


Основные подходы
к квест – технологии.

Применение ее
в образовательном
процессе ДОУ
при реализации
требований
ФГОС ДО».





**Дайте детству наиграться
Вдоволь, досыта, не вкратце,
Дайте дождиком умыться,
Дайте, как цветку раскрыться.**

**Дайте детству наиграться,
Насмеяться, наскакаться.
Дайте радостно проснуться,
Дайте в ласку окунуться!**

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на **основополагающих принципах:**

- поддержка разнообразия детства;
- сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека;

реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности. Образовательная деятельность в формате **квест** замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений») изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.



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

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 – в группе, в помещении детского сада, так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.





В ходе квеста у детей происходит **развитие по всем образовательным областям** и реализуются разные виды деятельности:

- Игровая
- Коммуникативная
- Познавательльно-исследовательская
- Двигательная
- Изобразительная
- Музыкальная
- Восприятие художественной литературы и фольклора

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств.





Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет ведущего, **четкие правила**, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Роль педагога-ведущего в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Основными критериями качества квеста выступают:

безопасность для участников,
оригинальность,
логичность,
целостность,
подчинённость определённому сюжету, а не только теме,
создание атмосферы игрового пространства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется **высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.**

Классификация квест-технологий:

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов. Квесты можно условно разделить на три группы.

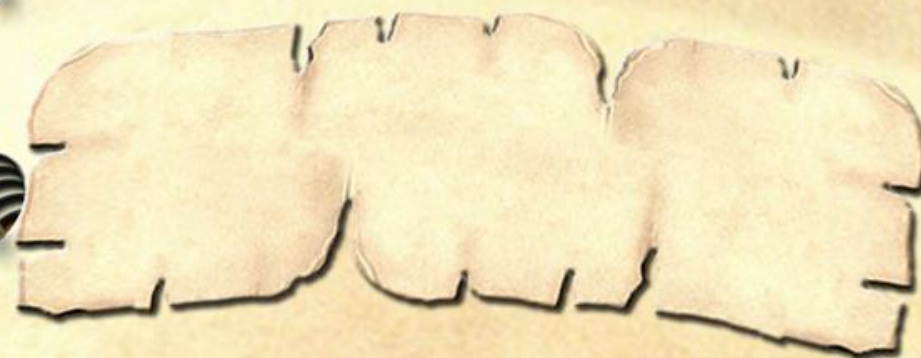
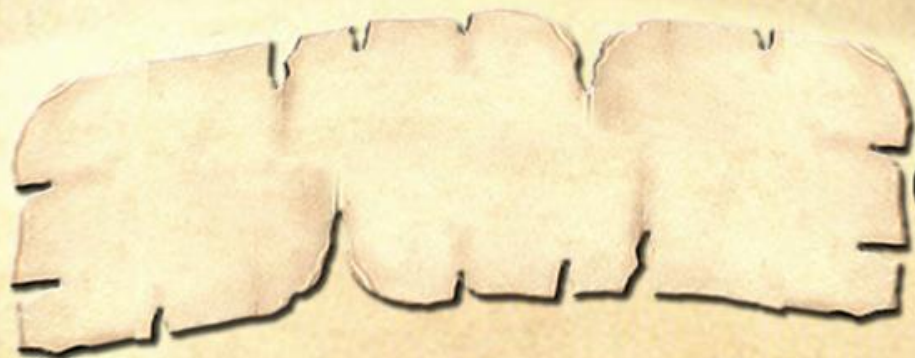
Виды квестов:

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.

Чаще всего используем в своей работе линейные квесты.



Структура квест- технологии, все сводится к следующему:

1. Введение: сюжет и роли

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

2. Задания: этапы, вопросы, ролевые задания

- первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
- используемые предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

