**Статья «Квест игра, как средство развития инициативы и индивидуальности старших дошкольников»**

Дроздова Маргарита Геннадьевна

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Каменногорский центр образования» структурное подразделение дошкольное отделение

Заместитель директора по ВМР структурного подразделения дошкольного отделения МБОУ «Каменногорский ЦО»

В современных условиях и подходах к дошкольному воспитанию в соответствии с ФГОС ДО квест — игры достаточно актуальны. Что же обозначает собственно слово **«квест»**англ. **quest**), или приключенческая**игра, п**ереводится оно с английского как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий, чтобы добыть самый главный приз.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС ДО требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. А это как нам известно одна из приоритетных задач ФГОС ДО.

Во время проведения и организации квест-игры можно с успехом решить практически все образовательные задачи.В ходе квест -игры у детей происходит развитие по всем 5 образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная, двигательная, изобразительная, музыкальная.

И все таки, изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего задания, что является эффективным средством повышения двигательной активности и

мотивационной готовности к познанию и исследованию.   
 А так же 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.

На сегодняшний день по разным оценкам можно различить несколько видов квест-технологий. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра в групповой ячейке или на территории детского сада. 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.

В зависимости от этого, квесты можно условно разделить на три группы:

-Линейные – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

-Штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

- Кольцевые – представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Идей для квестов может быть множество, но самое главное для педагога – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть хорошо продуман и понятен участникам. Но все-таки к 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 получится;

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

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

- также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные.

А так же должны использоваться следующие принципы:

**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 окрашенности 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.

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 отгадаем 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

Как же организовать и провести квес-игру? которая действительно будет способствовать развитию детской инициативы и индивидуальности, следует обратить внимание на следующие рекомендации:

**Во-первыхдля этого** необходимо провести предварительную работу с детьми. Необходимо рассказать детям о теме квест-игры заранее, проиграйть в дидактические игры по изученным тема, закрепить её образ в рисовании или аппликации. Квест целесообразнее проводить с целью проверки и закрепления знаний. А дети проявят больше инициативы, если уверены в своих знаниях. Так же не забудьте про сюрпризный момент. Ничто так не мотивирует детей чем яркий и запоминающийся образ в начале квест-игры: во-**вторых**для того чтобы рассказать легенду квест-игры или объяснить правила используйте яркие костюмы или современные ИКТ технологии. Сегодня это не составляет труда озвучить героя квест-игры на компьютере, создать видеопослание от героя или интересную заставку. Такие методы помогут педагогу идти в ногу со временем и найдут эмоциональный отклик у воспитанников. Входе подготовки заданий для квест-игры необходимо охватить как можно больше видов детской деятельности, предусмотрите динамическую или физкультурную станцию, возможно на одной из станций квест-игры, как элемент задания, с целью снятия утомления, задания должны быть разнообразные. И чем разнообразнее задания, тем больше условий для каждого ребёнка проявить свою индивидуальность и инициативу. Учёт возрастных особенностей детей. Содержание заданий, продолжительность квест-игры, его идея-всё должно соответствовать возрасту детей, быть доступным и понятным им. Кольцевые квест-игры предпочтительнее линейным. По своей структуре квест-игры могут быть кольцевые — когда разные команды стартуют с разных точек и приходят к финишу вместе и линейные — действие игры разворачивается последовательно. В ходе решения игровых задач старайтесь дать возможность индивидуально детям найти отгадку, давайте подсказку лишь в самом крайнем случае. Награждение детей обязательно. Когда квест-играподошела к логическому завершению обязательно хвалите детей, отмечайте их положительные качества, которые проявились в ходе выполнения заданий квест-игры. Для увлечения детей в игру можно использовать для поощрения жетоны или медальки, заранее подготовленные педагогом. Рефлексия. Стимулируйте речевую деятельность детей, просите их рассказать о впечатлениях после прохождения квест-игры, о том, что больше всего запомнилось или вызвало затруднения.

