# *Квест – технология как одна из форм активизации познавательного развития дошкольников*

**Методические рекомендациии**

**Анжеро – Судженский ГО**
**2017**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Анжеро – Судженского городского округа
«Детский сад № 41»

# Квест-технология, как одна из форм активизации познавательного развития дошкольников

Методические рекомендации

**Автор-составитель**:
Пауль Л.В.

Анжеро-Судженск
2017

**«Квест-технология как одна из форм активизации познавательного развития дошкольников». –** Анжеро-Судженский ГО. 2017. 59с.

**Автор-составитель:** Пауль Лариса Викторовна, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Анжеро-Судженского городского округа «Детский сад № 41»

Методические рекомендации призваны оказать методическую помощь педагогам в теоретическом и практическом освоении квест-технологии, её видов, принципов, а также способов разработки и реализации на предшкольной ступени образования.

**Содержание**

Пояснительная записка…… 5

Квест. История возникновения. Виды…… 9

Структура. Преимущества. Недостатки……. 12

Алгоритм разработки квеста……... 20

Особенности квеста для дошкольников……. 22

Образовательный хакатон…… 27

Заключение…… 30

Литература……..... 32

Приложения…….. 33

## Пояснительная записка

1 сентября 2013 года в силу вступил Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, затрагивающий деятельность дошкольных учреждений. Один из принципов ФГОС ДО: «Осуществление образовательной деятельности в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего, в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребёнка»[1].

Игра как педагогическая технология никогда не теряет своей актуальности. Как метод обучения игру люди использовали с давних времен. В настоящее время она также находит самое широкое применение в педагогике. В условиях реализации ФГОС обучение детей производится в игре, т. к. игра составляет основное содержание жизни ребенка дошкольного возраста и является его деятельностью. Она активизирует ум и волю ребенка,

глубоко затрагивает его чувства, повышает жизнедеятельность организма, способствует физическому развитию. Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов.Для развития познавательной активности дошкольника, подготовки его к школе, рекомендуется использовать методы, у которых активизирующий потенциал представлен в более доступном и понятном для многих педагогов и их воспитанников виде. Такие методы и называются собственно активизирующими. К активизирующим методам относятся экспериментальная деятельность, моделирование, различные виды игр, в том числе квест-игры и другое. Игры мобильны и легко поддаются изменениям, исходя из возрастного состава групп, их подготовленности, имеющегося в наличии времени и оборудования.

В дошкольном возрасте внимание ребенка непроизвольно. Но со временем оно становится более устойчивым и в переломный период развития ребенок начинает самостоятельно управлять своим вниманием. Однообразная деятельность снижает устойчивость внимания ребенка, а вот в процессе интересной для него игры внимание может быть устойчивым длительное время. Традиционные формы работы с современными детьми не всегда эффективны. Новая форма должна быть и увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя.

Этим критериям в полной мере отвечает «квест». Настоящие рекомендации определяют организационно-методическую основу для проведения тематических квестов на занятиях с детьми в рамках организованной образовательной деятельности. Квест (англ. *Quest* — поиски) — один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Уникальная образовательная технология чрезвычайно популярна в настоящее время как у детей, так и у молодежи как форма проведения обучения и досуга.

Как современная образовательная технология «квест» решает следующие задачи:- образовательные – вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс, организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.- развивающие – развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения дошкольников; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.- воспитательные – воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, литературе, истории своей страны и другое.

Деятельность реализуется в игровой форме, что позволяет воспитанникам интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявить творческую инициативу.

Настоящие методические рекомендации призваны оказать помощь педагогам в вопросах всестороннего развития детей, а также в

моделировании отдельных элементов профессионального, жизненного и личностного самоопределения обучающихся. При проведении занятий в рамках организованной образовательной деятельности активизирующие квест-игры могут быть использованы в дополнении к диагностическим процедурам, тренингам, дискуссиям, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы.

Актуальность использования тематических квестов для повышения познавательной активности дошкольников обусловлена рядом обстоятельств.

Первое обстоятельство - это повышение интерактивности педагогических средств, увеличение доли игровых и виртуальных тренажеров, которые позволяют воссоздать значительное число условий решения тех или иных задач.

Второе обстоятельство связано с тем, что цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе.

Третье обстоятельство исходит из современного осознания сложности, многомерности мира. Необходимо включать детей в такие практики, где разнообразие значений, игра смыслов заставят выбирать собственную позицию и роль, что позволяет повысить интерес к изучаемой теме, усилить мотивацию.

Четвертое обстоятельство обусловлено предоставлением информации для участников квеста разными каналами восприятия.

***Цель методических рекомендаций:*** оказание помощи воспитателям детских садов в разработке и проведении тематических квест-игр,

н а п р а в л е н н ы х  н а формирование познавательных и н т е р е с о в  и познавательных действий ребёнка.

## Квест История возникновения Виды

Квест - слово, знакомое многим. Давайте с вами разберемся подробно, что же это такое и с чем его едят.

Как ни странно это звучит, первые квесты появились достаточно давно, еще до глобального распространения интернета, и имели они текстовый вид. Затем, в 80-х годах прошлого века, получили распространение графические квесты. В 90-х появились уже квесты-головоломки. Как принято говорить: все новое - это хорошо забытое старое. Видимо, благодаря этому принципу, квесты в реальной жизни возвращаются снова.

Один из первых живых квестов современности был придуман и создан небольшой группой энтузиастов из «Силиконовой долины» еще в 2006 году и назывался «Origin». В основу его были положены незабвенные произведения Агаты Кристи. Поначалу многочисленные туристы с огромным интересом отнеслись к этому совершенно новому виду развлечений. Но, тем не менее, особой популярности за океаном квесты не снискали. Зато эстафетную

палочку ловко подхватили японцы. Благодаря им, подобныеквесты получили широкое распространение по всему миру.

Одними из первых в Европе квесты начали развивать жители Швейцарии и Венгрии. В Россию же квесты в реальности пришли совсем недавно, но зато очень быстро стали популярным развлечением. Это можно объяснить нашим уникальным менталитетом, вызывающим у нас неистребимую тягу к приключениям, а также вполне демократичным ценам. География распространения квест-румов в России пока не широка. В основном, появляется большинство квестов в Москве и Санкт-Петербурге, но эти игры семимильными шагами набирают популярность и завоевывают сердца все большего количества жителей нашей страны. Все чаще и чаще открываются новые игровые зоны по всей России.

На сегодняшний момент можно выделить **5 видов квестов**.

1. ***Эскейп-рум*** или как выбраться из комнаты

Знакомая практически всем ситуация: ваша команда заперта в помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства (которые еще необходимо найти), все должны за ограниченное время выбраться наружу. Обычно на это дается всего один час.

2 . ***Квест в реальности*** (живой квест). Так что такое квест в реальности?

Квест — это увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек, в специально оборудованном для этого помещении. Участникам предлагается выполнить определенное задание, ограниченное по времени 60 —90 минутами. В этом необычном и захватывающем приключении вам не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также ловкости, координации и умения взаимодействовать с товарищами.