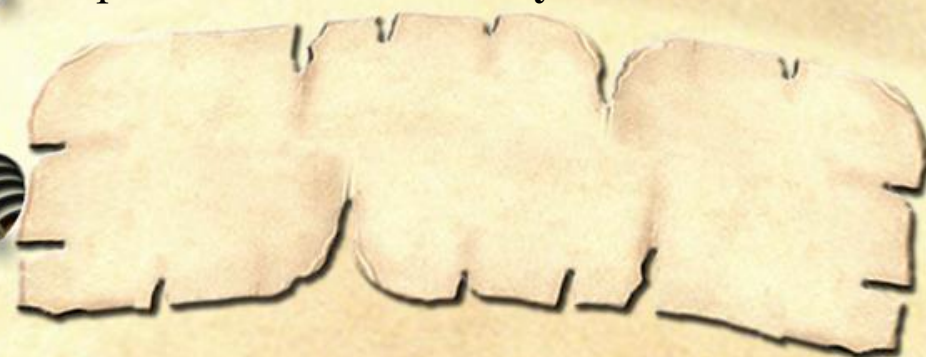
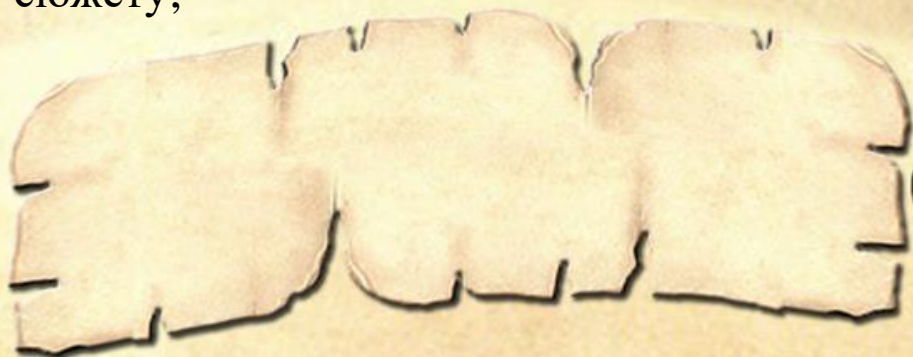
- задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;

-также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные.

3. Оценка: итоги, призы

Как заинтересовать группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата?

Все просто. На финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование **по поиску «клада».**



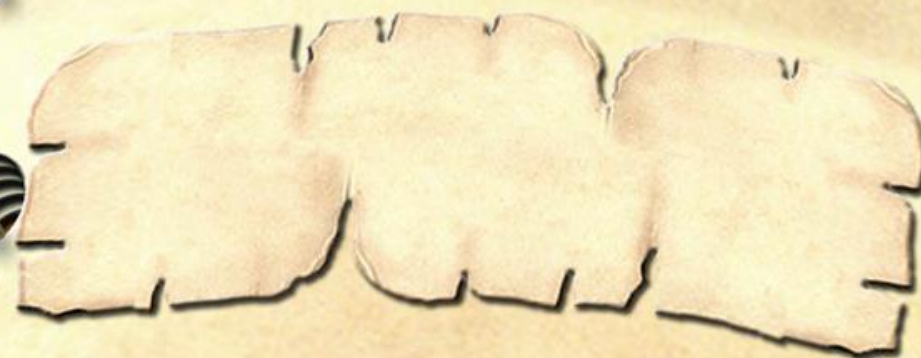
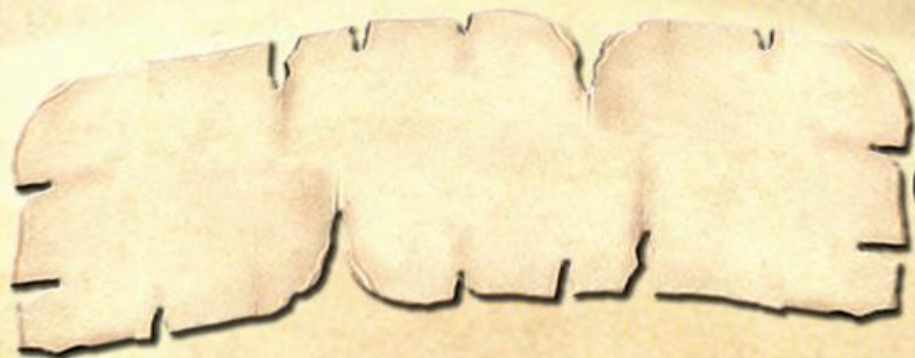
Поиск по запискам требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем. **В самом простом варианте** дети получают записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, дети достигают финальной сокровищницы.

Вот только как быть, если ребенок не умеет читать?

Есть **несколько способов**, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором **крестиком помечен** очередной тайник.

Так же можно нарисовать тайник, а в него **вложить картинку** с изображением следующего объекта.

Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось **«добывать»** и **отыскивать**.

