муниципальное дошкольное образовательное учреждениедетский сад № 18 «Сказка»

**«Использование квест–игры в работе со старшими дошкольниками»**

**Курицина Надежда Владимировна**

воспитатель

1 квалификационной категории

МДОУ д/с №18 «Сказка»

2019 г.

Современный педагог всегда находится в поиске эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса. Образовательную деятельность следует выстраивать с учётом индивидуальных особенностей каждого ребенка, с учетом возможности ребенка самостоятельного активного выбора содержания своего образования.

Огромная роль в развитии ребёнка отводится игре, в которой он активен и самостоятелен. Работая на группе с детьми с ОВЗ и наблюдая за ними, заметила, что детская игра примитивна. Игровые действия носят манипулятивный характер, сюжет бедный, иногда вообще отсутствует, детис трудом договариваются между собой, не реализуют взятую на себя роль, не проявляют инициативы. Можно говорить, что ведущая деятельность, выступающая гарантом психологического развития дошкольника, недостаточно развита. Одновременно настораживает то, что сегодня у детей больший интерес вызывают компьютерные игры, приставки, электронные игрушки. Но никакие современные гаджеты не заменят ребёнку его собственной активности.

Как и у многих педагогов, у меня возник вопрос: как сделать так, чтобы сохранить живую игру для ребёнка, и поднять значимость саморазвития? Я обратила своё внимание на квест-игру. Квест-игра, как технология, отвечает современным требованиям, и означает целенаправленный поиск, (Quest от английского – «поиск», поиск приключений), то есть это приключенческая игра. Интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, и носит командный характер.

**Целью** использования данной технологии в работе с дошкольниками: создать условия для развития инициативы и активности в игровой деятельности.

Чтобы достигнуть поставленной цели, решала следующие **задачи:**

1. Активизировать инициативу и повышать познавательный интерес;
2. Вызывать эмоциональный подъѐм;
3. Способствовать развитию творчества;
4. Развивать коммуникативные навыки;
5. Воспитывать чувство команды, взаимовыручки.

Квест-игра – это интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству. Это всегда интеграция разных видов деятельности, это переход от репродуктивного характера к проблемному обучению с опорой на личный опыт детей. Это учёт индивидуальных образовательных потребностей и комфортная форма раскрытия личностного потенциала. Квест-игра – это всегда успех и развитие критического мышления, рефлективности.

Современная квест-игра напоминает известные из нашего детства забытые игры «Казаки-разбойники», «Следопыты», «Зарница». Ее также можно сравнить с интегративным театром. Но квест-игра с дошкольниками отличается тем, что организационную роль берёт на себя педагог, он же определяет образовательные цели, составляет линию сюжета, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат. В большинстве случаев квесты – это подготовленные игровые мероприятия, в основе которых лежит центральное задание проблемного характера, выполнение которого в обязательном порядке предполагает получение приза. Подготовить и провести квест-игру можно в рамках любой образовательной области. Дж. Э. Фэррени предложила следующую классификацию квестов: журналисткое расследование, аналитическое, творческое или научное исследование, разгадка тайны, поиск истины и др. Д. Дьюи (США) сравнил квест-игру с методом проектов. Квест – игрой может стать обобщающее итоговое занятие, квесты легко вписываются в проектную деятельность, могут быть длительными и короткими. Элементы квест-технологии можно включать в различные виды деятельности: прогулку, экскурсию, праздники.

Как создать квест-игру? При подготовке и организации игры необходимо определить цели и задачи, учесть аудиторию, определить место, создать соответствующий антураж, разработать сценарий. Определяется интрига игры, проблема и этапы её решения. У любой приключенческой игры должно быть короткое, привлекательное название. Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или героях. Приветствуются преувеличение, события могут происходить в любом месте (сказка, лес, море, планета и т.д.). Герои приключений могут быть вымышленными и реальными. Все дети принимают на себя какую-либо роль. Сюжет и продвижение по нему представляет собой ряд событий, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила. Заданиями для этапов могут быть загадки и ребусы, творческие задания, лабиринты и игры с песком, спортивные эстафеты, решение логических задач. Могут предусматриваться бонусы и штрафы. Для дошкольников желательно выстроить сюжет в традиционной последовательности (завязка, развитие, кульминация и развязка). Для продвижения по сюжету разрабатываются дополнительные задания. Они также могут содержать дополнительную проблему. В помощь детям можно использовать подсказки, ориентиры, дополнительные задания. В качестве ресурсов для выполнения заданий могут быть предусмотрены наглядный материал, книги, схемы, видеоролики. Результат должен соотноситься с основным заданием. Например, решена проблема, разгадана загадка, освобождён герой, добыт искомый предмет, сделано открытие, создан плакат или решён кроссворд и т.д.