Сюжеты квестов могут быть основаны на художественных произведениях, популярных фильмах, компьютерных играх, либо же

создаются авторами квестов индивидуально. Здесь нет и не может быть четких правил и ограничений.

В отличие от классического эскейпа, здесь вам совсем не обязательно искать выход. Игроки могут спасать вселенную, защищать кольцо всевластия от посягательств темных сил, или же грабить банк. Главное, выполняя задания, прожить ситуацию максимально близко к сценарию.

***3. Квест-перформанс***

Этот жанр подразумевает присутствие в комнате актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать, вам выполнять задания. Это что-то сродни постановочной сцене в кино, или театральному представлению, в котором вы с вашими товарищами будете играть главные роли.

***4. Экшн Игра или спортивный квест***

Здесь успех будет зависеть не только от вашего умения работать головой, но также и от умения применять другие части вашего тела. Всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задачи — все это гармонично сочетается с необходимостью мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.

***5. Морфеусквест***

В морфеусе игра происходит исключительно в вашем воображении. Всем игрокам обязательно завязывают глаза на протяжении всей игры. Здесь, также как и в перформанс, присутствуют актеры и ведущий. Они помогают вам глубже вжиться в ситуацию. В этом жанре задействуются не все органы чувств, тут вы будете лишены зрения. Игрокам предстоит лишь слышать, чувствовать и осязать.

***Проводиться квесты могут в самых разных местах: в замкнутом помещении - в группе, в зале, в музее на выезде, квесты на природе – на участке, на экскурсии.***

**Открытые или закрытые?**

Квесты проходят в закрытых помещениях и на открытом пространстве. Последние встречаются реже. Чаще организуются такие мероприятия в заброшенных деревнях или на территориях пустых строек и заводов.

Закрытые квесты в большинстве случаев подготавливаются в комнатах, которые стилизуются под определенную тему.

**В квестах можно выделить такие виды:**

- ***линейные***, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;

- ***штурмовые***, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

- ***кольцевые***, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

## Структура квеста Преимущества и недостатки

**Структура** квеста представляет собой следующую последовательность:

| Этап | Содержание деятельности |
|---|---|
| Организационный момент | - вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя.<br>- деление детей на группы по 5 - 7 человек<br>- обсуждение правил квеста<br>- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон |
| Путешествие по зонам и выполнение | - расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом. |

| | |
|---|---|
| игровых заданий | |
| Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия) | Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:<br>1) Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;<br>2) Информационная - приобретение детьми нового знания;<br>3) Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;<br>4) Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.<br>Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?». |

Рассмотрим более подробно этапы квеста.

**1 этап (организационный)**

Любой квест начинается с введения в проблему. Многое зависит от формулировки названия, цели и задач. Например, «Почему важно знать правила дорожного движения?», «Почему город Анжеро-Судженск играет большую роль в Победе в Великой Отечественной войне?» и др. Использование в названии квеста вопроса повышает уже на этапе первичного ознакомления мотивацию участников мероприятия. При таком подходе познавательная активность находится на высоком уровне, что и является одним из требований к созданию квеста.

Цель данных мероприятий - знакомство педагогов, детей и их родителей с современной педагогической технологией, с использованием

современных методик из области дошкольной педагогики, направленных на развитие личности ребёнка, его познавательных, созидательных способностей, а также воспитание здорового, всесторонне развитого и подготовленного к школе ребёнка.

В постановке задач указываются конкретные условия, которые необходимо выполнить для достижения цели:

1. Выбрать соответствующую группу.
2. Изучить предложенные источники информации и выполнить задания.
3. Создать маршрут, указывая объект для ознакомления.
4. Представить свой маршрут в виде презентации, схемы, рисунка.

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд или отдельных игроков.

Выбирается образ/ тип прохождения игры:

- театрализация,
- экскурсия,
- строгое следование по маршруту / свобода выбора маршрута,
- комбинированный, объединяющий несколько вариантов.

Определяется сюжет игры, который может быть сквозным и/или объединен и/или героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом.

Готовятся задания:

- интеллектуальные (вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.);
- ориентировочные (пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку);
- технические (собрать что-либо, *напр*имер, в технике оригами);

- спортивные (попасть в цель, добежать и т.п.);

- творческие (нарисовать, *напр.*, персонаж);

- комбинированные (из разных предыдущих).

Бонусное задание – необязательное, но дает дополнительные очки или время.

Подсказки – помощь в прохождении заданий могут быть:

- в наводящих вопросах;

- в ответе на дополнительные вопросы;

- в ответе на загадки;

- в ответе на страницах книги, по которой проводится квест.

Перед выполнением заданий, детям необходимо рекомендовать познакомиться с инструкцией, где даны советы по организации взаимодействия в группах, рекомендации по выполнению заданий и сняты возможные технические трудности. При формулировке основных задач квеста четко определена форма представления конечного продукта – **презентация маршрута.** До начала выполнения заданий участникам предлагается познакомиться с критериями оценивания и шкалой оценки. Перед началом игры обязательно напомнить детям о правилах техники безопасности.

**2 этап (основной)**

На этом этапе размещена пошаговая инструкция, состоящая из нескольких пунктов, необходимых для проведения игры. Игра начинается одновременно для всех участников, все имеют равные шансы на победу. Старт квест-игры начинается с озвучивания легенды. Особенно это важно для исторических, литературных, географических и т.п. квестов. Далее участникам объясняются условия проведения квеста, предлагаются задания для перехода из пункта в пункт, согласно схеме маршрута. Производится педагогами раздача маршрутных листов (возможны различные варианты: зачетная книжка, карта и т.п.) детям.

Маршрут может соответствовать определенной теме:

- исторический материал
- литературный
- маршрут по малоизвестным достопримечательностям города и т.д.

Педагоги ставят перед собой задачу расширить представление детей об окружающем мире, научить их презентовать себя, сформировать у них мотивы познавательной активности. В связи с этим маршрут каждой команды зашифровывается логическими загадками, поиск ответов на которые, безусловно, способствует расширению кругозора участников, заставляет их учиться принимать решения в нестандартных ситуациях (в том числе ситуации по безопасному поведению дома, в природе и т.д.).

По результатам выполнения каждого задания участники проводят рефлексию деятельности группы. Если решение задания было не верно, то группа не получает допуска к следующему пункту. Им даётся дополнительное задание для получения допуска, при этом участники теряют время.

Контроль прохождения заданий участниками ведется педагогами на каждой точке - отметка в карте, путевом листе, карточке участника, а также ставится время, балл и т.д. Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, неточность во времени прохождения точек и т.п. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление/отнимание очков и т.д.

Пройдя все пункты квеста, участники возвращаются в исходное место для выполнения итоговогозадания: создать коллаж, рисунок или лэпбук (самодельная интерактивная папка с кармашками, дверками, окошками, подвижными деталями) по теме и маршрутам квеста. Итогом игры также может стать инновационный продукт (например, цветок-пазл или радуга-пазл, собранный участниками из элементов «добытых» при прохождении квеста).

