

## Слайд 1

По новым стандартам ФГОС ДО для воспитателей ДОУ важно не просто проводить занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Построение образовательной деятельности базируется на индивидуальных особенностях каждого ребенка, а сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, превращается в субъекта образовательного процесса (ФГОС ДО п.1.4.2.).

Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые, «квесты». Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Тщательно организованные квест-занятия актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

## Слайд 2

**Квест** (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — 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. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн 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.

## Слайд 3

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода **проблема**, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Классификация квестов разнообразна. Она представлена вам на слайде.

## **Достоинства квестов 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 при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

### **4 основных условия:**

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодезь.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

### **Алгоритм организации и проведения квест-игры:**

- Определить цели и задачи
- Выбрать место проведения игры.
- Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
- Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.
- Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)
- Подготовить задания, реквизит для игры.
- Назначить дату и замотивировать участников.
- Проведение игры.
- Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
- Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)

## **Варианты составления маршрута:**

**Маршрутный лист** (на нем написаны последовательно станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

**«Волшебный клубок»** с последовательно прикрепленными записками 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 с фотографиями тех мест, куда должны последовать участники)

**Участники узнают о том, куда дальше идти** после выполнения задания (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)

## **Задания для квестов**

1. Поиск «сокровищ».
2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).
3. Помощь героям.
4. Путешествие.
5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

## **Примерный ход игры**

1. Вводная часть:
  - приветствие и знакомство с участниками;
  - легкий интерактив и физическая разминка;
  - определение тематики, целей игры;
  - формирование команд, их названия и выбор капитанов;
  - ознакомление с правилами и непосредственно игра.
2. Квестовая часть:
  - получение первого задания;
  - выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;
  - поочередное выполнение последующих заданий;
  - небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
  - поиск финальных заданий;
  - получение призов.

С помощью квест-игр дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча,

таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

**Квест- игра** является одним 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.