

# КВЕСТ – ТЕХНОЛОГИИ



Подготовил: старший воспитатель  
Альчикова А.В.



В последние годы в связи с реализацией федерального государственного образовательного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели используют в своей деятельности современные технологии и методы работы. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, в том числе и в группе младшего дошкольного возраста, может быть квест – игра.

### **Что такое Квест?**

Квест – это командная игра (от английского guest - поиск, приключенческая игра). Квест - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Иными словами, Квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Разгадывая загадки, дети учатся взаимодействовать с ровесниками, принимать решения, использовать логику.

## ИЗ ИСТОРИИ КВЕСТОВ



Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры.

Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.



## Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

### **образовательные**

- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся

### **развивающие**

- в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

### **воспитательные**

- формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие

# КВЕСТ – ИГРЫ

## (структура)

### 1. ВВЕДЕНИЕ

- постановка задачи
- распределяются роли

### 2. СПИСОК ЗАДАНИЙ

- Этапы
- вопросы
- задания

### 3. ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ

- штрафы
- бонусы

### 4. КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ

- призы
- награждения

# КВЕСТ - ИГРЫ

## (сюжет)

### 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

- Игра представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

# ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ КВЕСТОВ

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

ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка

в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут

задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными

игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря

дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес

роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно

**Маршрутный  
лист**

**Карта**

**Варианты  
КВЕСТ - ИГРЫ**

**Волшебный  
клубок**

**Волшебный  
экран**

## **ЗАДАНИЯ ДЛЯ КВЕСТ - ИГРЫ**

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.



# ЗАДАНИЯ ДЛЯ КВЕСТОВ В ЗАКРЫТЫХ ПОМЕЩЕНИЯХ



## 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 школьников, 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.

Отличный безопасный вариант задания.

➤ 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.

## 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. Пример такого кроссворда можно глянуть здесь.



## 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. Еще 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.
- В таком случае задание будет не только увлекательным, но и полезным.

## Загадка

Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию. Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочитать ее, а потом только отгадывать.

## Ребус

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

## Пазл

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

## Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона



Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона  
На телефонных кнопках есть буквы, а значит, каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.

## Слово, зашифрованное значками

Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово

	1	2	3	4	5	6	7	8
○	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
□	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
△	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч
◇	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
1 1	4 4 3	7 1 2 1	2 7 1					
○△	□△□	○○○○	○□					



## Найди 10 отличий

Известное с детства развлечение — сравнить две картинки и найти различия. Его вполне можно сделать заданием для детского Квеста. Командой искать различия гораздо веселее и интереснее.

## Кто здесь лишний?

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу. Вариант с усложнением — каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.

## Посчитай

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу — посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.



## Найди нужную коробку

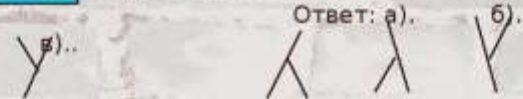
Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

## Зеркальное отображение

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

## Задания

1. Как выглядит зеркальное отражение буквы?



Ответ: а) б).

2. а). Прочитайте слово, отраженное в зеркале.

б). Зеркало поможет вам догадаться, какое слово не дописано.



...



# ЗАДАНИЯ ДЛЯ КВЕСТ ИГР НА УЛИЦЕ, ПРИРОДЕ

## 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.

## Эстафеты

Это составляющая Квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Например, если Квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.



## 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. Дома можно использовать специальный детский тоннель или натянуть скотч между стенами в коридоре.





## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ЗАДАНИЙ

1.

- все задания не должны нести в себе опасности. Нельзя заставлять ребенка переплывать через реку или разжигать костер

2.

- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми

3.

- этапы Квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой

4.

- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в старших группах, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.