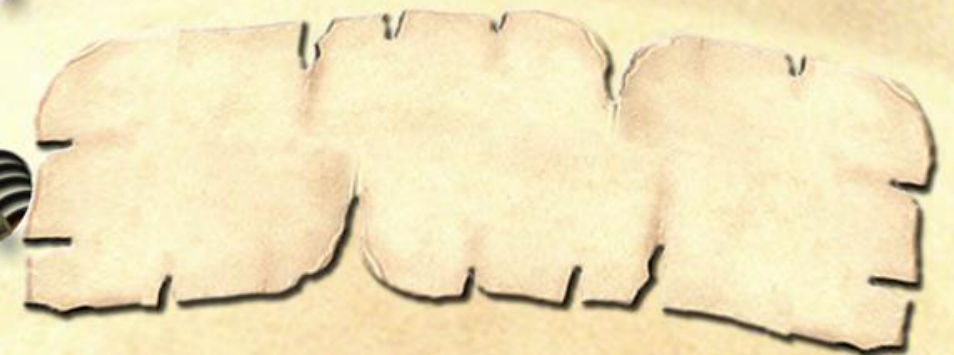
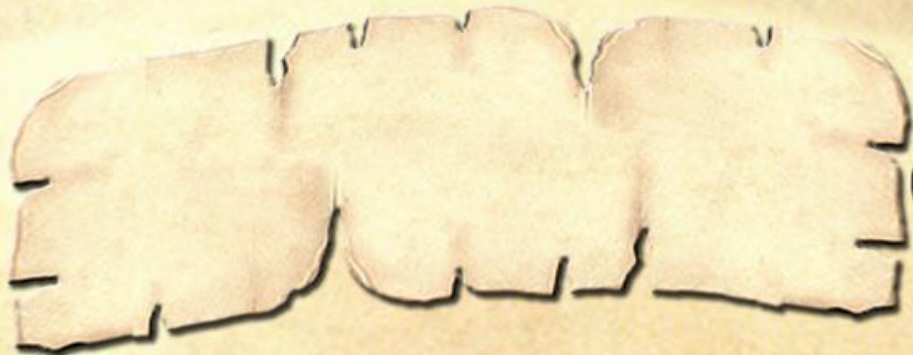


Рассмотрим разные варианты детских заданий- такие, чтобы каждую «записку» приходилось «добывать» .

1. Тайное письмо
2. Кроссворд
3. Спрятанная подсказка
4. Викторина
5. Лабиринт
6. Загадка
7. Ребус
8. Пазл
9. Зеркальное отображение
10. Слово, зашифрованное значками
11. Найди 10 отличий
12. Эстафеты
13. Кто здесь лишний?
14. Посчитай
15. Найди нужную коробку

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

1. Определить цели и задачи.
2. Выбрать место проведения игры.
3. Составить карту маршрута.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители)
5. Разработать легенду игры, написать сценарий (конспект).
6. Подготовить задания, реквизит для игры.
7. Назначить дату и замотивировать участников.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета и пр.)



Уважаемые коллеги, а теперь я предлагаю вам участие в игре-квест «Путешествие по центрам русской культуры».