Финиш возможен вариативный:

-появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени;

-до окончания установленного времени;

-появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно.

**3 этап (заключительный, рефлексия)**

Оценивание - самый сложный этап. Нужно оценить результат коллективной работы и вклад конкретного участника. На этом этапе должна быть обеспечена прозрачность. Оценить вклад каждого поможет таблица продвижения и раздел «Рефлексия», где нужно ответить на вопросы и самому оценить личный вклад в достижение цели квеста.

В итоге деятельность каждого участника оценена с нескольких позиций:

-оценка воспитателя;

-независимый результат, полученный в ходе тестирования;

-самооценка.

На данном этапе происходит награждение победителей и участников, выполнивших все условия квест-игры, пришедших первыми и собравших ключевое слово, а также заработавших большее количество баллов и т.д.

Особенности построения квест-игры для дошкольников заключается в следующем:

1.Упрощенное информационное обеспечение квест-игры. Целесообразно использовать в игре те знания, которые уже имеются у детей.

2.Квесты двуплановы: игровая ситуация условна, а поведение ее участников реально. При этом игровое поведение может совпасть реально или частично с реальным решением проблемы. В связи с этим, квест может оказаться тем стимулятором, который поможет участнику принять решение.

3.Наличие игрового конфликта, т.е. динамического стержня квеста, часто реализуемого через специально заданные противоборствующие роли.

4.Нежелательно повторное проведение квест-игры (отсрочить повторное проведение, провести ее более динамично или внести изменения).

5.Проведение квест-игр рассчитано **на 30 мин** (пространство проведения игры ограничено) или на несколько дней (игра на местности или квест-путешествие).

6.Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия

Для большей эффективности игровые задания квестов могут использоваться в сочетании с другими формами и методами работы по развитию познавательной активности детей.

При проведении квест-игры необходимо использовать следующие приемы:

1.Динамичное ведение квест-игры, ограничение переключения внимания участников.

2.Подключение с использованием вопросов, игровых заданий пассивных или проявляющих неигровую активность участников.

3.Поддерживание дисциплины во время игры невербальными методами.

Квест - приключенческая игра, которая имеет сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач. Квест - социально значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию и учатся работать в команде.

Сюжет квест-игр может быть самым разнообразным (музыкальный, литературный, игровой и т.д.), а проблемные задания могут отличаться степенью сложности. В сценарий квеста могут быть включены задания с элементами ролевой игры, поиска объектов и информации, а детей ожидают бонусы, штрафы, интрига, оценка, итоги, призы, и, конечно же, положительные эмоции.

Вполне допустимо при составлении плана квест-игры сочетание заданий, моделирующих различные аспекты общения, этикета, поведения в различных ситуациях с заданиями, носящими чисто развлекательный (или релаксационный) характер. Важно при этом так выстраивать квест-игру, чтобы основной акцент в них делался на проблему.

Путь маршрута детям изначально неизвестен и участникам необходимо постепенно открывать его. Для этого надо отгадывать задания и находить необходимые объекты. Найденный объект содержит новое задание для решения и т.д. Отгадка последовательно продвигает участников по пути к конечной точке маршрута, а неправильные решения не позволяют участникам двигаться дальше до появления правильного ответа. Осваивая игровое пространство и пребывая в свободном поиске, дети находят источники информации, осмысливают и перерабатывают её, накапливая знания учатся применять их в нестандартных ситуациях.

Результаты выполнения квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, коллажа, рисунков, портфолио.

В целом опыт практического использования активизирующихквест-игр показывает, что они хорошо воспринимаются воспитанниками и специалистами. Более того, идея квеста идеально подходит для проведения детских праздников, дней рождений, когда дети, согласно маршрутным листам, сталкиваются с различными проблемами или персонажами,

создающими проблемы, придумывают, как с ними справляться и в конце находят клад или попадают на пир в сказочный дворец.

**Плюсы игр - квестов** :

- необычная форма мероприятия: **такое** времяпрепровождение подразумевает активность каждого участника;

- благодаря этой самой активности **квесты** получаются не просто развлекательными мероприятиями, но ещё и развивающими.

- невероятная гибкость формата: если ребёнку нравится Гарри Потер, то **квест** может быть стилизован под эту легенду.

**Игры – квесты имеют и определённые минусы**:

- к ним нужно готовиться заранее и достаточно серьёзно, проявив максимум креатива.

## Алгоритм разработки игровой программы

1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей

-Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

2. Описать целевую группу программы

- Кто, какой, какая, какие они - дети моей группы?

3. Сформулировать проблему

- Чего сейчас не хватает данной группе, чего они не умеют, не делают, не знают?

4. Поставить цели программы

- Ради чего проводится программа? Какие цели будут поставлены? Какого результата мы хотим достичь? Достаточно ли нам времени?

5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели

-Как, за счет чего цель будет достигнута?

6. Создать тематический план

- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько нам потребуется времени на проработку каждой темы?

7. Определить продолжительность программы

- Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?

8. Разработать сценарий

- В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?

9. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы

- Что нужно для обеспечения работы? Как будет оцениваться

**Алгоритм создания игры**

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра

2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате

3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

4. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории, и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).

8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

9. Подумайте над вариантами модификации игры.

## Особенности квеста для дошкольников

Главное преимущество детского квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность. Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);

- развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);

- воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины. Кроме того, сценарий такой игры предполагает использование сложных декораций, музыкального сопровождения, а также привлечение аниматоров.

**Принципы организации квестов для дошкольников**

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

**Сущность детского квеста**

Детские игры-квесты — эта такая форма проведения мероприятий, которая представляет собой комплекс проблемных задач, поставленных с определенной целью. Такое мероприятие напоминает театрализацию: составляется «приключенческий» сюжет с участием популярных среди детей сказочных или мультипликационных героев. Продумываются декорации и материалы для заданий. Нередко квесты для детей проводятся на свежем воздухе. Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся «искателями», героями сказочных сюжетов.

**Задания для детских квестов**

Дошкольникам даются различные загадки и подсказки, с помощью которых они переходят от одной точки заданного маршрута в следующую, получая за это приятные сюрпризы. Вопросы, задающиеся участникам, зачастую объединены общей темой, которой посвящён **квест**. Главное требование к их составлению – разнообразность и необычность. От того, насколько сложными они будут, зависит степень увлекательности игры. Для большей реалистичности на детей можно надеть костюмы в тему игры.

**Идеи квестов для дошкольников**

Дети дошкольного возраста с большим удовольствием принимают участие в квестах. Для таких малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы детского сада на основе сказки «Колобок». К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи — он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке. Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису. Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов — знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у малышей. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща. Рассмотрим один из примеров квеста для старших дошкольников. Квест «Поиск по запискам» (по материалам Ю.Луговской)

Поиск по запискам требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем. В самом простом варианте дети получают записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, дети достигают финальной сокровищницы. Вот только как быть, если ребенок не умеет читать?

