

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №31»

«Квест – шаг в будущее»

(Методическое пособие

для использования квест - игр с детьми д.в)



Подготовила: воспитатель

выс. кв. категории Мингалева Ю. В

Артемовский, 2023г

Актуальность выбранной темы

Квест-игра — это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест — это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Квест-игра — это модель, алгоритм проведения игры.

В современных условиях и подходах к дошкольному воспитанию в соответствии с ФГОС ДО квест-игры достаточно актуальны. Они являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности детей, способствующие сотрудничеству взрослых и детей их инициативы и самостоятельности. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Необходимо отметить, что квест-игра актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Таким образом, квест-игра — это деятельность ребенка в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт, и приобретает знания.

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.

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) 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.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ КВЕСТОВ: 1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений). 2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). «Помогите Деду Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд». 3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). «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».

УСЛОВИЯ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКИХ КВЕСТОВ: 1. Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево). 2. Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям. 3. В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут. 4.

Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; т.е. не так что тут мы отгадаем загадку, а тут вспомним поговорку. 5. 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, проводя опыты с водой. 6. Или для того, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью. 7. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен. 8. Споры и конфликты надо решать только мирным путем. 9. Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; будет замечательно, если в квесте будут присутствовать костюмированные герои

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.

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 потребуются 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

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.

Клубный час на прогулке «Зима нас всех объединила» (квест-игра)

Краткий сюжет **квест-игры**: Дети получают письмо от Деда Мороза с просьбой найти мешок с подарками, который забрала снежная королева, с помощью осколков волшебного зеркала. Схема квеста простая: дети получают первый осколок, там написано, где им искать следующий. Они приходят в это место, и чтобы получить следующий осколок им нужно выполнить задание от одного из персонажей сказки «Снежная королева».

Реквизит: 10 осколков зеркала – из картона сделать овал и нарисовать на нем карту — там схематически понятно нарисовать, где спрятан сюрприз, наклеить на неё прозрачный скотч, а поверх скотча заклеить зеркало фольгой используя для этого клей-карандаш (так фольгу потом будет легче снять). Карту разрезать на 10 разных осколков, чтобы потом было несложно собрать их в прежний овал. С одной стороны осколка получается фольга, под которой прячется карта, с другой нужно будет нарисовать, где дети найдут следующий осколок.

Также карты нужны на каждую команду со своим индивидуальным маршрутом. Изображения тролля Орма, Кая, Луты, волшебницы, королевича и королевны, маленькой разбойницы, оленя, финки, снежных стражников, снежной королевы. Листы альбомной бумаги, карандаши. Заготовки для создания цветка: гофробумага, клей, картон, ножницы. Листы голубого цвета для льдин. Короны из картона, материалы для украшения. Бумажный шар, бумажные снежки, варежки. Задание найти тень оленя, олени из палок. Рисунок, шифр про снежную королеву. Пластиковые стаканчики с наклеенными картинками стражей. Формы со льдом, тарелки с теплой водой.

Ход квест-игры: До начала Клубного часа детям в группах раздаются разные символы. По звонку колокольчика дети собираются на спортивной площадке, где находят письмо от Деда Мороза, в котором написано, что Снежная королева не хочет, чтобы люди на земле радовались и праздновали Новый год и она украла мешок с подарками. Улетая, она случайно выронила из мешка волшебное зеркало мастера Вегарта, оно упало и разбилось, осколки оказались разбросаны в разных местах. Зеркало доброе, его осколки помогут вам найти подарки. А на помощь я прислал Вам помощника тролля Орма. Он поможет Вам найти все осколки зеркала и найти подарки. Торопитесь. Но для начала необходимо объединиться в команды. Дети собираются в команды в соответствии со своим символом. Каждому из них

вручается своя карта-зеркало с маршрутом. Веранда группы «Солнышко»
Первое задание квеста. Кай загадывает детям загадку:

У меня есть карандаш,
Разноцветная гуашь,
Акварель, палитра, кисть
И бумаги плотный лист,
А еще – мольберт-треножник,