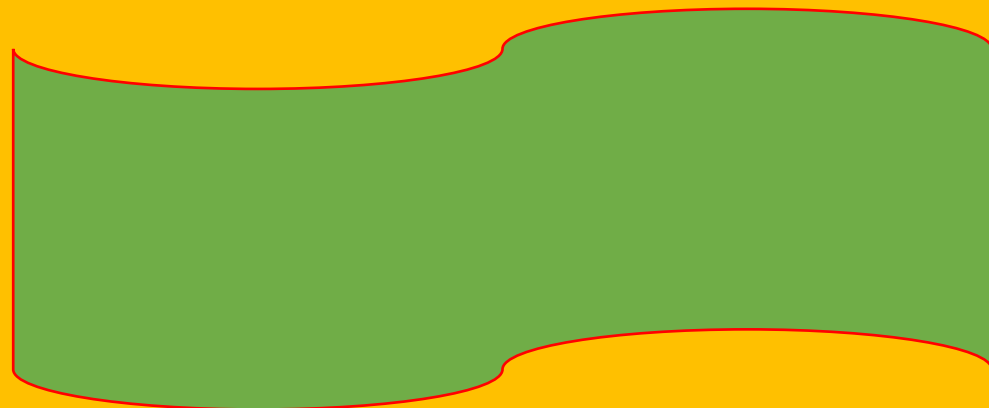
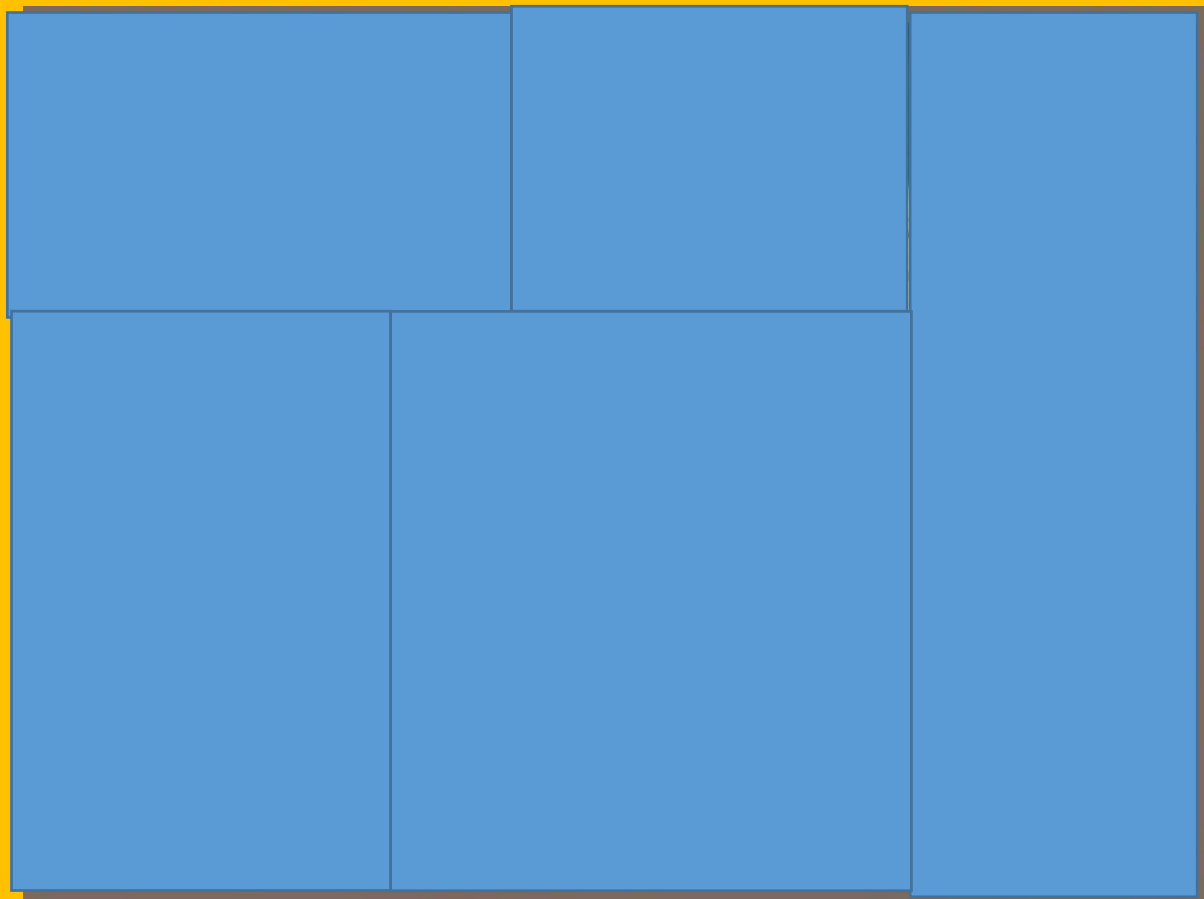
Уважаемые коллеги, как вы считаете, какой клад я спрятала!

Хотите узнать? Чтобы узнать, вам нужно осуществить путешествие по 5 центрам культуры. В каждом центре вас ждет задание, выполнив которое, вы получите ключ. Сложив вместе все ключи (собрав пазл), вы сможете открыть тайну. Чтобы ваше путешествие стало успешным, вы должны действовать слаженно в команде и соблюдать правила работы в команде.



