

Консультация на тему:
**«Квест-игра» — современная
здоровьесберегающая технология в
ДОУ»**

Воспитатель: Хатхоху С.М.

«Расскажи—и я забуду, покажи—и я запомню, дай действовать—и я пойму!»

Цели и задачи семинара-практикума:

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности «Квест- технологии» в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

- сформировать у участников семинара-практикума представления о Квест- технологии.
- содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест- технологии.
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест- игре.

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога 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.

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами. Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. Все, кто изучал английский язык, помнят слово «question», что значит «вопрос», а «quest»- это поиск, разыскиваемый предмет.

Понятие «квест» сначала использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей. Вспомните для примера любое произведение Жюль Верна или Роберта Стивенсона. Квест лежит и в основе любимой дошкольниками сказочной трилогии Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей», повести В.Медведева «Баранкин, будь человеком!», сказки Ю.Дружкова «Приключения Карандаша и Самоделкина» и многих других произведений детской литературы.

Аннотация квест-игры

По версии энциклопедии wikipedia.org понятие quest (квест) имеет несколько значений. Приведем примеры некоторых из них:

- Приключенческая игра (quest — поиски), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
- Quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

- Квест — компьютерная игра-повествование, в которой герой продвигается по сюжету и взаимодействует с миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач

- Квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения получаете бонусы. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и выполнить очередное задание

- Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами

- Веб-квест (Web-Quest – в переводе с английского языка quest – это поиск, web – паутина, сеть. Дословный перевод: веб-квест = интернет-поиск) – это самостоятельная поисковая деятельность на просторах сети Интернет по одной или нескольким ветвям заранее заготовленного маршрута к определенной цели, поставленной в начале маршрута, в ходе которой приходится получать и анализировать встречающуюся информацию для того, чтобы перейти к следующему этапу на пути к цели.

- Образовательный веб-квест – это сайт в сети Интернет, который содержит проблемное задание для учащихся с элементами ролевой игры. Для выполнения задания используются как библиотечный фонд, так и информационные ресурсы сети Интернет.

- **Квест** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

- Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету, это путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

- Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче.

В играх-квестах тоже есть увлекательный сюжет-основанный на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду. Через череду заданий достигается главная цель.

Почему квесты так популярны?

Во-первых, это приятная для человека деятельность.

Во-вторых, игрок понимает значимость для себя непосредственного ее результата. Он может удовлетворить личные потребности в достижении, доминировании, самостоятельности, аффилиации(стремлении быть в обществе других).

Привлекательным мотивом для участия в такой игре может быть и вознаграждение за победу, хотя оно всегда условно и не является главным стимулом.

Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Они есть и сейчас. Главный герой, управляемый игроком, взаимодействуя с игровыми персонажами и выбирая из многих нужные игровые предметы, решает логически задачи и добирается до цели.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улицах города, в парках, заброшенных зданиях, кафе, специально оборудованных комнатах, в которых запирают игроков, и они должны найти способ, чтобы выбраться оттуда за определенное

время. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд».

Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет 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-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **Ø воспитательные**- формируют навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие;
- **Ø образовательные** - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;
- **Ø развивающие**- в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;
- **Ø коррекционные** -интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

Классификация квест-технологий. На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать **несколько видов** квест-технологий. 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.

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Любой квест требует тщательной подготовки педагога.

Подготовка осуществляется в 3 этапа:

– Подготовка условий, оборудования, материала квеста.

– Разработка маршрута и карты, сценария квеста.

– Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Виды квестов:

1. **Поиск по запискам.** Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие, требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведушем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Атракцион несложный, но, тем не менее, неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.

2. **Поиск по карте.**

3. **Поиск по подсказкам** (картинкам, указателям).

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Деду Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».
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. По художественным произведениям (литературные квесты) — книгам, фильмам, мультфильмам. Это может быть сценарий с сохранением сюжета произведения, или с другим сюжетом, использующим мир произведения, а также новая история с теми же героями. Некоторые произведения просто созданы для превращения их в квесты.
6. Физкультурные праздники.
7. По любому поводу проведения (окончание детского сада/школы, приход весны, и т.д.).