Есть несколько способов, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором крестиком помечен очередной тайник (но научить ребенка искать по плану нужно заранее). Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта. Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось добывать и отыскивать.

Варианты тайников:

1. Заморозить в кубике льда.

2. Написать молоком или лимонным соком. Упаковать этот листок вместе со свечкой и зажигалкой.

3. Положить в контейнер, привязать к нему бечевку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.

4. Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.

5. Назвать предмет, которых в помещении несколько (стол, подоконник, ботинок) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.

6. Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку.

7. Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.

8. Записку в контейнере пустить плавать в воду. Но прежде приделать к контейнеру петельку, за которую и доставать его с помощью удочки. А можно сделать несколько контейнеров – с запиской и фальшивые и предложить ребенку вылавливать их из воды сачком.

9. Спрятать в шкатулку и закрыть ее на навесной замочек. Поиск ключа может стать отдельным развлечением.

10. Сделать множество свертков, и лишь в одном из них спрятать записку.

11. Написать текст белым восковым мелком. Задача ребенка – закрасить лист красками, чтобы текст стал хорошо виден.

12. Положить контейнер достаточно высоко и предложить сбить его “снежками” из смятой бумаги.

13. Указать вместо очередного тайника имя. Для получения следующей записки ребенку потребуется выполнить задание этого человека.

Квесты для дошкольников в детском саду должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи. Поэтому задания должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений малышей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия. Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

загадки, творческие задания, пазлы, игры «Найди отличия», «Что лишнее?», ребусы, игры с песком, лабиринты. спортивные эстафеты.

## Образовательный хакатон МБДОУ «Д/С №41» «Поиск эффективных форм организации образовательной деятельности дошкольников».

Хакатон (англ. «hackathon», от «hack» - «взлом» и «marathon» - «марафон») - мероприятие, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой- либо проблемы.

В ходе совместной работы творческих групп МБДОУ «Д/С №41» был представлен продукт образовательного хакатона - педагогический проект «Квест как эффективная современная форма организации образовательной деятельности дошкольника».

**Сроки реализации проекта** - один год.

Проект реализовался поэтапно.

**Цель подготовительного этапа** - поиск эффективных форм образовательной деятельности детей - осуществлялась через создание рабочих групп из числа педагогов, работающих в творческом режиме, разработку документации и квест-мероприятий. Члены рабочей группы выполняли задания в соответствии со своими индивидуальными возможностями. Молодые педагоги анализировали информацию в сети Интернет. Опытные воспитатели прорабатывали литературные источники, разработали критерии оценки развития коммуникативных и регулятивных способностей дошкольников на начальном и заключительном этапе работы по квест – технологии (*Приложение 1*)

Анализ литературных источников показал, что для дошкольного возраста идея квеста подходит идеально. Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности. Все члены рабочей группы пришли к единому мнению - квесты являются современной эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста.

**На втором этапе** - аналитико-диагностическом - проходила апробация и диагностика квест- технологий в детском саду. Для выявления эффективности занятий применялась методика оценки комфортности ребенка в обычной деятельности и на занятии в форме квест-технологии. Далее путем сравнения выявлялось, насколько та или иная форма эффективна. Результаты показали: в квест - играх дети чувствовали себя более комфортно.

Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

**Практический этап** предусматривал приспособление квест-технологии к условиям воспитательно- образовательного процесса детского сада, а также к потребностям и возможностям ребенка. Был разработан план мероприятий проведения организованной образовательной деятельности детей в форме квест-путешествий, игр в различных возрастных группах образовательной организации.

Участники мероприятий отметили, что в ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включались в игру, исчезала скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявлял инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинал мыслить нестандартно. Такая игра помогала детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствовала проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников. Опрос родителей свидетельствует об эффективности квест- занятий.

Необходимо ещё раз отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

## Заключение

***Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?***

Новая ли? А как же наши старые «Казаки-разбойники»? Не по таким ли принципам разворачивалась любимая старшим поколением игра? А поиски кладов в играх в пиратов? **Все** народные сказки написаны по принципам ***линейного квеста***: не выполнит Иванушка трёх условий – не найдет Василису…

Нам думается – вопрос риторический, не требующий ответа. Но не будем ни на чём настаивать, это в данном случае, не принципиально. Важно, что мы, опираясь на вышеизложенное, можем успешнее обучать наших детей, применяя новые-старые технологии!

Результатом внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, является развитие ловкости, быстроты реакции, выносливости, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, а также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка. После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Это тем более важно, потому что квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет дошкольникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в

детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Т.е. 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.

**Литература**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. - Режим доступа: - http://ito.bitpro.ru/1999

3. Жебровская О.О. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html

4. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: - http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517

5. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247

*Приложение 1*

**Диагностическая карта**

Инструкция наблюдателю: В ходе игры у детей будет возникать необходимость проявлять коммуникативные или регулятивные способности. Необходимо отмечать знаками «+», «-» или «?» наличие тех или иных проявлений. «+» - ребенок проявил обозначенное умение «-» - ребенок не проявил обозначенное умение «?» - умение проявлено не явно, либо не в должной мере.

| № этапа | Умение | 1 р | 2 р | 3 р | 4 р | 5 р | 6 р | 7 р | 8 р | 9 р | 10 р |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Умение размышлять на заданную тему и высказывать собственную точку зрения. (К) | | | | | | | | | | |
| | Умение делать выбор (Р) и соглашаться с выбором большинства. (К) | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Умение ориентироваться на общий темп группы. (Р) | | | | | | | | | | |
| | Умение делать осознанный выбор на основе имеющегося опыта. (Р) Умение участвовать в обсуждении (К) Умение согласиться с выбором большинства (Р | | | | | | | | | | |
| | Умение координировать свои действия с другими ребятами (Р). Умение, если необходимо, подавать команды для всех (К). | | | | | | | | | | |
| | Умение генерировать идеи (К) Умение принимать чужую идею, или отстаивать свою. (Р) | | | | | | | | | | |
| | Умение координировать свои действия с другими ребятами (Р). Умение, если необходимо, подавать команды для всех (К). | | | | | | | | | | |
| | Умение делать выбор, ориентируясь на личностные качества товарищей. (К) Умение согласиться с выбором большинства (Р) | | | | | | | | | | |
| | Умение проводить сравнительный анализ. (К) - мы как этот пирог, потому что… - он как мы, потому что…, | | | | | | | | | | |

*Приложение 2*

**Сценарий квест— игры**

**для детей младшего дошкольного возраста**

**«Загадочный гость»**



**Цели:**

- формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей;
- создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского коллектива.

**Задачи:**

- Привлечение как можно большего числа детей для участия в игре.
- Развитие творческих и познавательных способностей участников программы через игру.

- Способствовать развитию коммуникативных навыков, умению взаимодействовать в команде.

**Ход игры**

**1 карточка "Обращение Снеговика"**

Здравствуйте, дорогие ребята!

