



## Квест - современная игровая технология обучения дошкольников

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДООУ. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и другое.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

В дошкольном учреждении эту технологию тоже можно использовать. Квест-технология знакома многим педагогам как игра по станциям.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

В образовательном процессе квест – это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий.

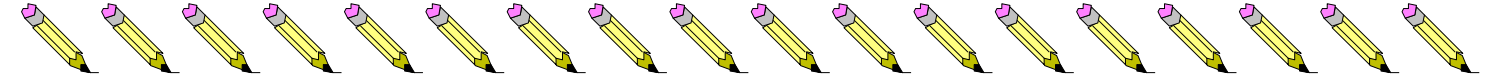
Делаем вывод, что образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но, в отличие от учебной проблемы, в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Квест – это увлекательная приключенческая игра, как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. 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 (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

### Образовательные цели и возможности квест-технологии для дошкольников

Рассмотрим, что собой представляет квест как педагогическая технология несколько подробнее. Различают несколько видов обучающих и воспитательных процессов, ведь в большинстве случаев педагог является не только учителем, преподающим определенный материал, а еще и воспитателем, так сказать, нравственным наставником. В общей классификации выделяют следующие:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения учебной задачи);



- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

В целом, если посмотреть на такие обучающие процессы, можно отметить, что квест-технологии в дошкольном учреждении имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены.

- Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений.

- Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Кстати, нужно отметить, что отсутствие некоего путеводителя по квесту зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Очень часто дети могут предложить такое, что у взрослого человека в голове не укладывается, а при ближайшем рассмотрении оказывается, что ребенок был прав.

- В ряде случаев такую детскую логику можно сравнить с тем, что сегодня принято называть термином «скальпель Оккама». Этот принцип предполагает, что первое самое простое решение какой-то задачи, пришедшее на ум, и является правильным.

### **Формы организации квест-игры:**

1. Путешествие.
2. Детектив.
3. Журналистское расследование.
4. Научное исследование.

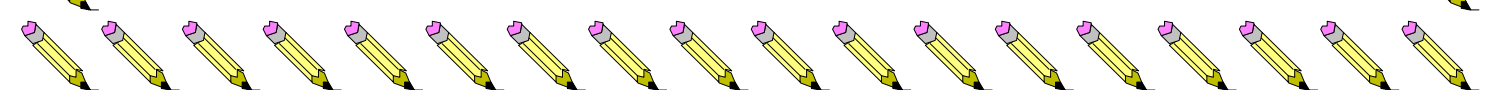
**Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:**

- ✓ загадки;
- ✓ ребусы;
- ✓ интеллектуальные задания, игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- ✓ пазлы;
- ✓ творческие задания;
- ✓ игры с песком;
- ✓ лабиринты

**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.

**Организация деятельности детей через проведение квест-игры имеет ряд преимуществ, что позволяет решать цели и задачи:**

- всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);
  - создание положительного эмоционального настроения;
  - развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
  - действовать в команде, а не поодиночке;
  - помощь и взаимовыручка;
  - побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;
  - внимательность и смелость;
  - обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.
- 



## Методика проведения квест-игры для дошкольников

### ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

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

Самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество

Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств.

Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. 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.

**Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, в городе, в парке, на природе. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:**

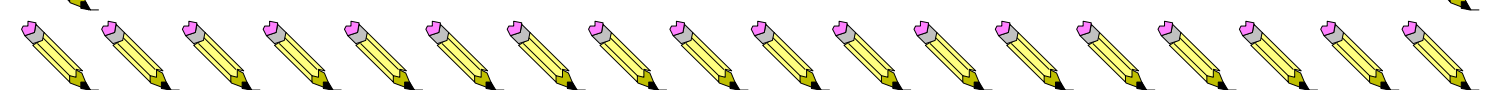
- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

### Организационный момент

Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

### Рассмотрим пример квеста «Поиск по запискам» (по материалам Ю.Луговской)

Поиск по запискам требует минимальной подготовки и практически не нуждается в вешущем. 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 (но научить ребенка искать по плану нужно заранее).

Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта.

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

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
	2. Системность – логическая связь заданий между собой	
	3. Эмоциональная окрашенность заданий	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
доступность	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:




















✓ Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево).

✓ Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.

✓ В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных **принципов и условий:**

✓ Все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево).



✓ Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям.

✓ В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут.

✓ Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; т.е. не так что тут мы отгадываем загадку, а тут вспомним поговорку. Все задачи должны соответствовать сюжету. Например, если дети уберут мусор из «водоема», то они смогут по реке доплыть до лаборатории где нужно отличить воду от другой жидкости, проведя опыты с водой. Или для того, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью.

Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; будет замечательно если в квесте будут присутствовать костюмированные герои

### Идеи квестов для дошкольников

Дети дошкольного возраста с большим удовольствием принимают участие в квестах. Для таких малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы детского сада на основе сказки «Колобок».

К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи – он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке. Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису.

Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов – знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у малышей.

Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские квесты. Сценарии разрабатываются с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов.




















### Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста

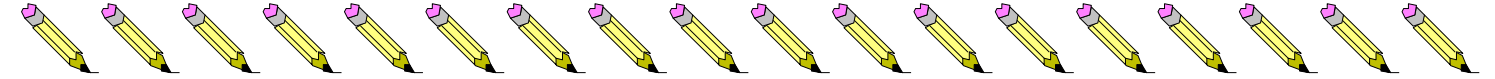
**Принцип навигации.** Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог-коучер (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья).

**Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

**Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

**Принцип эмоциональной окраски заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.





**Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

**Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.** Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мезосцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это безусловно будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации

**Принцип присутствия выбора.** Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

**Принцип «Шахерезады».** Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

### Алгоритм разработки квест-игры для дошкольников

**1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей.**

- Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

**2. Описать целевую группу квест-игры.**

- Кто, какой, какая, какие они - дети моей группы?

**3. Сформулировать проблему квест-игры.**

- Чего сейчас не хватает данной группе, чего они не умеют, не делают, не знают?

**4. Поставить цели квест-игры.**

- Ради чего проводится программа? Какие цели будут поставлены? Какого результата мы хотим достичь? Достаточно ли нам времени?

**5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели квест-игры.**

- Как, за счет чего цель будет достигнута?

**6. Разработать тематический план квест-игры.**

- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько нам потребуется времени на проработку каждой темы?

**7. Определить продолжительность игровой программы.**

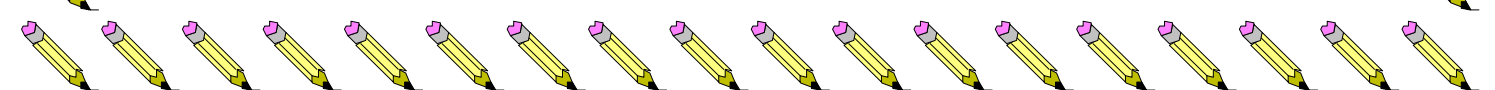
- Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?

**8. Разработать сценарий квест-игры.**

- В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?

**9. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы.**

- Что нужно для обеспечения работы? Как будет оцениваться.





## Задания для детского квеста

Квест – это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью.

### Прием «Тайное письмо»

Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия. Примеры такого письма:

- надпись молоком. Проявляется при нагревании. Для этого понадобятся спички или зажигалка, поэтому такое задание нельзя давать малышам. Но даже если делаете квест для дошкольников, на этом этапе желательно участие или хотя бы присутствие взрослого в целях безопасности.

- восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась. Отличный безопасный вариант задания.

- 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 так же, как и в предыдущем варианте, надо закрасить.

### Прием «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.

### Прием «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.

### Варианты тайников:

- 1.Заморозить в кубике льда.

- 2.Написать молоком или лимонным соком. Упаковать этот листок вместе со свечкой и зажигалкой.

- 3.Положить в контейнер, привязать к нему бечевку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.

- 4.Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.

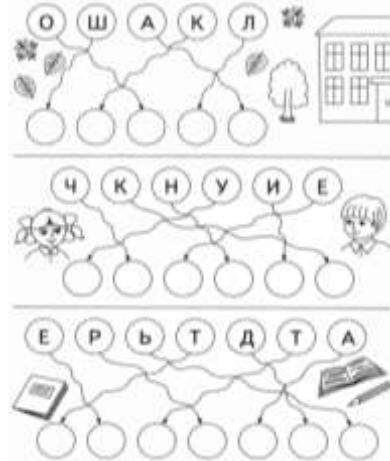
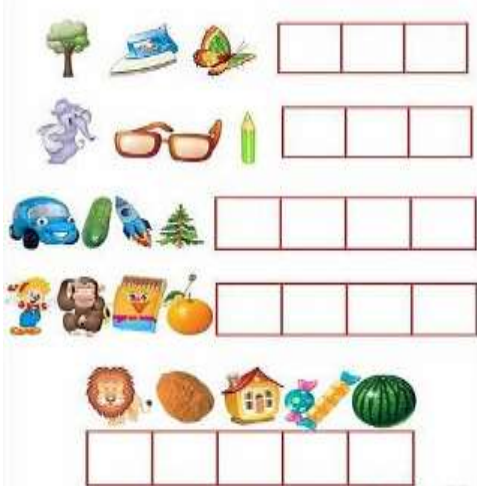
- 5.Назвать предмет, которых в помещении несколько (стол, подоконник, ботинок) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.

