

# Консультация для педагогов

## «Квест - как одна из форм образовательного процесса».

Подготовила  
старший воспитатель  
Газарова Т. А.

2022Γ

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест можно определить, как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи. Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для дошкольников.

Квест или приключенческая игра (англ. Quest — поиски, Adventure — приключение) — это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Квесты требуют включения всего педагогического коллектива и привлечение родителей воспитанников. Поэтому необходимо подготовить основу для организации работы с использованием данной формы. Чтобы обеспечить взаимодействие всех участников образовательного процесса необходимо тщательно продумать методическое сопровождение включения квест-игр в образовательный процесс. Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, 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.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

## 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.

Квесты помогают стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность детей

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.);
- познавательно-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т. д.);
- театрально-музыкальной;
- восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и **приемы**:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

## **Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста**

**1. 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).

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

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

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

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

**6. Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.

**7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.** Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам. Если ребёнок делает задания добровольно, но ему будет скучно, значит нет интереса. Если задания для ребёнка интересны, но выполнять заставляют «под палкой» - нет желания, позитива и свободы. Добровольность – это ещё и приём (даёт возможность раскрыться ребёнку). Обязательные просьбы имеют место быть, но в минимальном объёме (разнообразие шаблонов рождает искренность ребёнка по отношению к педагогу).

**8. 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 «illusии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

**9. 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.

**10. 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.

## **Типы заданий в квестах.**

По типу заданий, которые выполняют участники веб-квесты делятся:

- пересказ предполагает демонстрацию понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
  - планирование и проектирование включает разработку плана или проекта на основе заданных условий;
  - самопознание направлено на исследование любых аспектов личности;
  - компиляция подразумевает трансформацию формата информации, полученной из разных источников. Примеры, создание книги кулинарных рецептов, выставка, музея времени, капсулы культуры;
  - творческое задание – это творческая работа в определенном жанре - создание стихотворения, песни, карты;
  - детектив, головоломка, таинственная история (тут участники делают выводы на основе противоречивых фактов);
  - достижение консенсуса подразумевает выработку решения по острой проблеме;
  - журналистское расследование – это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение заключается в склонении на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

## **Методика организации и проведения квест-занятия для дошкольников.**

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

### ***Методы и приемы организации***

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в холл, на кухню или в зал для

музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

### *Алгоритм организации и проведения квест-игры:*

1. Определить цели и задачи
2. Выбрать место проведения игры.
3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рас считать количество организаторов и помощников.
5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)
6. Подготовить задания, реквизит для игры.
7. Назначить дату и замотивировать участников.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
10. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)

### *Структура квеста:*

**Введение** – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

**Задание**, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно и совместно с родителями. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

**Ресурсы** – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.

**Процесс работы** – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста, при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Руководство к действиям** - определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих образовательную работу

**Оценка** – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квест. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

**Заключение** – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие обучающихся продолжить свои изыскания.

## *Продолжительность квест-игры:*

- **Часть 1.** Начальный (командный) этап образовательного квеста (длительность – 3-5 минут).

Ведущий обращается к участникам со вступительным словом. Он создает позитивный настрой на работу, объявляет тему, знакомит с сюжетом. Затем распределяет участников в команды Количествоный состав команд – от 3 до 8 человек. Ведущий перед участниками задачу, дает краткое описание процедуры работы и раздает командам маршрутные листы. На этих листах при успешном выполнении задания ведущие станций делают отметку напротив названий станций.

- **Часть 2.** Ролевой этап образовательного квеста (длительность – 20 минут)

Участники проходят станции, выполняют задания и получают отметки в маршрутных листах. Ролевой этап – это индивидуальная работа команды на результат. Участники выполняют задания одновременно. После выполнения первого задания команда получает конверт с ключом, с помощью которого закодировано место нахождения или тема следующей станции, другие команды, которые делают задание медленнее, могут уже не разгадывать, а следовать за лидерами.

- **Часть 3.** Заключительный этап образовательного квеста (длительность – 3-5 минут)

На заключительном этапе ведущий организует совместную работу команд. Участники визуализируют полученные знания, презентуют совместный продукт.

## **Рекомендации воспитателю по проведению и организации квест-игр**

1. Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу. Во время размышлений имеет смысл подумать над такими вопросами:

- Какие задачи наиболее важны для детей?
- Какие темы были бы действительно актуальными?
- Что дети моей группы не знают и не умеют делать?
- Обладаю ли я личностным потенциалом и уровнем профессиональной подготовки, которые необходимы для такой работы?
- Какой результат хотелось бы видеть?

2. Сформулировать цели и задачи.

3. Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы. Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций).

Требования к сценарию:

- первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь в игру, вдохновить и вселить оптимизм;

- поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления;
- зоны игрового маршрута не должны пересекаться;
- игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными;
- целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).
- задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.

4. Подготовить раздаточный и дидактический материал, создать условия для успешного проведения проекта:

- продумать методику проведения игровых испытаний;
- подготовить презентацию для вводной части;
- продумать музыкальное оформление;
- подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.

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

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

## Тематика квестов в детском саду.



**Геокэшинг** – туристическая игра с использованием ИКТ: планшета, навигатора, карт и схем. Дети *младшего дошкольного возраста* играют в упрощенную квест игру, которая готовит их к геокэшингу. Они ходят в гости к друг другу и выполняют элементарные задания.

Дети *средней группы* в квест игре уже учатся пользоваться картами-схемами, и передвигаются по зданию детского сада, это является подготовкой для полноценной игры в геокэшинг в старшем дошкольном возрасте.

