МБДОУ «Детский сад №22»

Консультация для родителей

«Квест-игра – это современная образовательная технология. Играем в саду и дома»

Инструктор по физической культуре

Ильичева Е.Н.

2022

 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, организовывают 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);

•с оциально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);

• художественно-изобразительной(рисование, конструирование и т. д.);

• познавательно-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, 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 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. Особенностями 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 печенья 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!