

МБДОУ «Детский сад № 57»

Консультация для педагогов

Тема: «Квест-игра как средство развития
инициативы и самостоятельности детей
дошкольного возраста»

Подготовил:
Лойко Е.В.
Старший воспитатель

2019 г.

Согласно федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации», введением ФГОС в ДОУ, профессиональными стандартами в дошкольном образовании, особенно актуальными становятся вопросы использования и адаптации эффективных технологий, направленных на развитие современного ребёнка.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «*Не рядом, не над ним, а вместе!*». Его цель - содействовать становлению ребенка как самостоятельной личности.

В определении понятия «детская самостоятельность», которое давали Л.С. Выготский, Л.И. Божович, Г.А. Цукерман, можно условно выделить три составляющие. Это во-первых, способность сделать что-то без помощи взрослого; во-вторых инициативность, в – третьих, готовность обратиться к взрослому с вопросом.

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Квест является разновидностью игровой технологии и обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелен на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра – это ведущий вид детской деятельности.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными и самостоятельными в

познавательной, поисковой или продуктивной деятельности. Итак, что такое квест – игра?

Квест - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Принципы организации квестов:

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- Уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- Постоянная смена деятельности;
- Связность, последовательность и логичность заданий;
- Эмоциональная окраска игры (*декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы*);
- Продуманность организации игры;
- Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (*схема, пазл, карта, рисунок, предложение*)

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой

деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Структура квеста:

Общая игровая цель – 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 является главным *«внутренним мотиватором программы»*.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (*активные, логические, поисковые, творческие и пр.*). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор *«Инструктор команды - взрослый»*. Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Существуют различные виды квест-игры, которые зависят от сюжета, или от места проведения.

Квест - игра «Зелёный огонёк».

Цель: закрепления знаний детей дошкольного возраста о правилах дорожного движения, по итогам тематической недели «Уроки светофора. Правила дорожного движения» Команды ребят средней, старшей и подготовительной групп, в сопровождении взрослых двигаются по выбранному маршруту по станциям: *«Познавательная»*, *«Творческая»*, *«Спортивная»*. На

каждой станции команды выполняли различные задания: собирали и раскрашивали светофор, разгадывали загадки про дорожные знаки, танцевали под веселую музыку, приняли участие в эстафетах по ПДД. За каждое, правильно выполненное задание каждая команда получала элемент дорожного знака и в конце игры должна была собрать свой дорожный знак. За успешное прохождение игры ребятам вручили значки светоотражатели, чтобы водители могли их видеть на дорогах.

Квест - игра «В поисках клада»

Участники были разделены на две команды. Команда моряков и команда пиратов. По легенде, участников игры сопровождает друг Джека Воробья. Сам Джек отправил ребятам письмо с предложением пройти все его испытания и доказать, что они настоящие моряки. И тогда он отдаст ребятам свой клад. Ребята выполняли различные задания, чтобы получить фрагмент карты. На первом задании вместе с другом Джека Воробья участники выполняли ритмическую гимнастику, и вспомнили различные команды, которые отдаются на корабле. На следующем задании команды должны были победить друг друга в бою воздушными шарами. Потом учились бросать спасательный круг утопающему. На следующем испытании им даже удалось победить медузу Горгону. Отгадали морские загадки. Вспомнили моря с цветными названиями. Сочиняли стих про моря и океаны. После прохождения всех испытаний участники сложили кусочки карты воедино и получили секретный код от сундука с кладом. В ходе игры ребята закрепили пройденный материал. Проявили самостоятельность и инициативу в прохождении испытаний. Получили массу положительных эмоций и заряд энергии на весь день.

Квест - игра «Для мамочки, любимой!»

Игра проводится в преддверии празднования дня матери. В начале ребятам задается вопрос о том, как они самостоятельно могут поздравить маму с праздником. В ходе беседы ребята предлагают накрыть праздничный стол для мамы. Но чтобы получить угощения, ребятам нужно было пройти ряд испытаний. И они отправились в путь. На станции «Интеллектуальная» по разным атрибутам дети должны были угадать профессию мам. На станции «Творческая» изготавливали открытку. На станции «Логической» нужно было сложить пазл с фотографией семьи. На спортивной станции состязались 2 команды. В ходе игры, участников на станциях встречали мамы, которые направляли детей

на самостоятельное выполнение заданий. За правильно выполненное задание игроки получали угощение. В конце игры ребята вместе с мамами устраивают праздничное чаепитие и поздравляют их с праздником.

Семейная квест-игра «Мы за ЗОЖ!»

Цель игры укрепление детско-родительских отношений. Закрепление знания о необходимых культурно-гигиенических навыках и пользе здорового питания и витаминов. Воспитание интереса к здоровому образу жизни, занятиям спортом.

В гости к детям пришел доктор Неболейка, чтобы помочь детям вспомнить, что нужно делать чтобы быть здоровым. Совместно с родителями дети проходили станции по маршрутному листу, отгадывали загадки, чтобы побороть вредных микробов, вспомнили правильный режим дня, закрепили правила гигиены и здорового питания. Рассказали родителям о пользе витаминов и где их можно найти. Соревновались в спортивных состязаниях, а за свою работу дети получают настоящие фрукты, из которых потом приготовили фруктово-витаминный салат.

У квест – игры есть ряд преимуществ, она:

- является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность самостоятельность в ходе выполнения заданий;
- формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы;
- формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе;
- обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения;
- создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности;
- создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность;
- в ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого;

• возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать

бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.

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.

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. Николаева Н. В., Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / - (http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_1_2.htm).

6. Осяк С. А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1

7. Журнал справочник старшего воспитателя № 8/2018 «Как с помощью квеста развивать у детей самостоятельность».