Слепили меня из снега

нос сделали из морковки

Глазки бусинки,

Ручки ветки

Получился и холодный и смешной,

Отгадайте, кто я такой?

Я шёл к вам в гости и нес с угощение, куда - то его поставил и не помню, где его оставил.

В садик я пришел, но вас в группе не нашёл.

Я оставил вам письмо и ушел на улицу.

Очень жарко в саду, боюсь растаю

Помогите, пожалуйста, найти мой подарок.

Но чтобы найти его – отгадайте мои загадки!!! Они написаны на открытках с моим изображением!!!

До новой встречи! Снеговик

Дети ищут вторую карточку в этой же комнате

**2 карточка "Кухня"**

висит на окне в групповой комнате

Она всем очень нравится,

На блюдечке красавица,

С одной рукой милашка,

Голубенькая (*чашка)*

Салаты, кашу и пирог,

Супы и с сыром гренки

Чтобы все это съесть ты смог

Скорей неси( тарелку)

Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,

Больше греться не хочу.

Крышка громко зазвенела:

***«Пейте чай, вода вскипела!»*** *(Чайник)*

Где находятся эти предметы — на кухне. Идем на кухню, ищем там карточку

**3 карточка "Умывальная комната"**

Висит на кухне

По утрам и вечерам

Чистит — чистит зубы нам,

А днем отдыхает,

В стаканчике скучает *(зубная щетка)*

Серебряная труба,

Из трубы – вода,

Вода бежит и льётся

В белизну колодца *(Умывальник)*

Ускользает, как живое,

Но не выпущу его я,

Белой пеной пенится, *(Мыло)*

Где находятся эти предметы – в умывальной комнате. Идем туда искать карточку.

**4 карточка "Спальня"**

Висит в умывальной комнате

Набита пухом, лежит под ухом. *(Подушка.)*

"Днем спит на ней подушка,

А по ночам — Андрюшка". *(Кровать)*

Под пуховым и под ватным

Одинаково приятно,

Чтоб нигде не поддувало,

Вас укроет *(одеяло)*.

Где находятся эти предметы – в спальной комнате. Идем туда искать карточку.

**5 карточка "Раздевалка»**

Висит в спальной комнате

В раздевалке я служу,

На весу пальто держу. *(вешалка)*

Мама вешает в нем платья

Свитера и брюки — братья

Папа — куртку, плащ и шарф

Догадались это… *(шкаф)*

На него ты сможешь сесть

Коль к столу позвали есть. *(стул)*

Где находятся эти предметы – в раздевалке. Идем туда искать карточку.

**5 карточка "Елка"**

Висит в раздевалке.

Угадать её не сложно.

Только будьте осторожны! -

Вся она в иголках!

Но не ёжик - ... ! (ёлка)

Где подарки? На улице под елкой!!!

Дети одеваются и выходят на улицу искать елку под которой ***«подарок от Снеговика»***

*Приложение 3*

**Сценарий квест-игры для детей средней группы**

**«Поможем найти бурундучку свою корзинку с шишками»**



**Цель**: формирование интереса к новой форме игровой деятельности «квест».

**Задачи:**

1. Образовательные. Использовать знакомые детям развивающие игры: лото, посчитаем до5; разрезные картинки.

2. Развивающая. Развивать умение передвигаться по группе с помощью картинок (пространственная ориентация), образное мышление, внимание, память.

3. Воспитательная. Воспитывать желание помогать друг другу в игре. Формировать бережное отношение к игровому материалу и желание убирать его после игры.

**Образовательная среда:**

3 Пространственная среда: Помещение группы разделено на 4 части:

1 часть – у входа на ковровом покрытии (для знакомства с белочкой);

2 часть – в уголке художественной литературы и развития речи (для игры «Собери картинку») ,

3 часть – в центе настольных игр (для проведения

дидактической игры «Посчитаем до пяти»), 4 часть – на ковровом

покрытии в уголке природы (для игры в лото).

**Предметно – практическая среда:**

игрушка-бурундук, 3 больших платка, картинки с изображением книги, цифр и цветов, игрушка собачка, разрезная картинка с изображением шишек, игрушка хрюшка,

дидактическая игра «Посчитаем до 5», игрушка мышка, игра лото,

корзиночка с шишками.

**Среда взаимодействия**: ребенок – ребенок, ребенок – взрослый.

**Ход игры.**

На столе стоит игрушка-бурундук, накрытая платком.

Воспитатель: Угадайте, кто у нас тут прячется?

Зверь на белочку похожий,

По деревьям прыгать может,

Тоже кушает грибы,

Грызёт шишки и плоды.

Но живёт он не в дупле,

А нора его в земле.

Шелковиста, мягка шерсть,

На спине полоски есть.

Хвост не поднят над землёй,

Не пушистый, не большой.

Вот он спрятался за сук.

Зверь зовётся … (бурундук)

Дети: Бурундук

Воспитатель открывает накрытую игрушку – бурундука, который держит в лапах конверт.

- Ребята, с бурундуком произошла грустная история. Мышки-плутишки подшутили над ним и спрятали егокорзинку с запасами, которые он собирал на зиму для своей семьи. Давайте поможем бурундуку найти корзинку. Мышки оставили подсказки, по которым мы будем искать место, где спрятаны его запасы .Из конверта достаем листок с нарисованной книгой, глядя на нее мы делаем вывод, что нам надо отправится в уголок художественной литературы и развития речи.Дети встречают там следующую игрушку, укрытую платком.

Воспитатель: Угадайте, кто у нас тут прячется?

Воспитатель читает загадку:

Хозяин двора.

Дом – конура.

Виляет радостно хвостом

Но чужака не впустит в дом.

(собака)

Дети: собачка

Воспитатель открывает накрытую собачку, которая держит в лапах картинку – подсказку. Собачка обещает показать подсказку, если ребята поиграют с ней.

*Проводится игра «Собери картинку».*

Собачка передает детям листок с нарисованными цифрами, глядя на который мы делаем вывод, что нам надо отправится в цент настольных игр.

Дети встречают там следующую игрушку, укрытую платком.

Воспитатель: Угадайте, кто у нас тут прячется?

Воспитатель читает загадку:

Вместо носа – пятачок,

Вместо хвостика – крючок,

Толстенькое брюшко,

Маленькие ушки,

Розовая спинка,

Это наша … (свинка)

Дети: свинка

Воспитатель открывает накрытую свинку, которая держит в лапах картинку-подсказку. Свинка обещает показать подсказку, если ребята поиграют с ней. Проводится дидактическая игра «Посчитаем до 5». Свинка передает детям листок с нарисованными цветами, глядя на который мы делаем вывод, что нам надо отправится в уголок природы.

Дети встречают там следующую игрушку, укрытую платком.

Воспитатель: Угадайте, кто у нас тут прячется?

Воспитатель читает загадку:

В подполье, в коморке

Живет она в норке,

Серая малышка.