Потому что я ... (художник) Дети бегут к мольберту. Там их встречает Кай и говорит, что им нужно нарисовать зимний или новогодний рисунок. После выполнения задания отдает им осколок зеркала и маленький сюрприз. Дети получают 1-й осколок. На нем нарисована ласка и скакалка: Веранда группы «Бабочки» **Второе задание квеста.** Лута Дети бегут к спортивному уголку, там их на самом верху веранды ждет Ласка Лута. Здесь детям нужно выполнить спортивные упражнения. После выполнения задания отдает им осколок зеркала и маленький сюрприз. Дети получают 2-й осколок. На нем нарисован цветок. Веранда группы «Цветочки» **Третье задание квеста.** Цветочный сад На веранде стоит кадка с большим надувным цветком, за которым находится задание. Найдя цветок, дети попадают в сад к бабушке-волшебнице, которая просит их сделать два цветка. Для изготовления цветков даёте заранее подготовленные заготовки. Выполнив задание бабушки-волшебницы, дети получают 3-й осколок и сюрприз. На нем нарисован мост. Территория детского сада с искусственным водоемом и мостиком **Четвертое задание квеста.** Мост и озеро троллей. Дети слышат голоса троллей, которые пытаются их напугать, для того чтобы их отвлечь нужно рассказать им зимний стишок и пройти по ледяному мосту. Льдинами будут служить простые листы бумаги стандартного формата. Задача детей – пройти по ним до стула, накрытого белой простыней («в сугробе»). Если не удалось пройти до конца моста, либо нога соскочила со льдины – ты попал под лавину, путь придется начинать сначала! Когда дети справятся с заданием — получают 4-й осколок с изображением короны. Веранда группы

«Медвежата» **Пятое задание** квеста. Во дворце у королевича и королевны Найдя короны, которые заранее изготовлены из картона, дети получают материалы для их украшения. После того как украсят, они должны их одеть и станцевать танцы под разную музыку. После выполнения заданий детям еще нужно построить карету из подручных материалов, чтобы ехать дальше. (Вход могут пойти мягкие модули, крупный строительный материал, стулья и т.д.) В итоге получают 5-й осколок с изображением елки. Веранда группы «Кораблик» **Шестое задание** квеста. Встреча с маленькой разбойницей На елке дети находят бумажный шар — смятый лист бумаги или газеты. Маленькая разбойница дает задание на находчивость. Следующий осколок угодил в один из снежков (воспитатель показывает в корзине свертки из белой бумаги, раздает по одному или по два для каждого участника). Снег очень холодный, поэтому действовать придется в рукавицах! После выполнения задания маленькая разбойница отдает им 6-й осколок зеркала с изображением оленя. Веранда группы «Зайчики» **Седьмое задание** квеста. Гонки на оленях. Воспитатель объясняет детям, что Олень отбрасывает на снег очень красивую тень. Но из-за причуд северного сияния теней оказалось несколько! Перед детьми кладутся три-пять рисунков тени (силуэты) оленя, отличающихся только небольшими деталями — формой хвоста, количеством отростков рогов (брать в руки рисунки нельзя). Нужно, глядя на портрет оленя, найти его настоящую тень. Дальше дети садятся на оленей и мчатся дальше. После выполнения задания олень отдает им 7-й осколок зеркала с изображением стола. Территория детского сада, со стоящими столами **Восьмое задание** квеста. В доме Финки. На столах детей ждет задание — на листе нарисовано несколько геометрических фигур, которые им нужно дорисовать так, чтобы получился рисунок. Разгадать шифр про снежную королеву. Закончив с рисунками и шифром, дети получают 8-й осколок с изображением Снежной королевы. Спортивная площадка **девятое задание** квеста. Во дворце у Снежной королевы На веранде детей встречает сама Снежная королева. Дети чтобы растопить ее ледяное сердце придумывают

ласковые слова и говорят их королеве. Она добреет и отдает им последний осколок зеркала. Дети получают осколок, на котором нарисовано изображение полной карты, которую необходимо сложить из собранных осколков. Складывая зеркало – получается под фольгой карта. На карте отмечено место, где спрятаны подарки. Дети находят это место и получают в подарок конфеты от Деда Мороза.

Квест-игра для детей старшего дошкольного возраста «Приключения в сказочной стране»

Цель: прививать интерес к народному творчеству, к сказкам. Развитие у детей коммуникативных навыков, умение работать в команде.

Задачи: Образовательные: Способствовать формированию умения применять полученные знания в нестандартных практических задачах. Развивающие: Развивать мыслительные операции: аналогия, систематизация, обобщение, наблюдение, планирование. Воспитательные: Объединить детей, доставить им удовольствие, способствовать сближению и организованности группы.

