

Семинар-практикум для педагогов

**«Квест-игра-
современная игровая технология
в дошкольных учреждениях»**

Подготовили:
воспитатели подготовительной группы
Сапожникова А.Н.
Новикова Е.С.
Учитель-логопед:
Кулагина Л.В.

2018 год.

Дети существа удивительные, они каждый день совершают открытия, заставляют нас взрослых по-новому взглянуть на мир. И чтобы их понять, нужно самим стать хотя бы на немного детьми. А помогут нам в этом игровые технологии.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей и специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить **квест-технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами. В основе данной технологии лежат квест-игры.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. 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 – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. 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. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так же на улице.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр.

Квесты отличаются друг от друга:

1. По числу участников: одиночные и групповые;

2. По продолжительности: кратковременные - от нескольких минут

(продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

20–25 минут для младших дошкольников;

30–35 минут для воспитанников средней группы;

40–45 минут для старших дошкольников.

и долговременные до недели;

3. По структуре сюжетов:

Линейные квесты – это квест в котором игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

Штурмовые – это квесты в которых все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач. Штурмовые квесты хорошо проходят в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т. д.

Круговые квесты представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники стартуют из одной точки, которая и будут для них финишной, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности.

4. По форме организации квест - игр:

соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками). Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

Задания подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» Н-р, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.
- 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.

- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)

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

Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:

- первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;

- используемые атрибуты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

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

- а так же все вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

(Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов).

- также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья .

- Недопустимо унижать достоинство ребенка.

- Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. **Мотивация** – это результат внутренних потребностей человека, его интересов и эмоций, целей и задач, наличие мотивов, направленных на активизацию его деятельности.

Цель мотивации – вызвать у детей интерес к занятию, какой либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений.

Так как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата? В этом помогает общая игровая цель, которая известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд.

Общая цель и является главным «внутренним мотиватором».

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

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная. Именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

При планировании и подготовки квеста немаловажную 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. Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

Для составления маршрута мы используем разные варианты:

Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены).

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, 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)

«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 лепестках ромашки.

«Ромашка с заданиями на лепестках» Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан на лепестках ромашки

«Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой.

«Секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;

положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;

искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;

спрятать в сундучок, закрытый на навесной замок, поиск ключа становится самостоятельной забавой;

Так же участники могут узнавать о том, куда дальше идти только после того, как выполнят задание на станции (ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т. п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Задачи, которые позволяет решить квест:

1. Вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс.
2. Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников.
3. Формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации.
4. Воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Алгоритм создания игры:

-Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

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

-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.

-Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

- Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

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

-Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

- Подумайте над вариантами модификации игры.

Таким образом, игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

1. Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Организационная часть квеста также включает:

распределение детей на команды;

знакомство с правилами;

раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

2.Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

3.Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило для достижения оптимального результата.

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей к дальнейшему расширению своего информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Примеры вопросов вы можете увидеть на слайде.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей.

В нашей группе квест-технологии начали внедрять два года назад. В начале это были линейные квесты сюжет которых был построен на основе русских-народных сказок, знакомстве с народными играми и т.д.

Первую квест-игру «От старины до наших дней» проводили на улице в летнее время года. Детям очень понравилась такая форма образовательных мероприятий. Поэтому мы решили провести следующую квест-игру спортивного характера с привлечением инструктора по физическому воспитанию и назвали ее «В стране здоровячков». Это был уже кольцевой квест, где команды перемещались от станции к станции выполняя различные задания.

Иногда и организованную образовательную деятельность проводим в форме квест-игры – как по одной образовательной области (Например – формирование элементарных математических представлений - «В поисках пропавших цифр»), так и интегрируя разные образовательные области (познавательное и художественно-эстетическое развитие – квест «Потерянные краски Осени»). Весной в рамках темы недели «Знакомство с профессиями» нами была проведена итоговая образовательная деятельность в форме квест-игры. Дети закрепляли знания о профессиях взрослых выполняя задания.

Привлекаем к участию в квест-играх и родителей воспитанников. 23 февраля был проведен спортивный праздник с папами в форме квест-игры. Дети и папы получили бодрый эмоциональный настрой, положительные эмоции и массу приятных впечатлений.

Элементы квест- игры мы с успехом реализуем во время родительских собраний и детских праздников.

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 ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Таким образом, Квест-технология 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.

