Филиал № 1 МБДОУ 120 г. Пензы «Соловушка»

Консультация для воспитателей:

«Квест как форма обучения»

Подготовила:

Агапова А.В.

Пенза 2018г.

Педагоги дошкольных образовательных организация (ДОО) все чаще в своей работе используют новые формы обучения и воспитания детей, одной из которых является квест – игровая технология, направленная на активизацию познавательных и мыслительных процессов ребенка. Принцип квеста прост: команда, перемещаясь по заданным точкам, выполняет различные задания, проходит испытания, разыскивает предметы. Главная особенность организации такой игровой деятельности – выполнив одно задание, дети получают подсказку для следующего. Квест можно проводить как в помещении (перемещаясь между группами, кабинетами, спортивными и музыкальными залами), так и на территории детского сада.

Образовательный квест интегрирует виды детской деятельности с использованием разнообразных форм и методов работы. Решаемые задачи могут быть различными по своему содержанию и наполнению: творческие, соревновательные, интеллектуальные. Все образовательные квесты создают условия для проявления активности и инициативы детей. Форма квеста позволяет участникам с разным уровнем подготовленности включиться в игру и расширить привычное пространство для занятий, что служит дополнительной мотивацией для выполнения заданий и для ориентировки в незнакомой обстановке. Обучение в ходе решения игровых поисковых задач происходит незаметно, но эффективно. Образовательные квесты позволяют специалистам ДОУ проводить совместную работу.

Для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

**Значение квест-игр:**

* обучают умению планирования и прогнозирования;
* закладывают основы самоанализа;
* воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
* развивают волевые качества и целеустремлённость;
* создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
* способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

**Задачи квест-игр**

* активизировать интерес к познанию окружающего мира;
* помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
* создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
* воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
* способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
* стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

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.

Типология 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 линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д.

#### Примеры оформления игрового маршрута

* Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
* «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
* Карта — изображение маршрута в схематической форме.
* «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
* «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.

«Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

* заморозить в кубике льда;
* написать «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;

#### Примеры заданий

* «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.
* «Пазл». Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.
* «Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
* «Зеркало». Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

**О чём нужно помнить при подготовке квеста:**

* Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т. д.
* Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
* Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.
* Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!
* Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
* Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
* Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
* Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.
* В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.