Материал: Письмо от жителей сказочной страны, три «волшебные коробочки», план сказочной страны (план территории детского сада с отмеченными на нем станциями квеста), емкости разной формы с «живой» и «мертвой» водой, 2 пустых ведра и маленькое ведерко-мерка, камни-кочки с буквами, воздушные шары, листы с геометрическим узором на каждого ребенка, цветные карандаши, фотография музыкального зала, разрезанная на 5 частей, фонограмма голоса Василисы и минусовка песни «Светит солнышко» (Музыка А. Ермолова сл. Орлова)

Ход игры: В группе звучит звуковой сигнал, включается экран, на нем появляется электронная почта, открывается письмо. Текст письма: «Дорогие ребята, обращаются к вам жители сказочной страны. Мы просим вас помочь найти Василису Прекрасную, которую похитили и спрятали неведомые злые силы. Карту сказочной страны вы найдете в одной из трех коробочек, которые находятся у вас в спальне. Но имейте в виду, на всех коробочках написана неправда и открыть можно только одну коробочку. Так что будьте очень внимательны». Дети рассматривают коробочки: на 1-ой надпись – «План здесь», на 2-ой – «Здесь ничего нет», на 3-ей – «План в первой

коробке». Дети открывают вторую коробочку и находят план. Дети рассматривают план и отправляются к первой станции, указанной на нем (центр экспериментирования). **1-я станция** – Избушка на курьих ножках. На экране появляется изображение Бабы-Яги, которая сообщает детям, что у нее есть подсказка, но что бы ее получить, надо выполнить задание: Перед вами стоит таз и зеленое ведро с водой. «Набрала я воды из живого и мертвого источника, да вот беда, пока донесла до избушки забыла где живая, а где мертвая вода. Помню только, что живой воды было больше. Коль поможете мне разобраться с этой задачей. Под емкостью с живой водой находится следующая подсказка». Дети советуются между собой как лучше выполнить задание. Воспитатель обращает внимание детей на 2 пустых ведра и маленькое ведерко. Дети выполняют измерение воды, переливая маленьким ведерком воду в пустые ведра. Выясняют, что в тазу была мертвая вода (6 мерных ведерок), а в зеленом ведре была живая вода (8 мерных ведерок). Под зеленым ведром находят часть пазла и отправляются на 2-ю станцию. **2-я станция** – Болото Царевны Лягушки. На экране появляется Царевна Лягушка: Знаю я, ребята, зачем ко мне вы пришли. Есть у меня подсказка для вас, но что бы ее получить надо перейти болото. Наступать можно только на кочки. Да кочки эти не простые, а волшебные. На каждой написана буква. Прежде чем наступить на кочку надо назвать сказочное слово, в котором эта буква есть. Например: буква «С» - «сапоги скороходы», «Снегурочка». Будьте внимательны, если ошибетесь – навсегда увязнете в болоте». Под последней кочкой найдете следующую подсказку. Дети решают, кто из них будет выполнять это задание. Один из игроков переходит болото по кочкам, получает подсказку и возвращается назад. **3-я станция** – Поляна воздушных шаров. Возле поляны, на дереве дети находят записку. Воспитатель читает: «Подсказка в одном из шаров». Дети лопают шары, кто как придумает, находят часть пазла. **4-я станция** – Лукоморье. На экране появляется Ученый кот. Он предлагает отгадать его загадки: Ждали маму с молоком, А пустили волка в дом... Кем же были эти Маленькие дети? (Семеро козлят) В детстве

все над ним смеялись, Оттолкнуть его старались: Ведь никто не знал, что он Белым лебедем рожден. (Гадкий утенок) Была она артисткой Прекрасной, как звезда, От злого Карабаса Сбежала навсегда. (Мальвина) Уплетая калачи, Ехал парень на печи. Прокатился по деревне И женился на царевне. (Емеля) Ученый кот: Вы отгадали все загадки. Свою подсказку вы найдете в книге из последней загадки. Дети в книжном центре находят сказку «По щучьему велению» и находят в ней следующую часть пазла. **5-я станция** – Домик Марьи Искусницы. На экране появляется Марья Искусница: Наказал мне батюшка к вечеру нанизать дюжину бус. Коль поможете мне с работой справиться помогу вам тоже - дам последнюю подсказку. Дети получают листочки с геометрическим узором и заканчивают логическую цепочку. Марья Искусница: Вы выполнили задание. Ваша подсказка находится в коробке с «Дарами Фребеля» под цифрой 10. После того как дети находят последнюю подсказку они собирают пазл из 5 частей. На картинке изображен музыкальный зал. Дети отправляются туда. Музыкальный зал. Дети заходят в музыкальный зал. Звучит фонограмма: Дорогие ребята, вы проделали сложный путь и доказали, что вы смелые, дружные и находчивые. Темные силы спрятали меня здесь и наложили заклятие. Я буду невидима пока ваши звонкие голоса не позовут сюда солнышко и оно своими волшебными лучами не развеет чары. Дети под фонограмму исполняют песню «Светит солнышко» (Музыка А. Ермолова сл. Орлова) На экране появляется Василиса Прекрасная. Она благодарит детей и приглашает в группу на чаепитие.

Рекомендации для педагогов по проведению и организации

квест-игр

1. 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? Какой результат хотелось бы видеть?

2. Сформулировать цели и задачи. Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.

3. 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).

4. 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. 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.