В зависимости от сюжета игры, квесты могут быть: линейными, в которых игра построена по цепочке (разгадав одно задание, участники переходят к следующему); штурмовыми, где каждый игрок идёт своим путём в решении единого задания для всех; кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Используется для нескольких команд, стартующих из разных точек.

При разработке квест-игры, учитывала следующие **принципы**:

1. Безопасность.
2. Доступность заданий –они не должны быть чересчур трудными для ребёнка.
3. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
4. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми приёмами.
5. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
6. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
7. Наличие видимого результата и обратной связи.

Кроме этого, при организации квест-игры необходимо проанализировать образовательную основу. Какая информация прослеживается в игре, какие способы познания и деятельности детей и обеспечивается ли она целеполаганием, каковы мотивационные и личностно-ориентированные элементы.

 Огромным плюсом в проведении квест-игры является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения (воспитатель, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель, учитель-дефектолог, логопед), родителей и социальных партнеров (библиотека, станция юннатов, дворец культуры, пожарная часть) как единой команды на современном этапе дошкольного образования. Участие в квесте побуждает всех участников к тесному сотрудничеству между собой.

Свою работу по применению квест-игры начала с создания игры-ходилки. Несмотря на некоторую простоту, такие игры помогают ребенку понять и принять правила очередности, упражняться в счете (усложнение – можно взять 2 кубика). Они формируют соревновательный дух, опыт проживания побед и поражений. Реализуя проект по безопасности дорожного движения, была создана игра-ходилка «По дороге со смешариками», целью которой было уточнить и закрепить знания детей о правилах дорожного движения и дорожных знаках. Продвижение вперёд по полю возможно, только при правильном выполнении задания. В игре предусматривались бонусы (дополнительный ход), либо штраф (пропуск хода). Выигрывает тот, кто быстрее дойдёт до домика Нюши.

Чаще в своей практике использую линейную и кольцевую формуквест-игры. Со специалистами организовали творческие, познавательные, спортивные квесты. Например, совместно с инструктором по физической культуре была проведена игра «В поисках сокровищ». Перед детьми была поставлена задача – найти клад. В группу пришло письмо с посланием от Пирата. Дети, в качестве моряков, передвигались по острову, согласно маршрутному листу, получали за каждое выполненное задание часть карты. Задания подбирались познавательного и спортивного характера (мини викторина: «Какая вода в море?», «Поймай рыбку», «Полоса препятствий» и др.). Собрав карту целиком, дети увидели место, где спрятан клад. В качестве клада были камушки марблс. Подобного характера квест-игры традиционно проводятся на территории детского сада в рамках народного гуляния Масленицы «В поисках блинов» и декады здоровья «Зарница». Прогулочные участки могли стать лесной поляной, островом Буяном, дальней планетой, подводным царством. Спортивные игры удачно совмещали задания творческого характера и поискового. Дети помогали Айболиту и Медунице, тренировались в ловкости и меткости, проявляли артистичность и фантазию.

В рамках социального партнерства, в детской библиотекепрошла игра «По дорогам сказок». Перед этим мероприятием с детьми была проведена предварительная работа – детям читали сказки, загадывали загадки о сказочных героях. Добрая Сказочница попросила детей помочь ей найти сундук со сказками, которыйукрала Баба Яга. Чтобы освободить сказки из плена, нужно было раздобыть волшебные ключи. Дети успешно выполняли задание за заданием, чтобы найти 3 ключа. Собрав все ключи, дети отправились по маршруту дальше в поисках сундука. Подобрав к каждому замку ключ и открыв сундук, дети увидели сюрприз - книгу со сказками Г. Х.Андерсена.

С детьми необходимо ежедневно проводить индивидуальную работу. Чтобы сделать её интересной и весёлой, я разработала универсальный квест «Волк и семеро козлят» с использованием игрового пособия «Твистер». По легенде каждый козлёнок (игрок) должен добраться до дома целым и невредимым и получить там спрятанный подарок. Этот сюжет разыгрывался долгое время, пока детям не надоело. Но задания у волка каждый раз были разными, в зависимости от темы пройденного материала (домашние или дикие животные, транспорт, осень, зима), от задач индивидуального и познавательного развития ребёнка (количество и счёт, звукопроизношения, развития речи). Индивидуальные задания подбирались с учётом рекомендаций специалистов, которые также занимались с этими детьми. На смену одному сюжету приходит другой. Знакомя детей с разными видами транспорта, был разработан ещё один полифункциональный квест «Путешествие». Сюжетная линия – путешествие на разных видах транспорта, на каждом из которых нужно получить билет, выполнив задание. В результате работы с такими квестами, была создана подборка заданий для детей из разных областей знаний. Предусмотрена вариативность выбора траектории движения, способа передвижения, подобран инструментарий к играм.

После проведения нескольких квестов, мы заметили, что дети стали самостоятельно проигрывать приключенческие элементы в свободной деятельности – прятать предметы-заместители, придумывать задания-подсказки, создавать игровые ситуации. Дети научились выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию.