- 6.Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздуть мелкую крупу через коктейльную трубочку.

- 7.Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.

### Прочитай по первым буквам





### Прием «Викторина»

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.

Варианты викторин:

- ✓ берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого фильма или мультфильма эти предметы;
- ✓ географическая викторина – угадываем страны, города;
- ✓ викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- ✓ викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

*Если квест проводится с дошкольниками, викторина может быть посвящена любой образовательной области. В таком случае задание будет не только увлекательным, но и полезным.*



Что растет на дереве? Установи соответствия.



КЛЁН



СОСНА



РЯБИНА

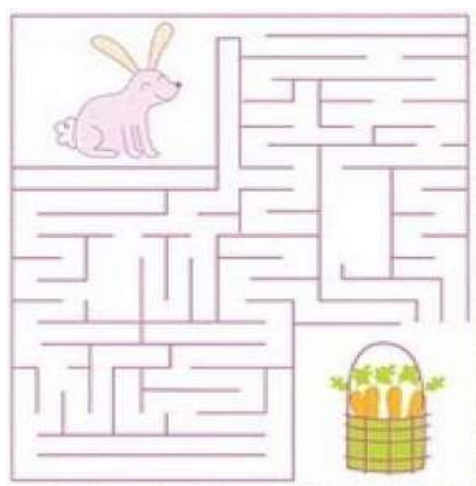


ДУБ

### Прием «Лабиринт»

Больше подходит для природы, но и дома можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток – это уже надо смотреть из наличия материалов.

В помещении можно использовать специальный детский тоннель или натянуть скотч между стенами в коридоре. Или картинки-лабиринты.

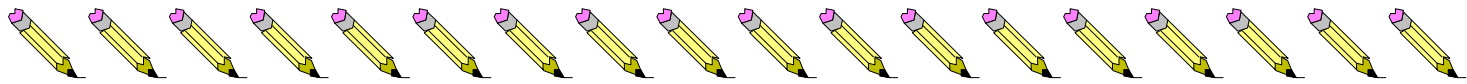


### Прием «Загадка»

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

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед – тогда детям придется постараться, чтобы прочитать ее, а потом только отгадывать.

На кровати спит лентяйка.



Кто она, ты угадай-ка!  
 Спереди и сзади брюшко.  
 Это мягкая... (подушка)  
 Мчат детей слоны, барашки,  
 Разноцветные коняшки.  
 Всех кружили, всех вертели  
 В нашем парке... (карусели)

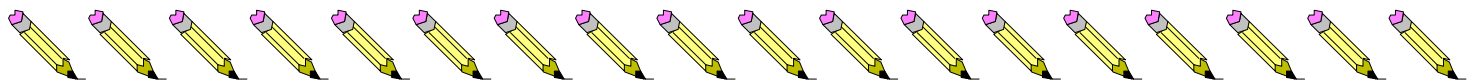
### Прием «Ребус»

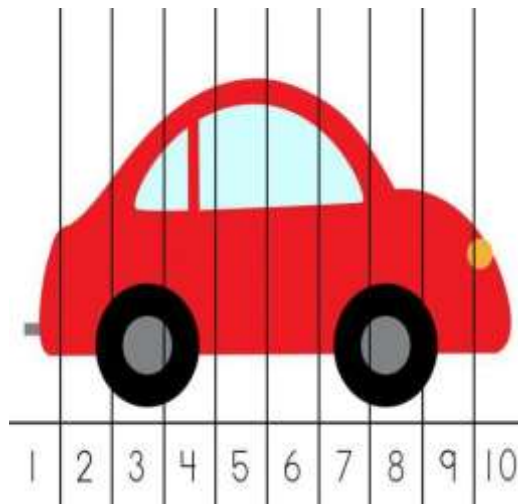
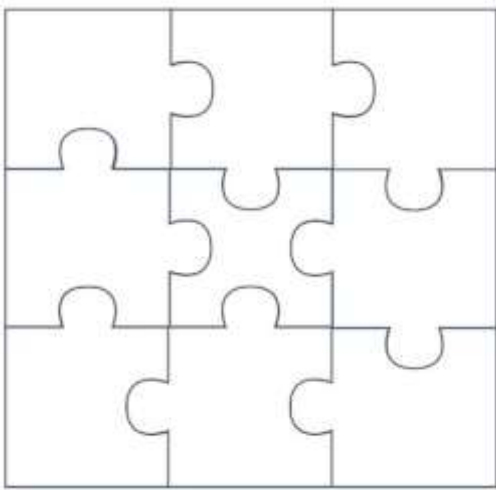
Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.