Можно так же привлечь к проведению квест- игры и младшего воспитателя и музыкального руководителя , а так же других специалистов. Так у нас в ДООпроходил годовой проект «Времена года» по квест-играм,проект состоял из 4-х квес-игр предназначенный для детей старшего дошкольного возраста. Квест –игры были организованы на территории детского сада (прогулочных участках)проекты назывались: **«Зимнее путешествие»,«В поисках лучиков для весеннего солнышка», «Загадки лета», «В поисках Осени».**

Одну из квест- игр этого проект я приведу пример.

**Цель игры заключалась** в создании проблемной игровой ситуации, последовательно усложняющейся и вызывающей у детей радость поиска.

**Задачи:**

* Формировать целостное представление о живой и неживой природе.
* Закреплять навык составления группы предметов по заданному числу, видеть их общее количество и называть одним числом.
* Развивать умение анализировать содержание вопросов и загадок и давать полный содержательный ответ на них.
* Совершенствовать умения бегать и выполнять перестроения по сигналу
* Совершенствование связной речи, закрепление знаний о признаках весны, расширение словарного запаса, развитие словесно-логического мышления и воображения, воспитание интереса к окружающему миру, любви к природе.
* Развивать первичный исследовательский и познавательный интерес к экспериментированию средствами моделирования дождя.
* Создавать условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между детьми и педагогами.
* Воспитывать умение внимательно слушать взрослых и сверстников, развивать чувство ответственности перед своей командой.
* Совершенствовать умения работать в команде, соблюдать правила игры.

Предварительная работа с детьми:

чтение книг о природе в детском саду и дома;

уточнение названий признаков весны на территории детского сада;

упражнение в отгадывании загадок, чтении карты-схемы и поисках «лучиков», ориентируясь по схеме.

**Оборудование:** карта- схема, состоящая из 5частей; указатели; схема; скворечник; шарики; ленточка; 10- пипеток; скотч; ваза; картинки и карточки, ваза с водой пена для бритья.

Ход прогулки

*Организационный момент.*

Воспитатель - Дети выходят на прогулку.

Раз, два, три, четыре, пять,

Отправляемся гулять.

Все же знают, что полезно

Свежим воздухом дышать.

Мы гуляем, мы играем

И, конечно, наблюдаем.

Воспитатель: Ребята, берем с собой заранее наблюдательность и вежливость, а главное – внимание.

Выходят на улицу.

Появляется Весна. (У – дерева яблони) (Бледная, грустная)

*Я – Весна. Я к вам спешила-торопилась, наконец-то пришла моя пора, но вот сил у меня мало. Коварная зима забрала лучи солнышка и спрятала, а без них никак мне не согреть землю, не порадовать вас всеми яркими красками, ведь рождаются они только в лучах солнца. Только вы можете помочь, вернуть лучики солнцу, а мне силу. Помогите мне пожалуйста мне набраться сил и вступить в свои права.*

Воспитатель. Ребята поможем Весне?

Ответы детей…….

Весна. Вот вам карта- схема, которая поможет вам найти лучики для Солнышка, чтобы оно ярче светило и согрело землю.

(Воспитатель предлагает детям выбрать старшего, кто будет отвечать за карту.)

Воспитатель: Задание узнать хотите!

К дереву вы подойдите,

Скворечник там висит, смотрите,

И вовнутрь, загляните.

( дети спешат к месту нахождения первого задания)

**1 задание**

Воспитатель: Выполняем 1задание к каждой цифре найдите нужное количество птиц. ( в последней цифре спрятан лучик)

(дети выполняют задание)

Воспитатель: Смотрим карту, что там дальше. ( дети подходят к спортивной площадке)

**2 задание**

Воспитатель:Второе задание узнать хотите,

К лесенке вы подходите.

(Карточки с загадками) (лучик спрятан за карточку с изображениемозера)

Из- под снега побежал,

Заворчал и зажурчал.

Я кораблик смастерю,

И ему я подарю.

В блеске солнечных лучей

Унесет его….. (ручей)

Посреди поля лежит зеркало,

Стекло голубое, оправа зеленая.