Цель квеста Квест — последовательное выполнение заданий с известной целью:

- Спасти героя
- Найти клад/сокровища/мешок с подарками
- Обойти всех героев и собрать их в одном месте Изготовление/строительство/ремонт чего-то
- Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- Найти слова заклинания для спасения кого-то
- Собрать из кусочков карту
- Вернуть свой облик и вернуться домой
- Найти ключи от замка и т.п....

Альберт Эйнштейн сказал: *«Самое глубокое, что может пережить человек, это чувство таинственного».*

С самого начала квеста, участникам предлагают окунуться в тайну. Поиск ответа настолько захватывает детей, что откладывает сильные впечатления на их дальнейшую жизнь.

Подготовка к проведению квеста

1. Разработать сценарий с учетом целей и задач игры. Выбор сюжета

2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступ. части.
5. Оформить наглядные материалы («карты»).
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

Организация

Организацию и контроль за ходом игры осуществляет ведущий, который объясняет правила, поддерживает игроков, а иногда становится тайным посредником между персонажами. Иногда это несколько ведущих, в зависимости от количества участников.

Проведение игры

- 1 создание игровой ситуации – замотивировать участников
- 2 задание – постановка цели
- 3 процесс – логически и последовательно построенная цепочка заданий
- 4 завершение – подведение итогов, презентация игры

Направление

- Карта
- Стрелки
- Знаки
- Ответы к загадкам и головоломкам
- И другое...

Остановки

- Встреча с героями и выполнение заданий
- Получение дальнейшего направления
- Поиск артефактов
- И другое...

Испытания

- Задания от героев (тематические, по возрасту)
- Головоломки
- Опыты
- Викторины
- Загадки
- Подвижные игры
- Творческие задания и т.д.

Задания детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;

- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Виды активности, используемые в квестах:

Игры:

- На познавательные процессы
- На пространственное ориентирование

Опыты:

- Эксперименты
- Фокусы

Творчество:

- Поделки
- Создание реквизита для героя

Разрядки:

- Спорт-минутки

- Регулирующие игры

Количество активностей

Главное — чувство меры: не перестараться и соизмерить количество заданий с возрастом детей.

- до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;
- от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;
- от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности;
- старше 7 лет — около 12 активностей разной сложности.

У каждой истории есть начало и конец. В квестах начало и конец наиболее яркие.

ПРАВИЛА

Чередовать

- Ø активные и пассивные задания;
- Ø легкие и трудные;
- Ø творческие и интеллектуальные;
- Ø быстрые и затянутые;

НАЧИНАТЬ с самого интересного и заканчивать тем же.

Финал

- Получение призов
- Обнаружение клада

- Спасение героя и другое

Результат

- Расширение кругозора детей.
- Выработка командных решений.
- Получение новых впечатлений, эмоции.
- Открытие нового, удивительного.
- Преодоление неуверенности в себе.
- Проявление смекалки и логики.
- Поиск верных решений.
- Взаимопомощь в выполнении заданий.
- Улучшение взаимоотношений в коллективе, с родителями и педагогами.

При разработке и проведении **квестов** важно использовать следующие **принципы**:

1. Доступность заданий – не должно быть чересчур сложно для ребёнка.
 2. Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево).
 3. Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.
 4. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
 5. Эмоциональная окрашенность заданий.
(Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами, с использованием декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря).
1. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
 2. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
 3. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Квест – это развитие и море эмоций

- Квесты приносят большую пользу, как взрослым, так и детям.
- Принимая участие в квестах, ребенок открывает себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.
- Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг к другу в выполнении заданий.
- В конце игры мы учим детей поздравлять друг друга с победой и благодарить. Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это цементирует их веру в себя.

«Надо помогать людям эффективно учиться, вместо того чтобы передавать им ненужные знания»

П. Фани, А. Мамфорд

«Секрет педагогики прост: сколько ты тратишь на учеников времени, души, здоровья, жизни - столько получишь в результате»

Олег Павлович Табаков

- Давайте и мы с вами поиграем.

Раздается стук в дверь, появляется Машенька из сказки «Гуси-лебеди» и говорит, что "гуси-лебеди" украли ее любимую книгу со сказками и спрятали в сказочном лесу в сундук под 3 замка и чтобы добыть эту книгу нужно найти 3 ключа.