Кто же это? …

*(мышка)*

Дети: мышка

Воспитатель открывает накрытую мышку, которая держит в лапах корзинку с орешками. Мышка обещает вернуть корзинку, если ребята поиграют с ней в лото. Проводится игра в лото группами по 3 человека. После игры мышка говорит: «Весело с вами играть! Вы ребята молодцы! Нашли меня по подсказкам и помогли бурундуку!»

Мышка отдает корзиночку ребята

Воспитатель: Молодцы, ребята! А теперь скажите, какую подсказкуоказалось разгадать труднее всего? Ну а с чем вы справились очень быстро? Какая игра вам понравилась больше всего?

Приложение 4

**Сценарий квест – игры в подготовительной группе**

**«В поисках сокровища пирата Джека Воробья»**



**Цель**: разнообразить образовательный процесс, сделать его содержательно насыщенным и веселым посредствам использования новационной педагогической технологии — КВЕСТ.

**Задачи:**

1. **<u>Обучающие</u>:**

   - обучение самостоятельному умозаключению; делать выводы.

2. **<u>Развивающие</u>:**

   - развитие умения вступать в диалог, выразительности речи, способствовать речевому общению детей;

   - создать атмосферу эмоционального комфорта, повысить настрой детей;

   - развитие воображения, мышления, внимания, речи, памяти;

- развивать логическое мышление, закреплять навыки сравнения и обобщения; отрицания

- развивать коммуникативные навыки.

3. **Воспитательные:**

- Воспитание положительных нравственных качеств: доброту, отзывчивость, желание помочь.

- Воспитание навыков сотрудничества;

- воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности.:

**Предварительная работа:**

- упражнять детей в решении логических заданий, ребусов, задач на смекалку, ориентация по план схеме и чертежу и т.д.
- чтение приключенческих книг и просмотр телепередач дома;

**Оборудование:** Бутылка с пиратской символикой, записка с текстом, канат, магнитная доска, музыка из фильма «Пираты Карибского моря, сундук, сокровища (шоколадки в форме золотых монет), карта, метки двух цветов: чёрные и зелёные, карточки с заданиями, 4 ключа из картона.

**Ход квест - игры**

Дети заходят в группу и находят пиратскую бутылку с запиской внутри. Рассматривают её. Воспитатель обращается к детям:

- Ребята, вы не знаете, откуда появилась эта необычная бутылка в нашей группе?

Дети рассуждают и приходят к выводу, что эта пиратская бутылка и прислал её пират.

- Ребята, смотрите, внутри бутылки что-то есть. Да это настоящее пиратское письмо. Давайте, его почитаем.

«Здравствуйте, дети! На острове Карибского моря я спрятал сундук с золотом. Чтобы его найти, вам нужно выполнить сложные задания. За каждое правильно выполненное задание вы получите ключ. А всего вы

должны собрать  четыре ключа В поисках сокровища вам поможет моя карта. Желаю удачи!»

Джек  Воробей

Дети рассматривают карту со стрелочками указанных мест.

Воспитатель: Дети, вы хотите найти пиратский клад?

При поиске сокровищ, вы должны проявить ловкость, смелость, а самое главное поддержать друг друга. Ведь найти сокровища могут настоящие друзья, перед которыми открыты все двери, трудности, становятся преодолимыми, а задания выполнимыми. Вы готовы стать дружной слаженной командой? Прежде чем отправиться в путь мы должны принять клятву:

***клянусь не трусить, не унывать, помогать товарищам. Найденные сокровища разделить по чести и совести. КЛЯНУСЬ! »***

В путь за удачей!

Пора отправляться в путь! А на чем мы отправимся? (Самолёте, вертолете, воздушном шаре, лодке и т. д).  Если это пиратское путешествие, то и поплывём мы на пиратском корабле.

На слайде изображение пиратского корабля, звучит шум моря, ветра, крик чаек.

А чтобы нам не было скучно в пути, мы с вами поиграем.

*Дидактическая игра «Что лишнее»*

- Сова, ворона, дятел, курица
- Жук, муравей, бабочка, цветок
- Яблоко, груша, банан, огурец

Рассмотрите картинки и назовите,  какой признак объединяет предметы в каждой группе?

- Конфеты – сахар – торт (Сладкое)
- Ящерица- виноград – огурец ( Зелёное)

- Бочка – стол – комод ( деревянное)

Вот мы доплыли к острову, а чтобы наш корабль не уплыл, пока мы находимся на острове нам нужно спустить якорь. Но цепь нашего якоря разорвалась, нужно её починить.

Дети вставляют в цепь недостающие звенья, не нарушая закономерности.

Цепь починена, и мы с успехом опускаем якорь в воду.

Давайте выйдем на берег. Я предлагаю нам как настоящим морякам спуститься по канату. Каким он должен быть?

*Дидактическая игра«Доскажи словечко»*

Канат должен быть не коротким, а … *(длинным)*

Не тонким, а … *(толстым)*.

Канат не должен легко рваться, а быть … *(прочным)*.

-Какой канат нам подходит? *(дети выбирают нужный канат).*

Дети рассматривают карту и по стрелочкам на карте находят место с*1заданием. «Дерево объявлений»*

На листочках дерева написаны объявления, задача детей отгадать, кто его написал. Загадочные объявления».

1.Приходите ко мне в гости! Адрес не имею, свой домик ношу всегда на себе.

2. Друзья, кому нужны иглы, обращайтесь ко мне.

3. Надоело ползать! Хочу взлететь, кто одолжит крылья?

4. Помогу всем у кого сломался будильник.

5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.

6. Хочу свить гнездо. Одолжите или подарите пух, перья.

7. Что- то очень скучно стало одному выть на луну.

8. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте себе его на память. Я успешно ращу себе новый.

9. Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах, раз в год обращайтесь ко мне.

*За выполненное задание дети получаю первый ключ.*

*Дети обращаются к карте и находят рисунок обезьяны.*

*2 задание Лабиринт:*

*«Помогите найти обезьянке дорогу к бананам»*

*За правильное выполнение задания дети получают второй ключ.*

*3 задание «Расшифруй пиратское задание»*

Дети находят конверт с карточками, на которых изображены предметы. Первый предмет на карточке, перечёркнут.

Дети должны рассмотреть карточки и дать ответ:

- Яблоко не большое, а маленькое,
- Дом не высокий, а низкий,
- Яблоко не зелёное, а красное,
- Не круг, а квадрат,
- человек не грустный, а весёлый,
- Скакалка не длинная, а короткая.

Дети за выполнение этого задания получают третий ключ.

Дети рассматривают карту и находят изображение пирата

*3 задание «Найди 7 отличий»*

На магнитной доске два портрета пирата, необходимо найти 7 отличий.

За правильное выполнение задания дети получают третий ключ.

На карте по стрелочки дети находят полянку с цветами.

*4 задание*На большом листе бумаги нарисован круг и квадрат. Они наложены друг на друга.

*Задания для детей.* Внутри круга растут только тюльпаны. Внутри квадрата растут только красные цветы. Распределите цветы там, где нужно.