<b>Ш</b> 	<b>Э</b> 
<b>Р</b> 	<b>ПИ</b> 
 <b>К</b>	<b>ПОД</b> 

### Прием «Пазл»

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача дошкольников – сложить пазл, чтобы получить подсказку.





- |    |    |
|----|----|
| Мы | БА |
| ЗИ | ТО |
| РЫ | ЛО |
| ВА | ЧА |
| ЛЕ | МА |
| ТУ | ТА |

### Прием «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. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.



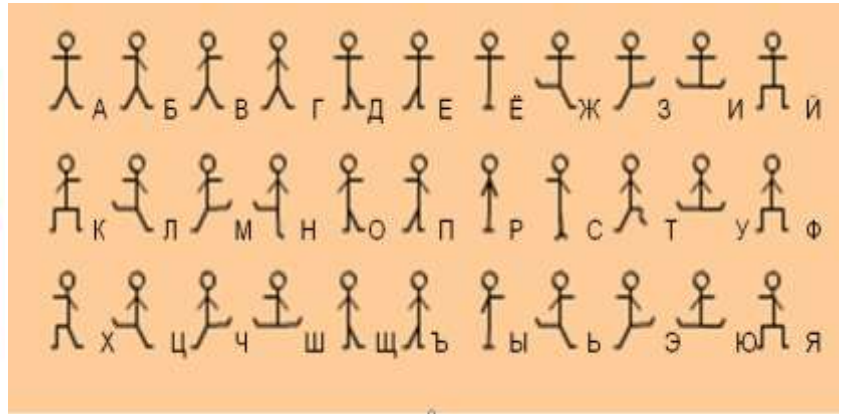
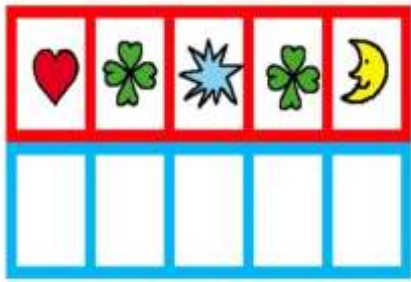
$2+2=$

$3-2=$

$4+3=$

$5-1=$





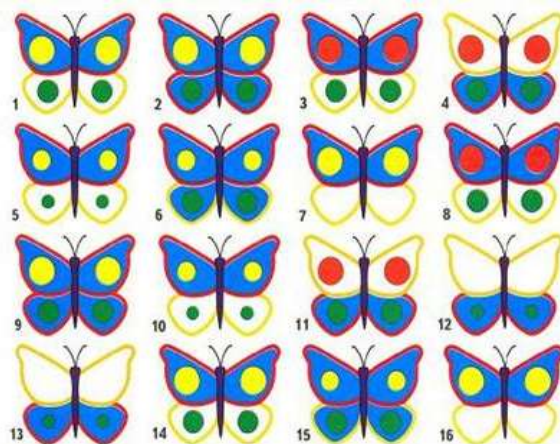
### Прием «Найди 10 отличий»

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.





## Задание «Найди пару»



## Прием «Эстафеты»

Это составляющая квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, стилизовав ее под тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.

*Пример квест-игры «Морское путешествие»*

Задание квеста первого уровня. Эстафета.

Дети выстраиваются в колонну, ставится два ведра. В начале колонны ведро с теннисными шариками на дне ключ, на расстоянии 5 м ставится пустое ведро. Задача детей с помощью столовой ложки переносить шарики из одного ведра в другое передавая эстафету по очереди, пока не появится ключ, и ведро не будет пустое.

Задание квеста второго уровня. Пиратский флот.

Дети встают вокруг надувного бассейна с бумажными корабликами.

По команде «ПЛИ!» С помощью водных пистолетов нужно потопить пиратский флот и найти на дне одного кораблика нарисованный ключ.

Задание квеста третьего уровня. Весёлая пирамидка.

По команде воспитателя дети должны собрать по порядку пирамиду, заранее разложенную в разных местах площадки и прочитать полученное слово «Ключ» (или приклеить ключ - картинку).

Задание квеста четвертого уровня. НА бордаж!

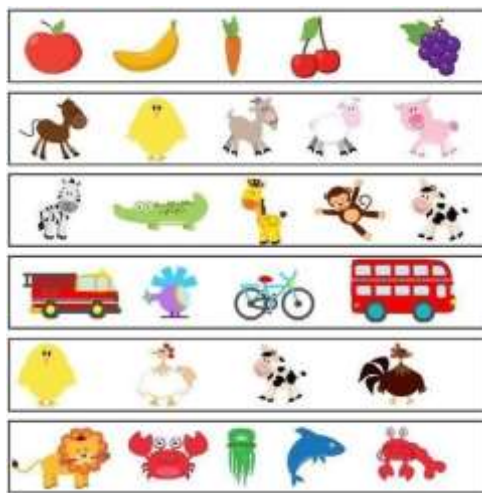
Дети встают в шеренгу и метают мячи в мишени по команде взрослого.

