Утверждаю

Старший воспитатель МБДОУ

«Детский сад 25» с.Ир

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Кодзаева Л.В.

10.12.2021г.

*Консультация на тему:* ***«Использование квест-игры как одной из современных педагогических технологий в работе с дошкольниками****»*



Подготовила воспитатель второй группы раннего возраста: Макиева К.М.

**2021г**

**«Использование квест-игры как одной из современных педагогических технологий в работе с дошкольниками**»

Один из принципов ФГОС ДО: «Осуществление образовательной деятельности детей данной возрастной группы, прежде всего, в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребёнка»

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических деятельности в формах, специфических для способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия. Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением. Квест (англ. quest) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют 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. В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи.

Принципы квеста:

1. Доступность заданий – они не должны быть очень сложными 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.

Классификация квестов:

Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

Кольцевые — круговой аналог линейногоквеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Алгоритм разработки квеста

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

2. Разработайте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

3. 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.

4. Придумайте игровую интригу игры.

5. Исходя из этого придумайте вашей игре красивое название.

6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7. Написание сценария и паспорта квест-игры, содержащие информацию познавательного характера.

8. Подготовка карточек с заданиями и «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.).

9. Разработка маршрута передвижений, который он должен быть непривычным, но безопасным для детей, а также их должно быть достаточное количество.

10. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда (РППС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО.

11. Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

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

•Игровая

•Коммуникативная

•Познавательно-исследовательская

•Двигательная

•Изобразительная

•Музыкальная

•Восприятие художественной литературы и фольклора

Варианты заданий и подсказок в квест-игре:

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.

- Загадки, вопросы, ребусы.

- Пазлы, лабиринты.

- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.

- Упражнения на классификацию.

- Логические таблицы.

- Задания на измерения.

- Ориентировка по схемам.

- Выкладывание предметов из палочек, фигур.

-Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).

- Подсказки в виде моделей, схем.

- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.

Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды, а так же родители.

Квест-игра «Путешествие по цветным станциям Потешарии». Данная игра является итоговым мероприятием в рамках «Разноцветной недели». Цели и задачи игры: развитие познавательной активности, коммуникативных качества детей; формирование умение работать в команде; развитие наблюдательности, внимания, логического мышления, творческих способностей детей.

Квест - игра по ПДД «Поиск потерянных знаков». Цель: систематизировать полученные знания по правилам дорожного движения в привлекательной, современной, доступной для детей форме.

Квест - игра «В поиске пиратского клада». Цель: способствовать развитию воображения дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредствам внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест-технологии, способствующий формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазий и познавательной активности.

Список литературы:

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.