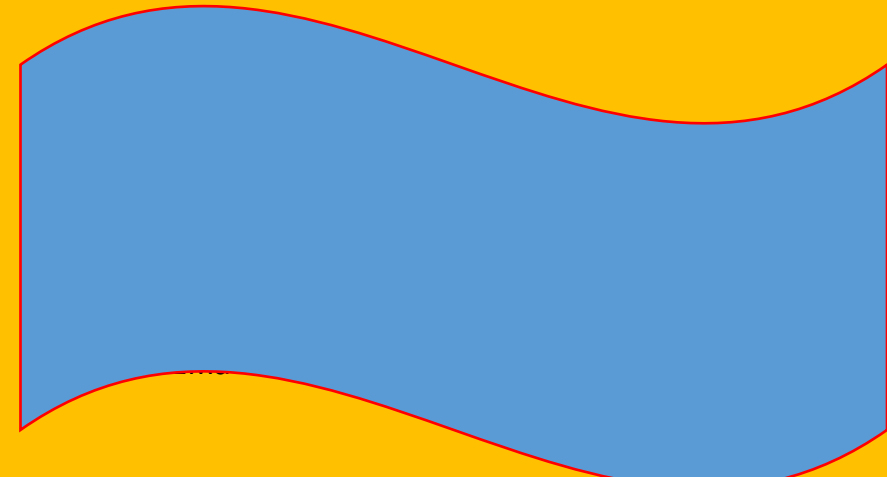
Итак, первый центр: библиотека.

Перед вами картина , закрытая кусочками синего цвета . Вам нужно убирать по одному кусочку и угадать, какое произведение иллюстрирует картинка и назвать автора этого произведения.



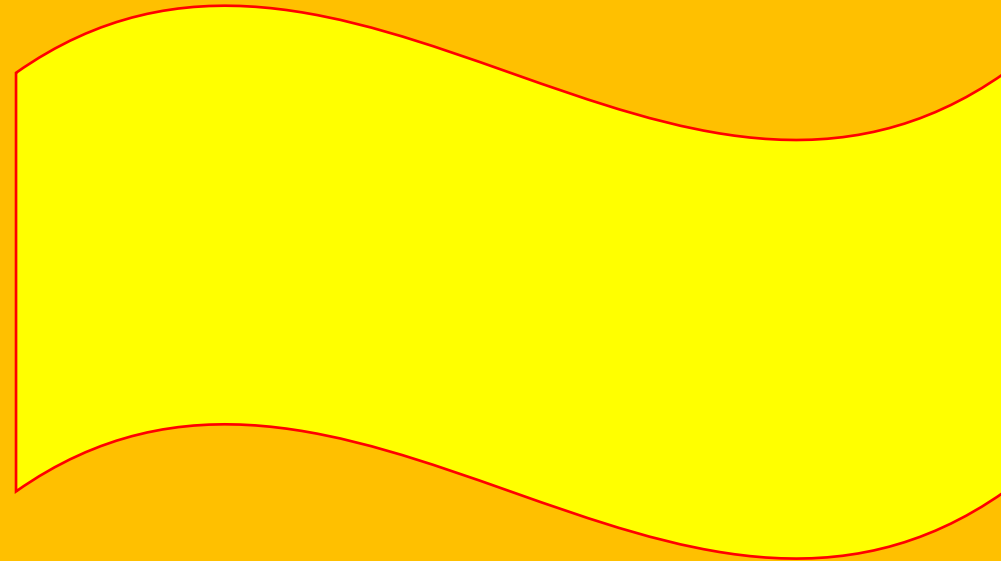
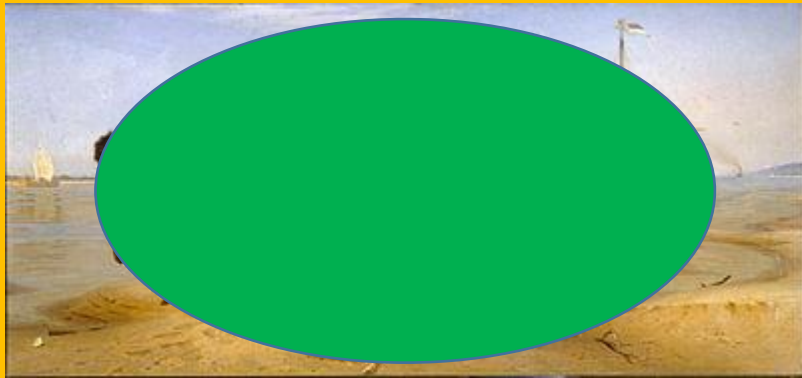
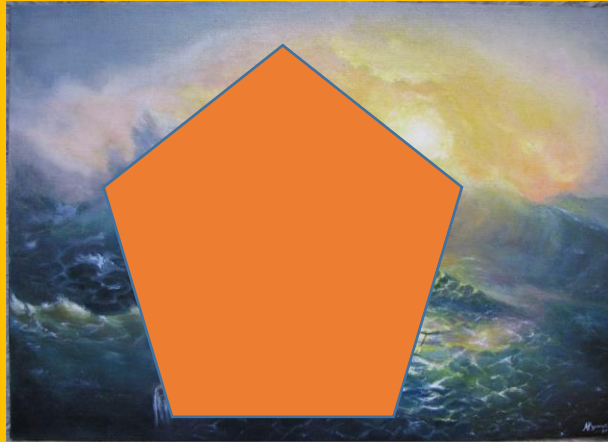
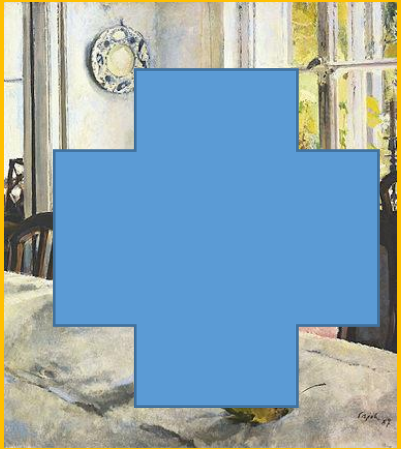
Второй центр: читальный зал.