Задача детей сбить мишень и найти за ней ключ.

## Прием «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.

Вариант с усложнением – каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.



### Прием «Посчитай»

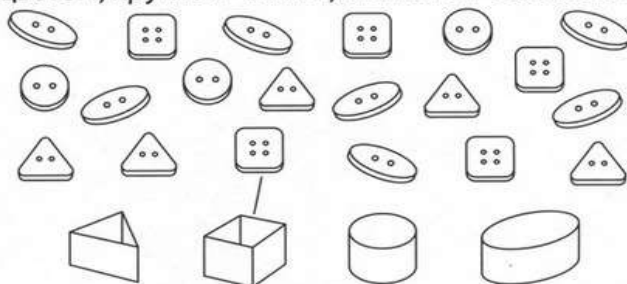
Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке – слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу – посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.



### Прием «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.

Раскрась коробочку треугольной формы - жёлтым цветом, квадратной - красным цветом, круглой - синим, овальной - зелёным.



Разложи пуговицы в коробки нужной формы и раскрась в соответствующие цвета.

### Прием «Зеркальное отображение»

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

МОЛОДЕЦ

а) WONOCTEP

б) ШАЛАШ

### Примеры квест-игр для дошкольников

#### Младшие группы:

1. «По тропинке с муравьем». Появление маленького трудолюбивого Муравья, у которого кто-то разрушил дом, мотивировало детей отправиться на поиски места, где находился муравейник и его строительство.

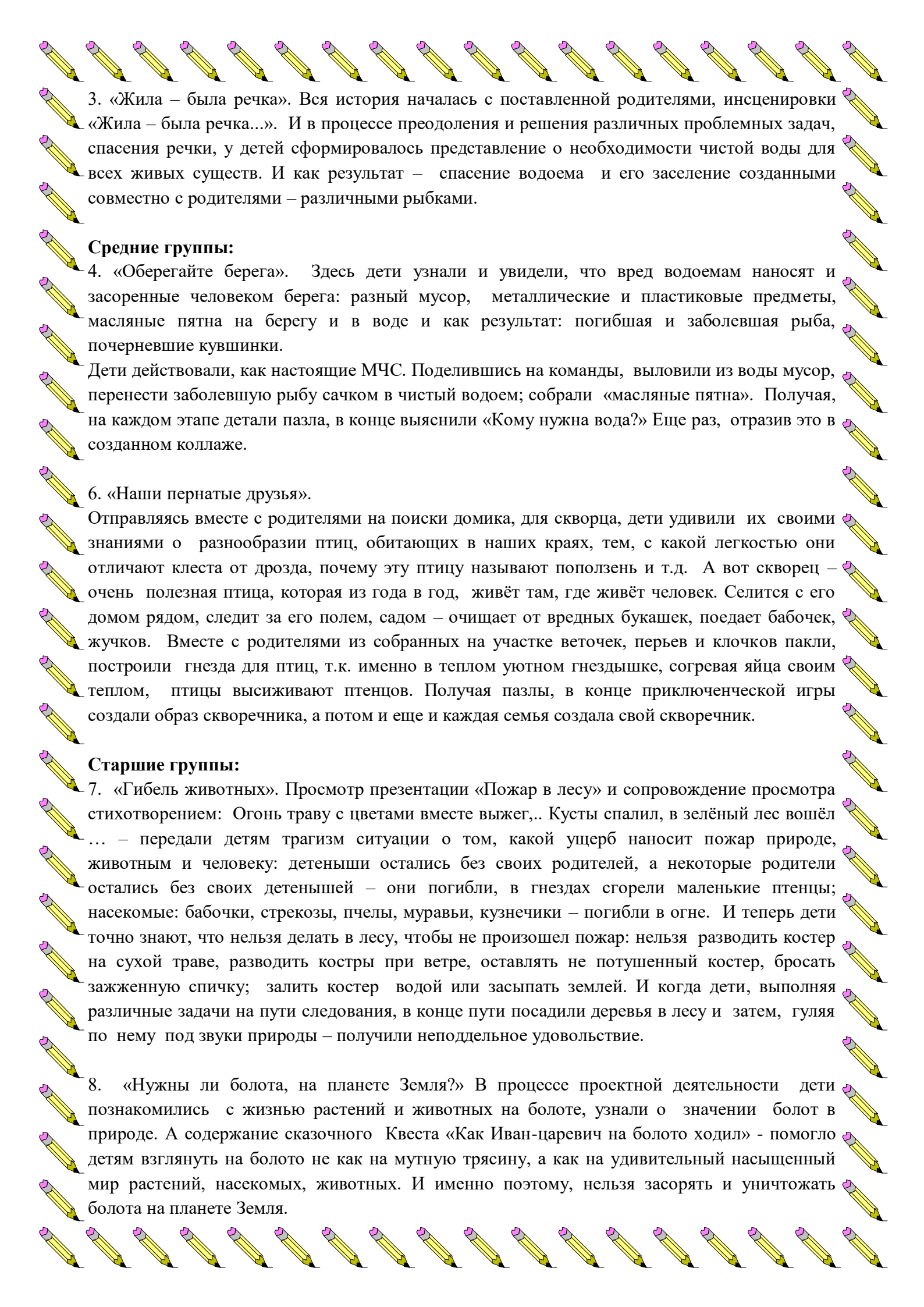
По пути следования, расселяя насекомых, в места их обитания, малыши удивили всех своими знаниями о том, как насекомые спасаются от врагов, например, кузнечик становится невидимым в траве, а майский жук на ветках деревьев, почему Божья коровка не прячется от птиц? И есть ли у насекомых враги?