Для начала нужно собрать команду. (Машенька дает задание, кто первым ответит, тот в команде)

- Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла, гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой «Золотой ключик или приключение Буратино»)

2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.

(Доктор Айболит, К. Чуковский «Доктор Айболит»)

3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. «Колобок»)

4. Организирую зимнюю рыбалку. Недорого. (Лиса, р. н. с. «Лиса и волк»)

Команда вместе с Машенькой идут на поиски ключей и сундука (по кабинетам узких специалистов, и помогает им вот это задание:

Задание №1

Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться

- Если зайцев - идем в бухгалтерию.
- Если лисиц - идем в медицинский кабинет.
- Если белок - идем в **методический кабинет**.

Задание №2 (в методкабинете конверт с заданием и 1й ключ)

Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.

Пример: $125 + 38 - 26$

- Если ответ 141 отправляйтесь в кабинет логопеда.
- Если ответ 137 отправляйтесь в бухгалтерию.
- Если ответ 127 отправляйтесь в медицинский кабинет.

Задание №3 (в бухгалтерии находится конверт с заданием и 2й ключ)

Какой вид деятельности ДООУ является ведущим?

- Если образовательная отправляемся в кабинет делопроизводителя.
- Если продуктивная отправляемся в кабинет логопеда.
- Если **игровая** отправляемся в медицинский кабинет.

Задание №4 (в медицинском кабинете находится конверт с заданием и 3й ключ)

В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?

- Если «Кот, Петух и Лиса» отправляемся в медкабинет.
- Если «Зимовье» отправляемся в музыкальный зал.
- Если «Теремок» отправляемся в прачечную.

(Пока команда находит ключи, педагоги, присутствующие на семинаре практикуме получают задание).

Квест – конструктор по сказкам «Теремок» и «Колобок»

-Уважаемые коллеги! Предлагаю вамделиться на две команды и кратко разработать два квеста. Одна команда - по сказке «Колобок», вторая - по сказке «Теремок».

Погружение:

ГЛАВНОЕ не только придумать тему квеста, но и погрузиться в него: вспомнить все подробности сказки и имена персонажей.

Сказка «Теремок»:

Мышь
Лягушка
Заяц
Лиса
Волк
Медведь

Сказка «Колобок»:

Баба
Колобок
Заяц
Волк
Медведь
Лиса

Варианты сюжетов по сказкам:

«Теремок»:

- Ø 1. Мышка поселилась в теремке. Сегодня у неё День рождения. Она печёт торт. Мышь просит детей сходить в лес к зверям попросить для торта продукты, попутно приглашая тех в гости: к лисе за мукой, к медведю за медом и т.д.
- Ø 2. Мышка пришла к Теремку, но на нем висит большой замок. Цель - найти ключ от Теремка, пройдя испытания.
- Ø 3. Построить теремок, для этого надо пройти по лесу и собрать необходимые инструменты и материалы.
- Ø 4. Медведь залез в теремок и никого не пускает, просит принести ему бочонок с медом, гармошку, тарелку, ложку. Медведь дает карту леса, где спрятаны предметы. Детей встречают разные персонажи.

«Колобок»:

- Ø Баба собралась печь Колобок для Деда, но муки так и не наскребла. Просит детей пройти по лесу насобирать нужные продукты.
- Ø Баба испекла для деда Колобка, положила остудить на окно, но он пропал. Просит детей его найти, идя по следу (от муки). По дороге детей встречают разные звери. Чтобы узнать куда идти дальше, надо пройти испытания.
- Ø Лиса собирается съесть колобка, но дети просят ее не делать этого. Тогда лиса просит принести ей что-то взамен (Например, красивые бусы и т.д.) Дети отправляются на поиски бусин, по дороге встречают разных героев.

Подбор ассоциаций:

Теперь составим список ассоциаций. Для этого нужно выбрать соответствующие теме ключевые слова, наиболее яркие понятия и образы, важных героев, эпитеты, свойства.

Например,

МЫШЬ

- Ø Зерно
- Ø Репка
- Ø Разбила яйцо ит.д.