За выполнение задания дети получают четвёртый ключ.

- Ребята давайте посчитаем сколько ключей мы собрали.

Все ли задания пирата Джека Воробья мы выполнили?

- Посмотрите на карту и скажите, где находится сундук с золотом.

Дети находят сундук. Чтобы,  открыть сундук, нужно подобрать нужный ключ.

Дети прикладывают ключ к трафарету на сундуке.  Замок щелкнул (музыкальное сопровождение)

- Нам удалось открыть сундук с **сокровищами**. Здесь действительно золотые монеты (шоколадки в форме золотых монет).

-Ребята, вам понравилось наше **путешествие**? Что больше всего понравилось? Что запомнилось? Какие задания для вас были трудными, какие лёгкими?  В сундуке есть настоящие пиратские метки. Если вы хотите ещё вернутся на этот остров, то возьмите зелёные метки, а если нет, то чёрные.  А ещё в сундуке есть зашифрованное письмо от Джека  Воробья, а что в нём написано мы узнаем если его расшифруем.

Пора отправляться домой. Поднимайтесь на борт корабля (дети проходят по канату). Звучит сигнал отплывающего корабля. Дети под пиратскую песню приплыли в детский сад.

*Приложение 5*

**Прогулка в форме квест – игры для детей младшей группы**

**«В лес за колобком»**



***Задачи:***

**Образовательные:**

- Закрепить в самостоятельной деятельности умение классифицировать предметы по величине;
- Упражнять детей в прыжках на двух ногах, преодолевая препятствия;
- Расширять знания о диких животных;
- Развивать и активизировать речь детей;
- Познакомить со способом рисования палочками на земле.

**Развивающие:**

- Развивать слуховое внимание;
- Продолжать формировать, наблюдательность, сосредоточенность, устойчивость и произвольность внимания;
- Развивать трудовые навыки, умение собирать и складывать ветки в мешок;
- Способствовать развитию общей моторики.

**Воспитательные:**

- Формировать умение совместно выполнять задания;
- Способствовать сближению и организованности группы;
- Воспитывать доброту, заботу, через помощь к героям сказки.

***Оборудование:***

Игрушка - колобок, обручи, большое и маленькое ведерко, муляжи моркови (большие и маленькие по количеству детей), магнитные удочки с рыбками (по количеству детей),

музыкальные инструменты (дудочка, бубен, барабан),

рукавички для работы в природе, мешок для мусора, палочки для рисования, костюмы: зайца, волка, медведя, лисы, бабушки, дедушки.

***Организационная часть***

***Ход:***

Дети выходят на прогулку, на их участке сидят дедушка с бабушкой плачут.

**Воспитатель:** Здравствуйте, дедушка, бабушка, а почему вы плачете?

**Бабушка:** Попросил сегодня дед, испечь колобочка на обед.
Я по амбару помела, по сусекам поскребла
Набрала муки немного, колобка я испекла
Положила на окошко остудить его немножко
Он с окошка прыг да скок покатился во лесок.

**Дед:** Долго мы его искали, но найти так не смогли
Вот ребята к вам пришли.
Вас о помощи мы просим,
Вы не откажите колобка нам отыщите.

**Воспитатель:** Что ребята, поможем дедушке и бабушке найти колобка?
Не боитесь в лес пойти?
Вы дедушка и бабушка здесь посидите
Нас подождите, никуда не уходите.

***Основная часть***

Ребята, чтобы в лес нам попасть и в болоте не пропасть нужно с кочки на кочку перепрыгнуть.

***Задание №1****Прыжки с кочку на кочку ( обручи или нарисованные мелом круги).*

Вот мы и пришли с вами в лес (выбегает зайка ребёнок старшей группы).

- Посмотрите, дети, кого мы встретили? (зайку)

***Зайка:*** Здравствуйте ребята, что вы делаете в лесу? Здравствуй зайка.

- Зайка, а ты случайно не видел колобка? Он убежал от дедушки и бабушки, мы хотим его найти и бабушке с дедушкой отнести.

***Зайка***: Видел я колобка, он и от меня убежал. Помогите мне морковку разложить в ведёрки, большую в большое ведро, а маленькую в маленькое, а то у меня не получается, тогда скажу.

***Задание №2*** **.** *Разложи морковку по величине, (большая и маленькая морковь, 2 ведра разной величины).*

***Зайка:*** Спасибо вам ребята за помощь, поиграйте со мной, а то мне скучно одному (***игра « Зайка серенький сидит»)*** идите прямо, не сворачивайте.

Дети идут и встречают волка, он магнитной удочкой ловит рыбу в озере (ребёнок старшей группы).

Дети, кто это? (волк)

***Волк:***

**-** Здравствуйте, ребята, вы зачем в лес пришли?

**Воспитатель:** Здравствуй волчок серый бочёк,мы колобка ищем дедушке и бабушке помогаем, он от них убежал**.**

Ты случайно не видел его?

***Волк:*** Видел я вашего колобка, он и от меня убежал. Помогите мне рыбки на обед поймать, тогда скажу. У меня и удочки есть, рыбаки оставили, приезжали рыбу ловить и удочки свои забыли.

***<u>Задание №3</u>*** *Поймай рыбу ( Импровизированное озеро с рыбками и магнитными удочками.)*

***Волк:*** Спасибо вам ребята за рыбку, идите между деревьями, колобок туда покатился.

Дети идут между деревьями, рассматривают берёзу, закрепляют название.

Рассматривают высоту дерева, высокая берёзка – низкая, закрепляют цвет листьев, ствола.

Между деревьями встречают медведя. Ребята, кого мы с вами встретили?

( медведя).

***Медведь***: Здравствуйте ребята, что вы по лесу ходите?

Здравствуй мишка, не видал ли ты колобка, мы дедушке с бабушкой помогаем, ищем колобка. Видел я вашего колобка, он и от меня убежал.

***Медведь:*** Я очень стихи люблю, расскажите мне стихотворение, тогда покажу вам дорогу, куда колобок покатился.

***<u>Задание№4</u> Рассказывание стихотворения.***

Мишка - косолапый по лесу идёт

Шишки собирает и в карман кладёт.

Вдруг упала шишка прямо мишке в лоб

Мишка рассердился и ногою топ!

***Медведь:*** я люблю играть на музыкальных инструментах и хочу с вами поиграть. Вы закроете глаза, а я буду играть на дудочке, бубне или барабане.

Как только я закончил играть, вы откроете глаза и скажете, на чем я играл. **(игра «Угадай на чем играю»)**

Спасибо ребята, уважили меня! Колобок покатился, за поворотом скрылся, идите по моим следам, удачи вам!

Появляется лисичка. Ребята, а это кто нам бежит навстречу? (лиса)

***Лиса: Здравствуйте, ребятишки, а что вы делаете в лесу?***

**-** Здравствуй лисичка - сестричка, мы колобка ищем, дедушке и бабушке помогаем он от них убежал. Ты лисонька, его случайно, не видела?