А еще дети усвоили, как сложно муравьям построить дом и очень легко его сломать, о том, как нужно вести себя в природе, чтобы этого не произошло. И только с помощью родителей детям удалось помочь муравью.

2. «Животные – наши друзья».

Из телеграммы дошкольники узнают, что в лесу случился пожар... В ходе спасательной операции, дети не только затушили пожар, спасли животных, их детенышей, узнали о страшной силе огня, о правилах поведения в лесу, в ходе творческой деятельности создали образ леса, за что и награждены медалями «Юный эколог»!





3. «Жила – была речка». Вся история началась с поставленной родителями, инсценировки «Жила – была речка...». И в процессе преодоления и решения различных проблемных задач, спасения речки, у детей сформировалось представление о необходимости чистой воды для всех живых существ. И как результат – спасение водоема и его заселение созданными совместно с родителями – различными рыбками.

#### **Средние группы:**

4. «Оберегайте берега». Здесь дети узнали и увидели, что вред водоемам наносят и засоренные человеком берега: разный мусор, металлические и пластиковые предметы, масляные пятна на берегу и в воде и как результат: погибшая и заболевшая рыба, почерневшие кувшинки.

Дети действовали, как настоящие МЧС. Поделившись на команды, выловили из воды мусор, перенести заболевшую рыбу сачком в чистый водоем; собрали «масляные пятна». Получая, на каждом этапе детали пазла, в конце выяснили «Кому нужна вода?» Еще раз, отразив это в созданном коллаже.