Квест-игра оказывает мне неоценимую помощь, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, делать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым. Как показали результаты, квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом. Она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых задач. Интегрируется содержание различных образовательных областей, можно использовать ИКТ. Такие игры помогают объединить всех участников образовательного процесса (дети, родители, воспитатели, специалисты) в решении задач в сюжетной игровой форме.

И мы еще раз убедились, что именно игра, для ребенка, является средством познания окружающего мира.

Таким образом, квест-игра – это один из способов, направленных на саморазвитие ребёнка, его личности, развитие творческой и познавательной активности. А это является основным требованием ФГОС ДО.

В перспективе планирую распространить свой опыт через цифровые образовательные ресурсы и в рамках методического объединения.

**Список литературы:**

1. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
2. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. – 2016. – № 6.

3. Крылова О.Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы / О.Н. Крылова // Человек и образование. – 2012. – № 1 (30). – С. 28-31.

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2. U
2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е.С.Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001
3. Интернет-ресурсы

**Приложение 1**

**Разные варианты оформления заданий квест-игры**

1. Маршрутный лист: загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы,которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
2. «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
3. Карта — изображение маршрута в схематической форме.
4. «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
5. «Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на листах деревьев

**Приложение 2**

Примеры заданий в квест-игре

1. «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (детям помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.
2. «Пазл». Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.
3. «Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верѐвками или

преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

1. «Кто лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.
2. «Составь рассказ». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о лете, а другая — о весне.
3. «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.
4. «Найди нужную коробку». Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

**Приложение 3**

**Технологическая карта образовательного квеста**

|  |  |
| --- | --- |
| Элементы  структуры | Требования к разработке квеста - игры |
| Название | Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным |
| Направленность квеста | Указывается одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест) |
| Цель и задачи | Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты |
| Продолжительность | Образовательный квест может быть разработан на одно занятие, неделю или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный) |
| Возраст участников/целевая группа | Учёт возрастных особенностей дошкольников и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья |
| Легенда | Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету |
| Квест-герои | Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста |
| Основное задание/ основная идея | Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий |
| Сюжет и продвижение по нему | Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку.  Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в лю­бую историческую эпоху), так и физически (см. пункт «Продолжительность») |
| Задания/препятствия | Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные |
| Навигаторы | Различные подсказки, метки, ориентиры, которые будут способствовать организации целенаправленного поиска, направленного на решение, как основного, так и дополнительных заданий |
| Ресурсы | Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др. |
| Критерии оценивания деятельности обучающихся | Критерии разрабатываются педагогом в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». |
| Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия | Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть коллаж, пазл.  Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста. |

**Приложение 4**

Технологическая карта крест – игры «Путешествие в страну Знаний»

|  |  |
| --- | --- |
| *Элементы структуры* | *Содержание* |
| Название | «Путешествие в страну Знаний» |
| Направленность квест – игры | Познавательное развитие, речевое развитие, художественно- эстетическое, социально-коммуникативное развитие |
| Цель и задачи | Цель: Обобщить и систематизировать у детей полученные знания.  Задачи: обучающие:  - закрепить знания в счете в пределах 10;  - совершенствовать умение составлять предложения  развивающие:  - развивать умение ориентироваться в пространстве;  -развивать смекалку, зрительную память, воображение.  - развивать навыки самооценки  воспитательные:  - воспитывать интерес к учебной деятельности  - воспитывать доброжелательность, выдержку, умение слушать товарища и помогать по необходимости, умение работать в парах, самостоятельность. |
| Продолжительность | Краткосрочный квест, рассчитанный на одно занятие |
| Возраст участников | 6-7 лет |
| Легенда | Двоечники побывали в стране Знаний и навели там беспорядок, королева просит детей помочь ей с наведением порядка в стране |
| Квест – герои | Моряки |
| Основное задание/основная идея | Навести порядок в стране Знаний |
| Сюжет и продвижение по нему | Участники путешествия на корабле попадают в страну  Знаний. Попадая с острова на остров по подсказкам, моряки выполняли задания жителей страны, собирали части пазла. |
| Задания, препятствия | Задания были творческого характера «Преобразуй геометрические фигуры в предметы»; на закрепление в счете в пределах 10 - «Сосчитай цветы», «Собери букву и придумай слово, предложение с этой буквой», Викторина «Что я знаю», задание на ориентирование в пространстве –  «Составь план страны». Препятствие – река. Проблемный вопрос – как перебраться через реку» |
| Навигаторы | Карточки-подсказки |
| Ресурсы | Карточки-подсказки, карточки с заданиями, карандаши, геометрические фигуры |
| Необходимые качества | Самостоятельность, умение работать в команде |
| Итоги квест –игры | В процессе путешествия дети закрепляют знания, полученные в течение года, получают навыки общения в команде |