

# Методические рекомендации по использованию квест-технологий в практике педагогов ДОУ

Составил старший воспитатель  
МДОУ № 3 «Ивушка» ЯМР  
Царькова С.Г.

Февраль 2020г.

**ЦЕЛЬ:** оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

**ЗАДАЧИ:**

1. Сформировать у педагогов представления о Квест-технологии в дошкольном образовательном учреждении.
2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

Актуальным вопросом для педагогов ДООУ стоит вопрос в выборе форм для поддержания детской инициативы. Педагог вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Одной из новых форм в практике дошкольного образования можно считать квест.

Квест (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей)

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. Образовательная деятельность, в формате квест, замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО.

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета. Возможность реализации образовательных задач в форме квеста вполне реальна в условиях дошкольного учреждения с детьми старшего дошкольного возраста.

**Классификация квест-игр** на сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы .

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение

детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

### ***Виды деятельности***

- Познавательная-исследовательская
- Игровая
- Двигательная
- Коммуникативная
- Изобразительная
- Музыкальная

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности.

## **СТРУКТУРА КВЕСТА**

### **Требования к заданиям:**

- доступность
- оригинальность
- адекватность ситуации

### **Принципы:**

- оригинальность
- системность – логическая связь заданий между собой
- эмоциональная окрашенность заданий
- расчёт времени
- разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста
- наличие видимого конечного результата и обратной связи

### **Условия:**

- Безопасность игр.
- Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- Мирный способ решения споров и конфликтов.

Во время ***предварительной работы*** с детьми необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре бесед и рассматривание иллюстрации о морях и океанах, мореплавателях, чтение приключенческих рассказов способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков ***перейти на следующий этап***. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

## АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

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. Разработайте легенду игры, её формат и правила.
4. 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.
5. 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.
6. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
7. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
8. 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). Напишите сценарий (конспект).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
9. Подумайте над вариантами модификации игры.

### ***Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)***

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
2. Информационная - приобретение детьми нового знания;
3. Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
4. Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

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?».

Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

### ***Значимость квест-игры для детей дошкольного возраста:***

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности в выполнении заданий.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться вовремя работы в группе.
5. Позволяет воспитателю выделить для ознакомления те объекты которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач и учесть интересы детей в полном объёме.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая, оценивать свою работу и работу товарища, помогать друг другу.

Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.

В ходе квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной и самостоятельной деятельности детей и взрослых. Нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

#### **ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ КВЕСТОВ:**

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд».
3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».
4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».
5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».
6. Физкультурные праздники.

#### **ОЗНАКОМЛЕННЫ:**

## **ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ КВЕСТОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

### **Принцип навигации.**

Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог- коучер (специалист, который 'помогает добиться самого главного в жизни — счастья).

### **Принцип доступности заданий.**

Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

### **Принцип системности.**

Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

### **Принцип эмоциональной окрашенности заданий.**

Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

### **Принцип интеграции.**

Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

### **Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.**

Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то, вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мезосцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это безусловно будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

### **Принцип присутствия выбора.**

Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств — яркий способ формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

### **Принцип «Шехерезады».**

Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шехерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

## **ВАРИАНТЫ СОСТАВЛЕНИЯ МАРШРУТА**

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

## **УСЛОВИЯ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКИХ КВЕСТОВ:**

- 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.
- В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут.
- Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; т.е. не так что тут мы отгадаем загадку, а тут вспомним поговорку. Все задачи должны соответствовать сюжету. Например, если дети уберут мусор из «водоема», то они смогут по реке доплыть до лаборатории где нужно отличить воду от другой жидкости, проведя опыты с водой. Или для того, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью.
- Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.
- Споры и конфликты надо решать только мирным путем.
- Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; будет замечательно если в квесте будут присутствовать костюмированные герои.

## **АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ КВЕСТ-ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.**

### **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 квест-игры.**

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

### **3. Сформулировать проблему квест-игры.**

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

### **4. Поставить цели квест-игры.**

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

### **5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели квест-игры.**

- Как, за счет чего цель будет достигнута?

### **6. Разработать тематический план квест-игры.**

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

### **7. Определить продолжительность игровой программы.**

- Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?

### **8. Разработать сценарий квест-игры.**

- 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.



## ПРИЕМЫ ДЛЯ ДЕТСКОЙ КВЕСТ-ИГРЫ.

**Квест** — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью.

### Прием «Тайное письмо»

Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия. Примеры такого письма:

- Надпись молоком. Проявляется при нагревании. Для этого понадобятся спички или зажигалка, поэтому такое задание нельзя давать малышам. Но даже если делаете квест для дошкольников, на этом этапе желательно участие или хотя бы присутствие взрослого в целях безопасности.
- Восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась. Отличный безопасный вариант задания.
- Вдавленная надпись. Берем два листа бумаги, кладем на мягкую поверхность и пишем послание так, чтобы оно отпечаталось на нижнем листе. Он то и будет нашим тайным письмом. Чтобы прочесть надпись, ее так же, как и в предыдущем варианте, надо закрасить.

### Прием «Кроссворд»

Легко можно составить самостоятельно. Например, отгадкой к следующему этапу будет слово “солнце”. К каждой букве слова придумываем еще одно слово: буква “С” — собака, и т.д. Причем это может быть не обязательно первая буква слова. Потом к каждому из слов подбираем наводящий вопрос или загадку. Ответы вписываются в клеточки и в результате получается слово-подсказка в одном из столбцов. Его окрашиваем каким-нибудь цветом.

### Прием «Спрятанная подсказка»

Для такого вида заданий потребуется емкость с песком, любой крупой или макаронами, в которой и спрятана капсула с подсказкой. Также можно использовать ведро с водой. Подобные задания больше подойдут для квеста, который проводится на природе. Можно спрятать подсказку и не в емкости, а на определенной местности. Это могут быть какие-то кусты или густая трава.

### Прием «Прочитай по первым буквам»

#### 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.