

## Консультация для педагогов

### «Использование инновационных методик и технологий в практике работы с детьми дошкольного возраста.

#### Квест: приключенческая игра для детей и родителей»

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии и методики, позволяющие оптимизировать педагогический процесс для реализации задач из 5 образовательных областей. В практике всестороннего развития и воспитания детей дошкольного возраста внедряются разные технологии, в том числе и игровые.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Своеобразие современного педагогического процесса современного детского сада предопределяется новыми требованиями к дошкольному образованию. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является его развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой. Интеграция разных видов деятельности позволяет успешно решать задачи по всестороннему развитию детей дошкольного возраста. Среди широко используемых в практике использования игровых технологий в работе с детьми дошкольного возраста можно выделить **квест** - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами в детских садах.

**Квест** (англ. *quest*), или приключенческая игра — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так и на улице.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. 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.

Квест-технологии широко используются в общеобразовательной школе в различных предметных циклах. Но в последние годы эта технология вызывает интерес и в среде специалистов дошкольного образования. Данную технологию применяют для решения задач познавательного, физического, социально-коммуникативного развития детей.

На современном этапе, ДОУ поставлены перед решением совершенно новых задач в соответствии с требованиями ФГОС ДО: необходимо не просто проводить цикл занятий, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребёнка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира. Таким связующим компонентом и является ИГРА.

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

Дети в восторге от квестов, ведь они так любят разгадывать тайны, идти к цели и получить в результате такой желанный приз.

### **ВАРИАНТЫ детских заданий:**

#### **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 школьников, 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.

#### **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. Пример такого кроссворда можно глянуть [здесь](#).

#### **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.

## **Викторина**

Один или несколько вопросов, разгадав которые, участники получают подсказку. Желательно, чтобы вопросы викторины были объединены одной темой. Это могут быть фразы из сказок, по которым надо отгадать саму сказку.

Еще варианты викторин:

- берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого фильма или мультфильма эти предметы;
- географическая викторина — угадываем страны, города;
- викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

Если квест проводится со школьниками, викторина может быть посвящена любому предмету, который они изучают в школе. В таком случае задание будет не только увлекательным, но и полезным.

## **Лабиринт**

Больше подходит для природы, но и дома можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток — это уже надо смотреть из наличия материалов.

Дома можно использовать специальный детский тоннель или натянуть скотч между стенами в коридоре.

## **Загадка**

Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию.

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочесть ее, а потом только отгадывать.

## **Ребус**

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

## **Пазл**

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

## **Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона**

На телефонных кнопках есть буквы, а значит каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.

## **Слово, зашифрованное значками**

Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово.

## **Найди 10 отличий**

Известное с детства развлечение — сравнить две картинки и найти различия. Его вполне можно сделать заданием для детского квеста. Командой искать различия гораздо веселее и интереснее.

## **Эстафеты**

Это составляющая квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, стилизовав ее под тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.

## **Кто здесь лишний?**

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу. Вариант с усложнением — каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.

## **Посчитай**

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу — посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.

## **Найди нужную коробку**

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

## **Зеркальное отображение**

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

### **Общие правила заданий:**

- все задания не должны нести в себе опасности. Нельзя заставлять ребенка переплывать через реку или разжигать костер;
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой;
- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

**Таким образом:** Квест, как универсальная игровая технология включающая у ребёнка соревновательные механизмы, что также создающая 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 участникам самостоятельно осваивать новые знания.

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

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.

**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.**

### **ВАРИАНТЫ детских заданий:**

#### **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 школьников, 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.

#### **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. Пример такого кроссворда можно глянуть [здесь](#).

#### **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.

### **Викторина**

Один или несколько вопросов, разгадав которые, участники получают подсказку. Желательно, чтобы вопросы викторины были объединены одной темой. Это могут быть фразы из сказок, по которым надо отгадать саму сказку.

Еще варианты викторин:

- берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого фильма или мультфильма эти предметы;
- географическая викторина — угадываем страны, города;
- викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

Если квест проводится со школьниками, викторина может быть посвящена любому предмету, который они изучают в школе. В таком случае задание будет не только увлекательным, но и полезным.

### **Лабиринт**

Больше подходит для природы, но и дома можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток — это уже надо смотреть из наличия материалов.

Дома можно использовать специальный детский тоннель или натянуть скотч между стенами в коридоре.

### **Загадка**

Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию.

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочитать ее, а потом только отгадывать.

### **Ребус**

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

### **Пазл**

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

### **Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона**

На телефонных кнопках есть буквы, а значит каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.

## **Слово, зашифрованное значками**

Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово.

## **Найди 10 отличий**

Известное с детства развлечение — сравнить две картинки и найти различия. Его вполне можно сделать заданием для детского квеста. Командой искать различия гораздо веселее и интереснее.

## **Эстафеты**

Это составляющая квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, стилизовав ее под тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.

## **Кто здесь лишний?**

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу. Вариант с усложнением — каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.

## **Посчитай**

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу — посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.

## **Найди нужную коробку**

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

## **Зеркальное отображение**

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

### **Общие правила заданий:**

- все задания не должны нести в себе опасности. Нельзя заставлять ребенка переплывать через реку или разжигать костер;
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой;

- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.