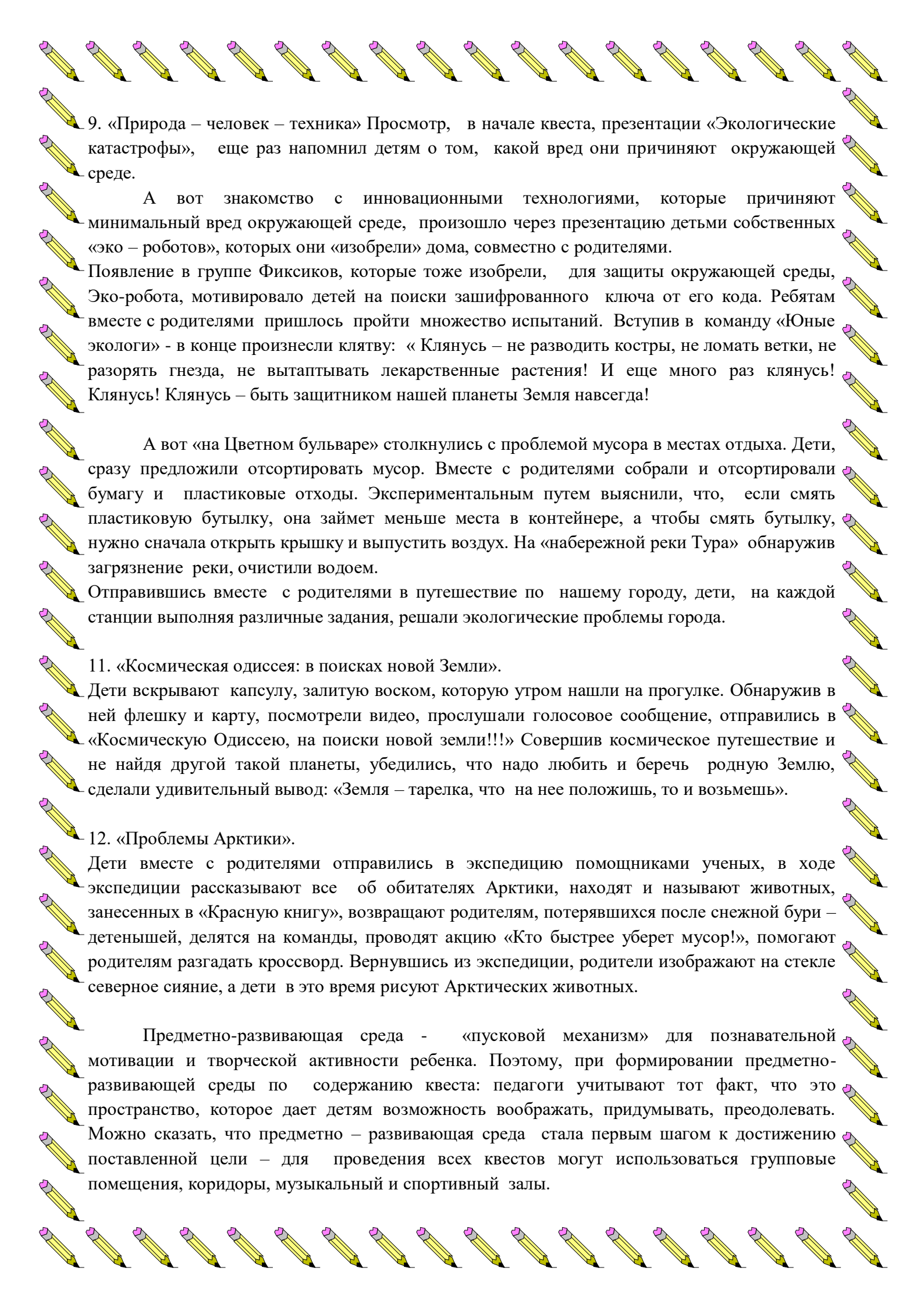
6. «Наши пернатые друзья».

Отправляясь вместе с родителями на поиски домика, для скворца, дети удивили их своими знаниями о разнообразии птиц, обитающих в наших краях, тем, с какой легкостью они отличают клеста от дрозда, почему эту птицу называют поползень и т.д. А вот скворец – очень полезная птица, которая из года в год, живёт там, где живёт человек. Селится с его домом рядом, следит за его полем, садом – очищает от вредных букашек, поедает бабочек, жучков. Вместе с родителями из собранных на участке веточек, перьев и клочков пакли, построили гнезда для птиц, т.к. именно в теплом уютном гнездышке, согревая яйца своим теплом, птицы высиживают птенцов. Получая пазлы, в конце приключенческой игры создали образ скворечника, а потом и еще и каждая семья создала свой скворечник.

#### **Старшие группы:**

7. «Гибель животных». Просмотр презентации «Пожар в лесу» и сопровождение просмотра стихотворением: Огонь траву с цветами вместе выжег,.. Кусты спалил, в зелёный лес вошёл ... – передали детям трагизм ситуации о том, какой ущерб наносит пожар природе, животным и человеку: детеныши остались без своих родителей, а некоторые родители остались без своих детенышей – они погибли, в гнездах сгорели маленькие птенцы; насекомые: бабочки, стрекозы, пчелы, муравьи, кузнечики – погибли в огне. И теперь дети точно знают, что нельзя делать в лесу, чтобы не произошел пожар: нельзя разводить костер на сухой траве, разводить костры при ветре, оставлять не потушенный костер, бросать зажженную спичку; залить костер водой или засыпать землей. И когда дети, выполняя различные задачи на пути следования, в конце пути посадили деревья в лесу и затем, гуляя по нему под звуки природы – получили неподдельное удовольствие.

8. «Нужны ли болота, на планете Земля?» В процессе проектной деятельности дети познакомились с жизнью растений и животных на болоте, узнали о значении болот в природе. А содержание сказочного Квеста «Как Иван-царевич на болото ходил» - помогло детям взглянуть на болото не как на мутную трясику, а как на удивительный насыщенный мир растений, насекомых, животных. И именно поэтому, нельзя засорять и уничтожать болота на планете Земля.



9. «Природа – человек – техника» Просмотр, в начале квеста, презентации «Экологические катастрофы», еще раз напомнил детям о том, какой вред они причиняют окружающей среде.

А вот знакомство с инновационными технологиями, которые причиняют минимальный вред окружающей среде, произошло через презентацию детьми собственных «эко – роботов», которых они «изобрели» дома, совместно с родителями.

