



**Консультация
для педагогов ДОУ**

**Принципы построения квестов
для детей
дошкольного возраста**

1. **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).
2. **Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
3. **Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
4. **Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
5. **Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
6. **Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.
7. **Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.** Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам. Если ребёнок делает задания добровольно, но ему будет скучно, значит нет интереса. Если задания для ребёнка интересны, но выполнять заставляют «под палкой» - нет желания, позитива и свободы. Добровольность – это ещё и приём (даёт возможность раскрыться ребёнку). Обязательные просьбы имеют место

быть, но в минимальном объёме (разнообразие шаблонов рождает искренность ребёнка по отношению к педагогу).

8. **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.

9. **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.

10. 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.