Посмотрите на экран. Перед вами разные предметы, нужно отгадать, кто из литературных героев потерял эти предметы и вещи? Назовите автора и название произведения.



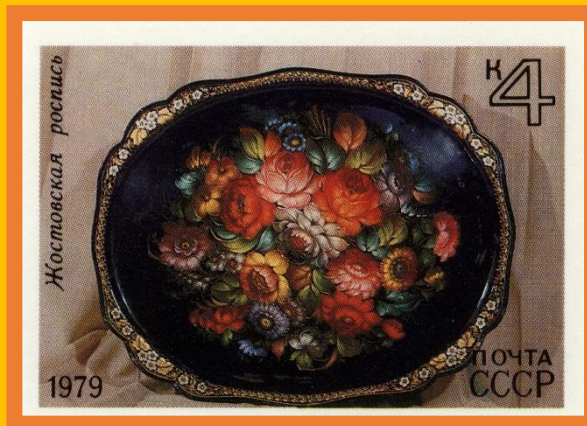
Третий центр: художественная галерея.

Посмотрите на экран: перед вами фрагменты картин – шедевров живописи. Вам нужно отгадать картину известного художника по фрагменту, назвать автора и название картины



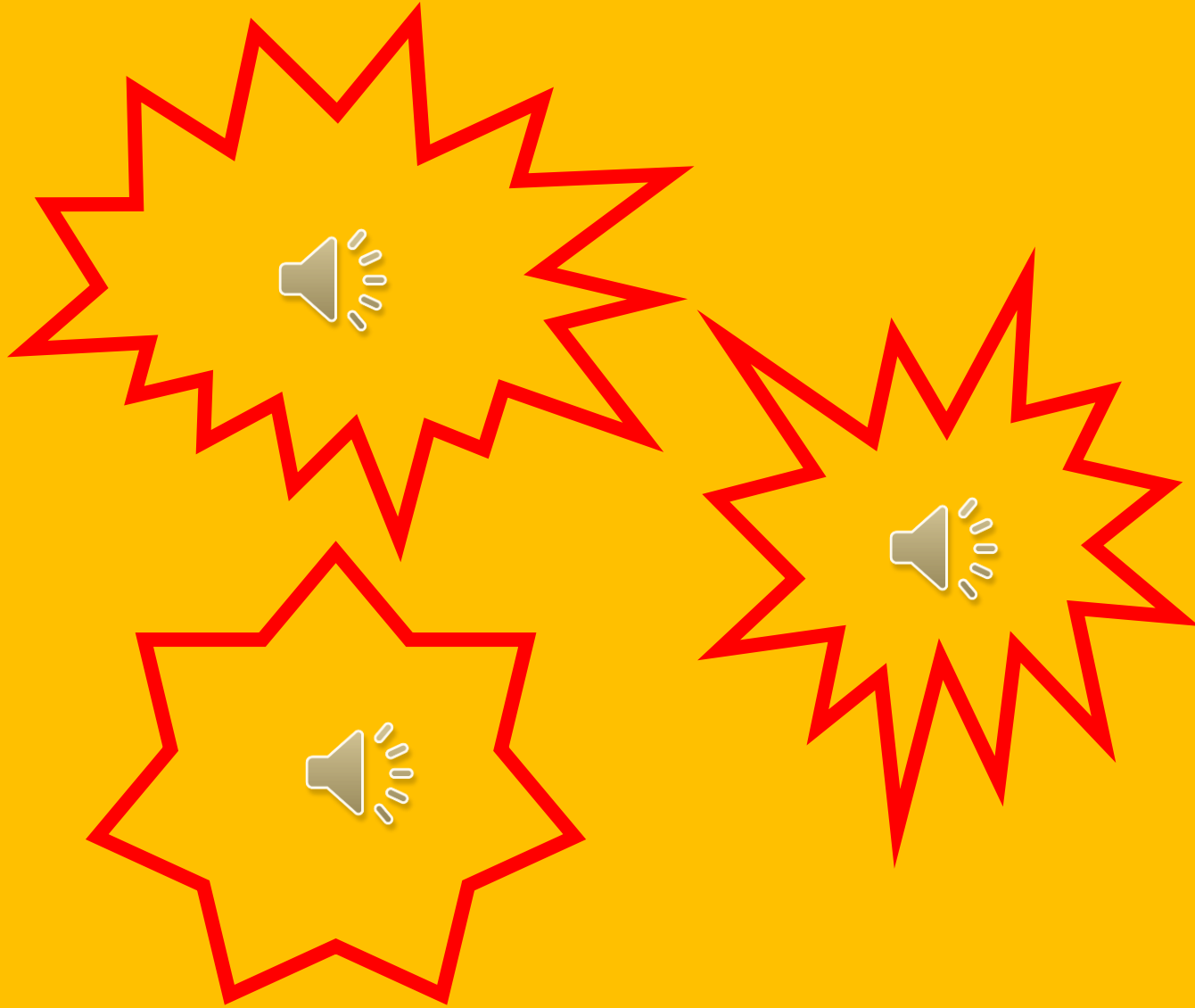
Четвертый центр: музей русского искусства.


Вам нужно отгадать название декоративно-прикладного искусства.



Пятый центр: консерватория.

Прослушайте отрывки из классических музыкальных произведений, назовите название и фамилию композитора.





Итак, вы нашли 5 ключей, соберите пазл и найдите «клад»
Благодарю всех участников игры-квест.

Вывод: таким образом образовательная деятельность в формате интеллектуальной игры-квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС дошкольного образования и становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Тайное письмо

