

**Педагогическая технология  
«Квест игра»,  
как средство развития  
социально -  
коммуникативных качеств  
дошкольника.**



**Педагог : Куфтырева О.В.  
МДОУ детский сад №8 «Ягодка»  
2019год**



**Квест** - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче (пункту). Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.



**В квесте** (*англ. quest, или приключенческая игра*) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки.

Зародилась в Англии в 1970 году. Приемлемый возраст для игры 5 – 7 лет.



## ЗАДАЧИ:

- способствовать всестороннему развитию детей дошкольного возраста;
- развивать социально-коммуникативные качества (отзывчивость, сопереживания, формирование позитивных установок и ОБЖ, уважительного отношения к сверстникам и взрослым) путём коллективного решения общих задач;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации.



# ПРИНЦИПЫ ИГРЫ:

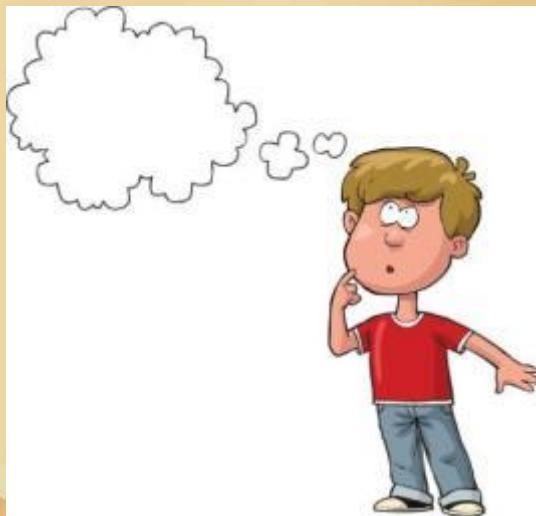
Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать **следующим принципам:**

1. **Доступность** - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. **Системность** - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. **Эмоциональная окрашенность** заданий.
4. **Разумность по времени.** Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. **Использование разных видов детской деятельности** во время прохождения квеста.
6. **Наличие видимого конечного результата и обратной связи.**



## Три основных условия при организации квест - игры:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путём.

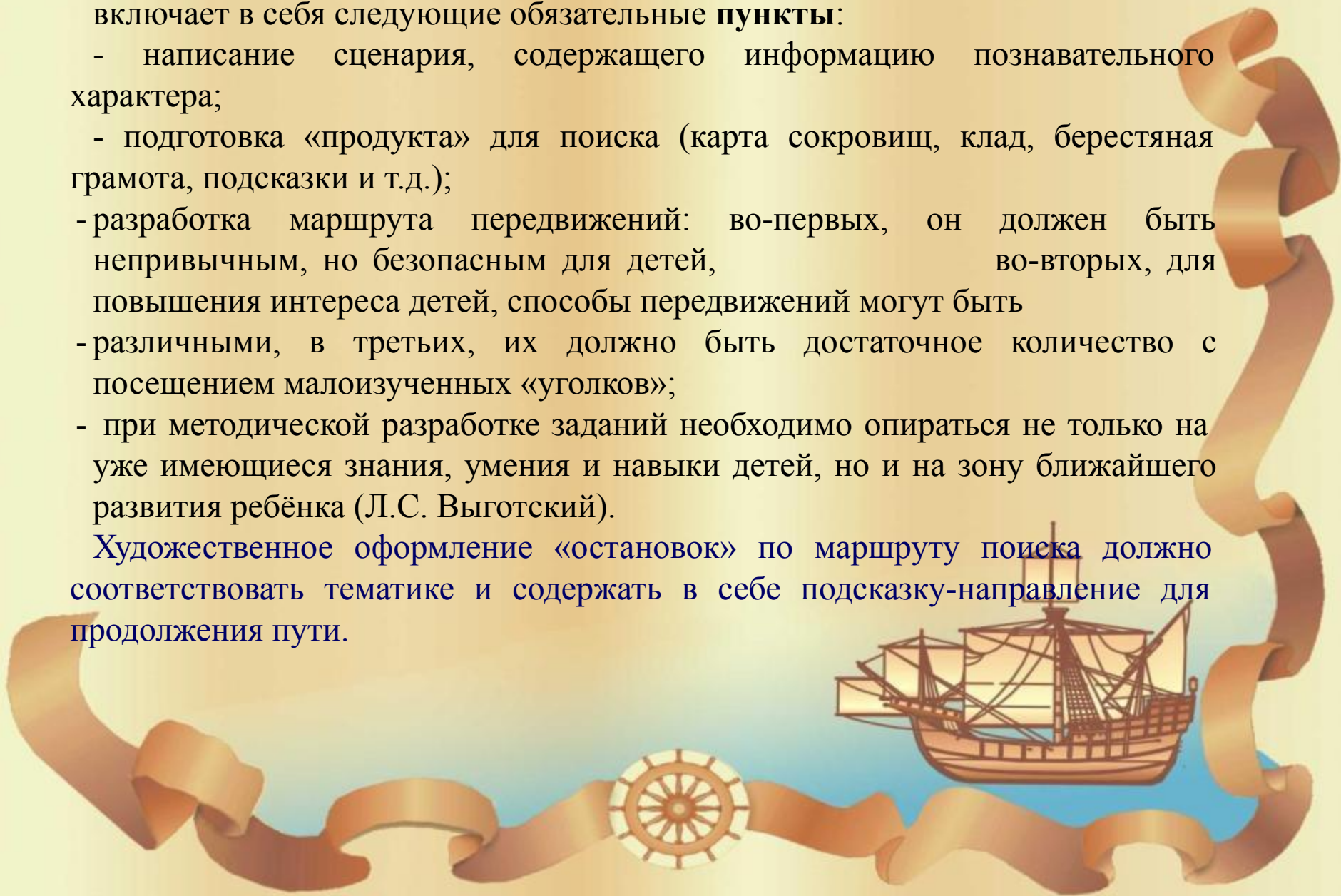


# ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ КВЕСТ -

включает в себя следующие обязательные пункты:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть
- различными, в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;
- при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка (Л.С. Выготский).

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.



## ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ.

1. Разработать сценарий.
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы («карты»).
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.





# ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ.

1. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

2. При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно выполнив задание, получают подсказку и видят, куда направится их команда.



3. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием (дойти до сундука и т.п.) за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задаче (*например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с неё правильную отгадку*). Также можно использовать дорожные знаки: разрешающие и запрещающие!

4. Заключительная часть (нахождение клада) должно быть ярким, красочным и эмоциональным с обязательными сладкими сюрпризами или подарками.

**Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку (конверт со следующим заданием) приходилось добывать и отыскивать.**





**Теперь вы знаете о квест – игре и можете её организовать со своими воспитанниками.**

**Всё в ваших руках!!!**