**(Озеро)**

Давайте поиграем в игру **«Ручейки и озёра»**

Дети стоят в 2-3 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях площадки – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озёра.

Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Воспитатель: Пора обратиться к карте. Куда же нам дальше отправиться?

Вот в беседку мы пришли

И задание нашли.

**3. задание .**

**1.«Назови ласково».**

Воспитатель называет слово, а задача ребенка изменить это слово на ласковое.

Солнце – солнышко, дождь – дождик, сосулька – сосулечка, птица – птичка,

трава – травка, лужа – лужица, проталина – проталинка.

2.  «Подбери *слова – действия*»: (не менее трех действий):

Деревья весной (что делают?) –…

Звери весной (что делают?) — …

Снег весной (что делает?)

Птицы весной (что делают?)

3. «Что будет если ….»

-Заяц шубку не поменяет ……

-Птицы не прилетят……..

-Если лед на реке не растает……….

-Если ударит мороз………..

Воспитатель. Ребята давайте посмотрим направление на карте, куда мы должны дальше двигаться.

**Четвертое задание узнать хотите**

**На столе его найдите.**

**Карточка с заданием**

4. Опыты с водой

Описание опыта

«Весенний дождь»

-Вот весеннее облако….

- Я возьму волшебную палочку, осторожно нажимаю на резиновый хвостик и опускаю в краску. Затем отпускаю резиновую часть , капля набирается в нашу волшебную палочку.

-Подносим к нашему облаку и наполняем его каплями- кап, кап, кап.

-Капельки накапливаются в тучке (капать цветной краской синей пипеткой на пену)

Ах! Смотрите. Что произошло?

-Пошел весенний дождь.

- Весна и ребята понравился вам весенний дождик?

Появляется на первом плане Весна (Румяная Радостная……)

5. Игра «Комплементы для Весны». Дети должны сказать свой комплемент Весне

Красивая, веселая, нарядная, радостная, очаровательная ………

Музыкальная минутка.

«Художник» Исполняется ритмическая пальчиковая игра «Солнышко»

Солнышко, солнышко, Золотое донышко. (поднимают руки вверх и через стороны опускают вниз) Гори, гори, ясно, (разжимают и сжимают пальцы рук)

Чтобы не погасло. (грозят пальчиком)

Побежал в лесу ручей, (волнообразные движения рукой)

Прилетели сто грачей. (взмахи руками, как крыльями)

Сугробы тают, тают, (медленно приседают)

А цветочек вырастает. (встают, соединяют пальцы обеих рук, как бутон цветка, ладошки разводим в стороны в форме цветка)

Воспитатель. Ребята посмотрите, какая Весна стала красивая румяная.

Весна. Да ребята вы собрали все лучики для солнышка, оно стало светить ярче. А у меня от этого прибавились силы, и теперь я могу вступить в свои права, иукрашать землю. Спасибо, ребята. Мне надо спешить у меня очень много дел. До свидания.

Четыре игры проходят по похожему сценарию к детям приходят в гости времена года, и они помогают им вступить в свои права. Квест -игры проводятся на прогулочных участках.

Таким образом, во время проведения квест-игры, получив большой позитивный эмоциональный заряд, дети повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать поставленныезадачи, становятся более раскрепощенными в общении. Это приводит к сплочению детского коллектива и коммуникабельности детей. Использование квест-игры помогает педагогу не только решать целый комплекс образовательных и воспитательных задач, но и развивать самостоятельность детей, способствовать раскрытию индивидуальности ребёнка и развитию его инициативности.

**Литература:**

1. Киселок У. Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. — 2017. — №4. — С. 68-69. — URL <https://moluch.ru/th/1/archive/69/2727/>
2. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015
3. Корзникова Т.П.,.Просоедова Н.В, Степанова М.М.. Известия ВГПУ. Педагогические науки № 3 (272), 2016 Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника
4. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.

https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/kvest-v-detskom-sadu.html http://fb.ru/article/240752/detskie-kvestyi-dlya-detskogo-sada-i-domazadaniya-stsenarii