

5. Подготовить раздаточный и дидактический материал, создать условия для успешного проведения проекта:

- продумать методику проведения игровых испытаний;

- подготовить презентацию для вводной части;

- продумать музыкальное оформление;

- 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.

Самое главное в квест-технологии то, что они 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. Что и является основным требованием ФГОС ДО.