Появление в группе Фиксиков, которые тоже изобрели, для защиты окружающей среды, Эко-робота, мотивировало детей на поиски зашифрованного ключа от его кода. Ребятам вместе с родителями пришлось пройти множество испытаний. Вступив в команду «Юные экологи» - в конце произнесли клятву: «Клянусь – не разводить костры, не ломать ветки, не разорять гнезда, не вытаптывать лекарственные растения! И еще много раз клянусь! Клянусь! Клянусь – быть защитником нашей планеты Земля навсегда!

А вот «на Цветном бульваре» столкнулись с проблемой мусора в местах отдыха. Дети, сразу предложили отсортировать мусор. Вместе с родителями собрали и отсортировали бумагу и пластиковые отходы. Экспериментальным путем выяснили, что, если смять пластиковую бутылку, она займет меньше места в контейнере, а чтобы смять бутылку, нужно сначала открыть крышку и выпустить воздух. На «набережной реки Тура» обнаружив загрязнение реки, очистили водоем.

Отправившись вместе с родителями в путешествие по нашему городу, дети, на каждой станции выполняя различные задания, решали экологические проблемы города.

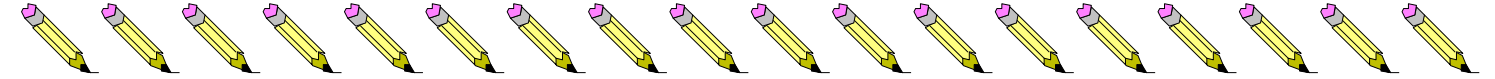
11. «Космическая одиссея: в поисках новой Земли».

Дети вскрывают капсулу, залитую воском, которую утром нашли на прогулке. Обнаружив в ней флешку и карту, посмотрели видео, прослушали голосовое сообщение, отправились в «Космическую Одиссею, на поиски новой земли!!!» Совершив космическое путешествие и не найдя другой такой планеты, убедились, что надо любить и беречь родную Землю, сделали удивительный вывод: «Земля – тарелка, что на нее положишь, то и возьмешь».

12. «Проблемы Арктики».

Дети вместе с родителями отправились в экспедицию помощниками ученых, в ходе экспедиции рассказывают все об обитателях Арктики, находят и называют животных, занесенных в «Красную книгу», возвращают родителям, потерявшихся после снежной бури – детенышей, делятся на команды, проводят акцию «Кто быстрее уберет мусор!», помогают родителям разгадать кроссворд. Вернувшись из экспедиции, родители изображают на стекле северное сияние, а дети в это время рисуют Арктических животных.

Предметно-развивающая среда - «пусковой механизм» для познавательной мотивации и творческой активности ребенка. Поэтому, при формировании предметно-развивающей среды по содержанию квеста: педагоги учитывают тот факт, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, преодолевать. Можно сказать, что предметно – развивающая среда стала первым шагом к достижению поставленной цели – для проведения всех квестов могут использоваться групповые помещения, коридоры, музыкальный и спортивный залы.



В ходе реализации квест-игры естественным образом осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Ориентирами, определяющими направление действий, становятся карты. Общая цель объединяет детей, является главным «внутренним мотиватором квеста». Совмещаются элементы отдыха и обучения, которое происходит совсем незаметно.

Каждая квест-игра должна заканчиваться творческой деятельностью. В конце путешествия, после «выполненной миссии» дети возвращаются в группу и дети, переполненные разнообразными эмоциями, создают коллажи и макеты: восстанавливают сгоревший лес, заселяют его и водоемы их обитателями, заселяют планету Земля животными и растениями, изготавливают скворечники, и т.д.

В процессе квест-игры проявляется индивидуальность каждого ребенка, его самостоятельность, инициативность, поисковая активность. Квест – игра, это деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым, открывает или приобретает новый практический и социальный опыт. И мы еще раз убедились, что именно игра, для дошкольника, является средством познания окружающего мира.

Как показывают наблюдения, самым первичным проявлением познавательного интереса являлось любопытство ребенка, как реакция на появление нового, на изменение обстановки и стремление ориентироваться в этой обстановке, а в качестве более высокой формы познавательного интереса выступает любознательность.

Познавательный интерес и познавательная мотивация возникают на основе присущей дошкольнику потребности в знании, которая является природным его свойством, и мы еще раз убедились, что развитие познавательной активности детей качественно осуществляется через личностно - значимую деятельность, то есть игру.

### Список литературы

1. Федеральный закон РФ "Об образовании в Российской Федерации", N 273-ФЗ от 29.12.2012
  2. Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. № 1155 "Об утверждении ФГОС ДО"
  3. 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.;
  4. 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.
  5. <http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii>.
  6. <http://tmndetsady.ru/metodicheskiy-kabinet/pedagogicheskiy-opyit/news10367.html>
- 