

РЕСПУБЛИКА ДАГЕСТАН
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ «ГОРОД КАСПИЙСК»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА ДЕТСКИЙ САД №23 «Лесная сказка»
РД г. Каспийск, mbdou_lesnaya_skazka@e-dag.ru, ул. Орджоникидзе зд. 11 а тел 5-28-30

Консультация для родителей «Детские квест-игры. Что это такое?»

Подготовила: Шабанова З.А.
воспитатель

Обучение в форме игры - замечательная творческая возможность интересно и оригинально организовать жизнь детей. 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.

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.

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.

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. Сегодня таким способом проводят мероприятия в детском саду, школе, организуют праздники. В чем же секрет успеха такой формы досуга?

Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия. Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное - искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

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.

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

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.);
- познавательной-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т. д.);
- театрально-музыкальной;
- восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

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.

Методика организации и проведения квест-занятия для дошкольников

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 геокейшн - 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 воспитанников 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.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста - 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.

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:

- 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 по проведению и организации квест-игр

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.
- 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.
- В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- Следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- 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.

В последнее время компании, занимающиеся организацией праздников, предлагают такую услугу, как детский квест на день рождения. Такой праздник можно организовать и самостоятельно. Нужно лишь подойти ответственно и креативно к составлению сценария. Особенности такого

вида квестов является то, что именинник является главным героем сюжета. Цель такого мероприятия - положительные эмоции участников.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки; ребусы; игры «Найди отличия», «Что лишнее?»; пазлы; творческие задания; игры с песком; лабиринты; спортивные эстафеты. Этот квест включает в себя различные приятные моменты и подарки, например, можно использовать большой воздушный шар, в котором спрятаны сладости, или печенье с пожеланиями. Сценарии таких мероприятий составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих детей. Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!