ЛЯГУШКА

- Ø Болото
- Ø Стрела
- Ø ...

МЕДВЕДЬ

- Ø Любит мед
- Ø Берлога

И так далее к каждому персонажу.

Подбор активностей:

На следующем этапе мы составляем список активностей, то есть игр, заданий, вопросов, поделок.

Активности, связанные с персонажами:

- Ø Задания, связанные с местом обитания героя;
- Ø Задания, связанные с прошлым героя (из других сказок – Красная шапочка и волк);
- Ø Задания, связанные с обычным для героя занятием (помогать зверям добывать еду);
- Ø Задания, возникающие при взаимодействии со злыми героями (убегать, бороться – работа с эмоциями).

Активности, связанные с препятствиями:

- Ø Перелезть, перепрыгнуть, пройти по туннелю, пролезть в паутину – физическая активность;
- Ø Смастерить средство передвижения, мост через болото лягушки;
- Ø Собрать для волка корм в лесу, для мышки в поле (отыскать семена в манке).

Задания на:

- Внимание
- Память
- Восприятие
- Мышление
- Речь
- Пространство
- Ловкость
- Эмоции

Мышление:

- Ø 4-й лишний (домашние птицы и дикие – от лисы),
- Ø Последовательности (ингредиенты для супа лисы),
- Ø Классификации (разложить насекомых и рыб),
- Ø Съедобное-не съедобное (собрать корм для героя),
- Ø Загадки (лиса пойдет, если дети ответят на все вопросы),
- Ø Нелепицы/Викторины (Волк пропустит только тех, кто ответит на его вопросы),
- Ø Скажи наоборот,
- Ø и другие...

Память:

- Ø Что пропало? (задание от хитрой лисы),
- Ø Повтори движение (задание от зайца),
- Ø Что изменилось?
- Ø Запомни предметы,
- Ø Запомни порядок (от лягушки),
- Ø и другие...

Внимание:

- Ø Запрещенные движения (подвижная игра от героя),
- Ø Съедобное-несъедобное,
- Ø Летает-нелетает,
- Ø Найди такое же,
- Ø Лабиринты,
- Ø Найди отличия,
- Ø Найди два одинаковых рисунка,
- Ø Игры для сплочения детского коллектива, игры для гиперактивных детей, регулирующие игры.

Пространство:

- Ø «Вверх-вниз-вправо-влево»,
- Ø Два шага вперед, от дерева налево 5 лилипутских шагов, 3 гигантских шага направо,
- Ø Найти по карте, по схеме леса (участка, группы),
- Ø Соединить части карты.

Речь:

- Ø Большой-маленький,
- Ø Скажи наоборот,
- Ø Квазипространственные отношения,
- Ø Игры на бумаге,
- Ø Узнать по первым буквам,
- Ø Восстановить слова с пропущенными гласными,
- Ø Из букв одного слова придумать другое,
- Ø Найти слово по буквам, с помощью шифра.

Эмоции:

- Ø Удиви,
- Ø Покажи,
- Ø Создай,
- Ø Нарисуй,
- Ø Напугай,
- Ø Задобри.

Ловкость:

- Ø Любые подвижные игры (Игры из коллекций дядюшки Фоппеля, Мониной, Лютовой),
- Ø Пройти через паутину из бечевки,
- Ø Прыгать высоко или далеко(перепрыгивая кочки через болото лягушки),
- Ø Кого-то сбивать с дерева,
- Ø Догнать героя,
- Ø Игровой парашют.

Количество игр:

- Ø до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;
- Ø от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;
- Ø от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности;
- Ø старше 7 лет — около 12 активностей разной сложности.

(Команда возвращается в музыкальный зал с 3 ключами и сундуком)

Задание команде

Первому участнику нужно рассказать, где был первый ключ, передавая интонацию, как плохо говорящий на русском языке иностранец.

Второй участник рассказывает, где был второй ключ, передавая интонацию диктора на ТВ в выпуске новостей.

Третий и четвертый участники расскажут, где нашли ключ, передавая интонацию сплетниц.

- Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу, отдаем Машеньке.

Итог. Квесты— эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье. Такие игры помогают каждому из участников раскрыть свой потенциал.