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 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.

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.

Лабиринт

Больше подходит для природы. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток — это уже надо смотреть из наличия материалов. Можно использовать специальный детский тоннель.



Загадка

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

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

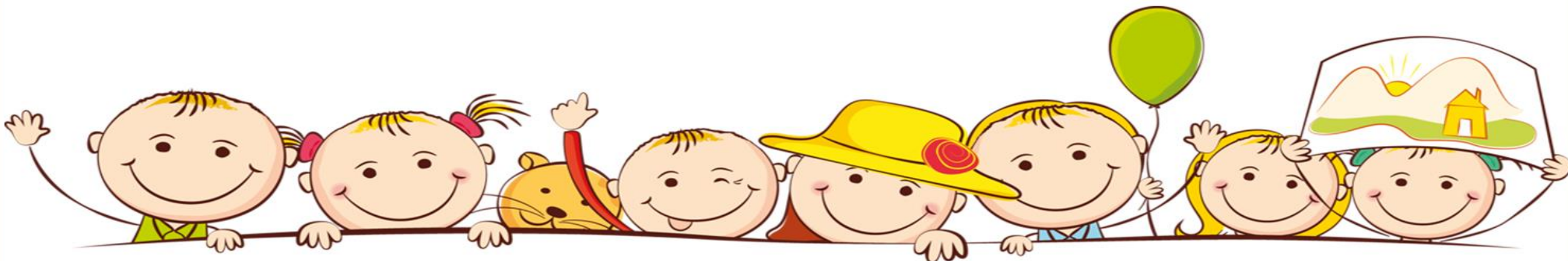
На телефонных кнопках есть буквы, а значит каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу.

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.

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.

Посчитай

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать.

Найди нужную коробку

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки.

Зеркальное отображение

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало.