**Лиса:** Помогите мне на полянке убраться, тогда скажу, где колобок.

***<u>Задание №5</u>*** Труд - уборка веточек на полянке ( мешок для мусора, рукавички).

Воспитатель: Вот видишь лисонька, как ребята чисто всё убрали, скажи, где колобок!

***Лиса:*** А вы мне нарисуйте его, тогда я вам скажу, где колобок**.**

***<u>Задание № 6</u> Рисуем колобков на земле палочками ( палочки).***

***Лиса***: Спасибо ребята за ваш труд, за рисунки! А вои и ваш колобок, он у меня в гостях был.

***Заключительная часть.***

**-** Колобок, тебя дедушка и бабушка потеряли, пойдём скорее к ним.

Дети идут на участок отдают колобка бабушке с дедушкой.

Бабушка с дедушкой благодарят детей и дарят в подарок конфеты.

**Рефлексия.**

*- Вот мы и вернулись в детский сад. Понравилось вам ваше путешествие по лесу? Кого вы сегодня искали? Кого встретили в лесу*

*Приложение 6*

**Прогулка в форме квест – игры  для детей старшего возраста**

**« За орешками для белочки»**



***Задачи:***

Привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра).

Развивать наблюдательность, внимание, быстроту реакции, логическое мышление;

Способствовать развитию познавательного интересаи двигательной активности.

Развивать умение вступать в диалог, способствовать речевому общению детей;

Создать атмосферу эмоционального комфорта.

Воспитывать желание работать в команде, сообща, помогать сказочным героям.

***Оборудование:*** Костюмы:  бабы яги, кота, белочки, сундук с замком, ключ, верёвка, фотография –подсказка , письма и шарики с заданиями, корзина с мелкими мячами, крупные бусины, конфеты в форме орешек, фотоаппарат, свисток.

***Ход:***

Дети выходят на прогулку, на участке обнаруживают письмо.

на нём написано, конверт можете открыть тогда, когда отгадаете загадку и догадаетесь от кого,  это письмо.

Хожу в пушистой шубе,
живу в густом лесу.
В дупле на старом дубе
Орешки я грызу.
(Белка)
Открывают конверт, читают.

Здравствуйте, ребята, пишет вам белочка, только вы можете мне помочь отыскать мои орешки, если они не найдутся, то мне нечего  есть зимой, и я могу не выжить.  Я была в лесу,  собирала грибы, а когда пришла в свой домик - дупло, орех я не нашла, а нашла записку, она лежит в конверте, когда вы её прочитаете, то сразу поймёте, почему я обратилась к вам.
**Записка « Орешки украла я и спрятала их на территории детского сада « «Медвежонок», теперь ты их не найдёшь. Ха-ха-ха!  Баба яга.»**
Что будем делать ребята?  Искать, надо помочь белочке.

***Появляется Баба Яга:***
-Что хотите найти орешки?
-Конечно,  хотим. Ничего у вас не получится.
- Орешки я вам не отдам, вы их найдёте тогда, когда, откроете шкатулку вот этим ключом, в шкатулке прочитаете, где орешки, но что – то я сомневаюсь в ваших способностях.
Ключ повешу на верёвку, она длинная проходит по территории д. сада, намотана на постройки, деревья., это самая настоящая паутина, будете вести ключ по верёвке, там найдёте задания , выполните их , двигайте ключ дальше, а я посторожу конец верёвки, чтобы вы его не сняли, на пути

встретите моего учёного кота , он присмотрит за вами, чтобы вы там не халтурили.

Дети ведут ключ по паутине, появляется кот, снимают конверт

***<u>Задание №1</u>  Игра « Четвёртый лишний»***

***Котучёный*** читает задание

В конверте карточки, назови, что лишнее: (гусь, курица, утка, собака. )

Выполняют задание, двигают ключ дальше.

***<u>Задание №2</u>  в шарике, лопнуть шар прочитать задание. Забрось мяч в корзину***



Дети выполняют задание, когда справляются,  двигают ключ дальше.

***<u>Задание № 3</u>. Отгадай загадки о животных.***

Кто пчелиный любит мед,

Лапу кто зимой сосет?  (медведь)

Всех зверей она хитрей,

Шубка рыжая на ней. (Лиса)

Мы ребята хваткие,

Себе построим хатки мы.

Спилим ивы и осины

И соорудим плотины. (Бобры)

Есть у нас такой обычай:

Ходим стаей за добычей,

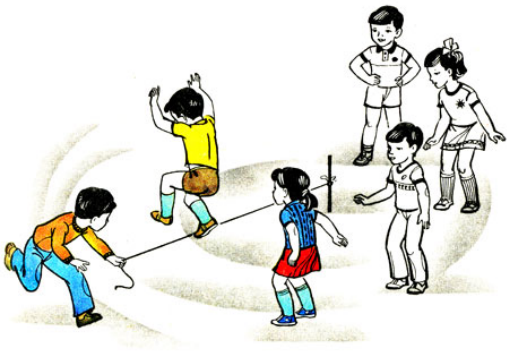
Прячемся у темной елки.

Кто мы — лисы или волки? (Волки)

***<u>Задание №4</u> Игра «Перепрыгни через верёвку».***

Кот, давайте постарайтесь, не подкачайте.

Играют, перебегают с одной стороны площадки на другую.



Ведут ключ дальше .

***<u>Задание № 5</u> в шарике нужно лопнуть шарик и достать задание***

Решить пример 2 конфеты+3 конфеты = ?конфет.

Найти на участке 5 грецких орешек посмотреть задания внутри,

там задачи.

1.У мышки два ушка. Сколько ушей у двух мышей?

2.” На крыльце сидит щенок,

Греет свой пушистый бок.

Прибежал еще один

И уселся рядом с ним. (Сколько стало щенят?)

3.” На плетень взлетел петух,

Повстречал еще там двух

. Сколько стало петухов?

У кого ответ готов?

4” Пять щенят в футбол играли,

Одного домой позвали.

Он в окно глядит, считает,

Сколько их теперь играет? ”

5.Четыре спелых груши

На веточке качалось.

Две груши снял Павлуша,

А сколько груш осталось?

***<u>Задание №6</u> Задание в конверте,***

***Соберите на участке бусины и сделайте бусы для бабы яги, шнурок для бус в конверте.***

Кот свистит бабе яге( используя свисток),

***Баба Яга*** прибегает к ребята примеряет бусы, благодарит детей.

-Я теперь стала добрая и красивая!

Фотографируются с бабой ягой, находят за верандой конец паутины там сундучок, открывают, рассматривают подсказку, фотография кухонного крыльца на нём большая коробка, дети бегут к коробке находят там корзину с орешками.

Появляется белка, благодарит детей, дарит им сладкие орешки конфетки.

**Рефлексия**

Фотография, кому понравилось помогать белочке, поднимите руку вверх кому не понравилась, не поднимайте руку.

В группе рассматривают фотографии, высказывают своё мнение об игре, героях.