

# Консультация для воспитателей

Тема:

**«Квест-игры как средство  
воспитания и развития старших  
дошкольников»**



**Подготовила: воспитатель  
старшей группы  
Беспалова Т.В.**

В последние годы в связи с реализацией ФГОС в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели стремятся использовать в своей деятельности современные технологии и методы работы. Претерпел изменения сам подход к образовательной деятельности дошкольников. Как один из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций используется квест-игра.

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

Педагог может ставить задачи, совершенно разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т. п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (групповое помещение, музыкальный зал, физкультурный зал или даже всё здание детского сада, так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Квест-технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника, четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника 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 и, как правило, выступает в роли ведущего игры. При этом педагог одновременно может выступать и в роли героя.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

**Квест – это командная игра, идея игры довольно проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.** Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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. Главное – огромное желание педагогического коллектива

заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

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.

На сегодняшний день, различается несколько видов квестов. При планировании и подготовки квеста большую 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** (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);

- **Штурмовые** (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

- **Кольцевые** (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными)

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

**Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:**

- образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);

- развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);

- воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

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

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить основные условия:**

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Варианты квестов:**

1. Поиск по запискам.

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).

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;

5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему).

6. Физкультурные праздники.

**Задания для 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.

**Используя технологию квест-игры ребенок:**

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;

-приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;

- делает собственный выбор;

-пользуется разнообразными источниками информации.

Квест-игры одно 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.

Образовательная деятельность в формате квест-игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