*Старший возраст.* Первый этап - игра начинается в группе после получения видео-письма, это является приглашением к игре. Герои приглашают детей и взрослых в мир приключений и поиска.

Организационные этапы	Содержание деятельности в этапе игры
1 этап - Подготовка	Разминка. Получение карт, схем, необходимые во втором этапе игры.
2 этап - Квест-игра в здании детского сада	Детям надо найти части потерянной карты, ключи или определенные предметы). Целью этого этапа является закрепление у детей умения ориентироваться в пространстве, кроме того во время передвижения по детскому саду, дети получают необходимую двигательную нагрузку, так лестницы используются как «тренажеры» для развития выносливости. Дети должны пройти по заданному маршруту, следуя ориентирам, представленным на картах или схемах. Во время данного маршрута дети выполняют различные задания, как интеллектуального, так и физического характера.
3 этап - Квест - игра на улице	Во время уличной части игры геокэшинг дети совершают длительную пешую прогулку своеобразный мини поход по территории детского сада, передвигаясь с помощью навигатора, карты, планшета или другого путеводительного гаджета. Во время этого мини похода они наблюдают птицами, явлениями природы, знакомятся с другими участками, преодолевают препятствия, учатся действовать дружно. Неожиданная встреча в пути со сказочными негативными персонажами, разрешение проблемных ситуаций.
Заключительный этап	На заключительном этапе игры открывается клад и подводится итог путешествия.

## Квесты - бродилки.



Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

<b>Организационные этапы</b>	<b>Содержание деятельности в этапе игры</b>
1 этап - Подготовка	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- распределение детей на команды;</li><li>- знакомство с правилами;</li><li>- раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.</li></ul>
2 этап - Квест-игра	<p>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.</p>
Заключительный этап	<p>Подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:</p> <p>Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового? Что показалось трудным? Довольны ли вы своими результатами? Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?</p>

## Квест - расследование



(вариация квеста-бродилки) Рассмотрим пример квеста «Поиск по запискам» (по материалам Ю.Луговской)

Поиск по запискам требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем. 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.

## **Разнообразие приемов в оформлении заданий для квестов.**

### 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.

- 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»

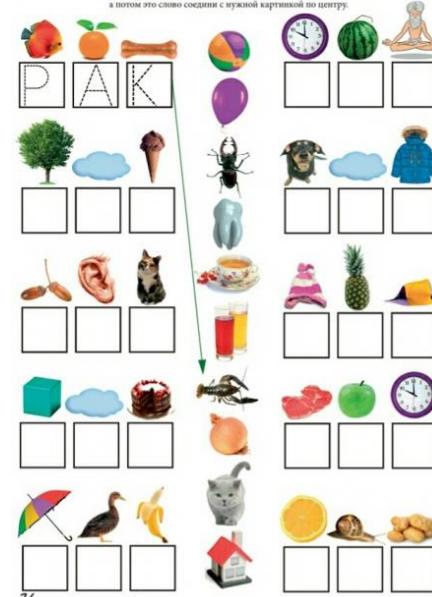
1. Заморозить в кубике льда.
2. Написать молоком или лимонным соком. Упаковать этот листок вместе со свечкой и зажигалкой.
3. Положить в контейнер, привязать к нему бечевку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.
4. Выложить к месту следующего тайника 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 раздувать 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

Прочитай слова по первым буквам названий картинок.



Расшифруй слова, записывая первую букву картинки сверху, а потом это слово соединяя с нужной картинкой по центру.



### 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.

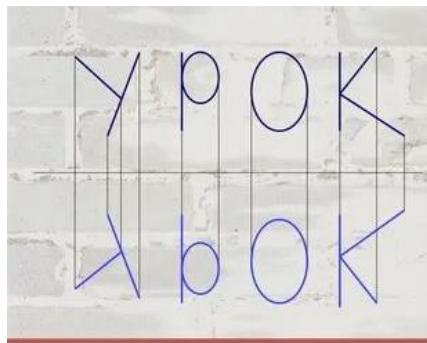
### Прием «Лабиринт»

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 «Зеркало»



Подсказка, написанная зеркальным шрифтом. Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

### Прием «Составь рассказ».

Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.

### Прием «Цветик-семицветик».

На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».

### Прием «Фея танца».

Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.

### Прием «Пазл».

Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.

## **Достоинства квестов для детей дошкольного возраста**

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
3. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
4. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
5. В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Если не понял, то переспросить. От его внимательности во многом зависит результат работы. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение

квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

6. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении, где ребёнок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания.

7. По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

8. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

9. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

10. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

11. Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в техниках аквагрим, боди-арт, перформанс, квилинг, декупаж скрапбукинг, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные театральные постановки с элементами психодрамы, тренинговые упражнения и т.д.

12. Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом укрепляется здоровье детей.

13. Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

14. Возможность интерактивной работы с родителями, что в свою очередь вызовет заинтересованность родителя в работе с педагогом и в ходе квест-игры можно получить конкретный результат работы родителя с ребёнком. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований.

15. Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации квестов в семье.

Успехов в работе, коллеги!

Источники:

Методическое сопровождение реализации квест технологии в организации совместной деятельности взрослых и детей.

<https://intolimp.org/publication/mietodichieskoie-soprovozhdeniie-realizatsii-kvest-tehnologii-v-organizat.html>

Квест-игры в детском саду, в том числе по математике, нюансы организации для дошкольников. Автор Наталья Фоминых.

<https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/kvest-v-detskom-sadu.html>

Используемая литература:

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. – № 12