

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Нижневартовска детский сад № 4 «Сказка»

**Семинар-практикум  
«Квест-игра» — современные игровые технологии в  
ДОУ»**

**Подготовила и провела  
Колядич Зинаида Михайловна  
воспитатель**

## **Цели и задачи семинара:**

**Цель:** формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности **Квест- технологии** в условиях реализации ФГОС ДО

### Задачи:

- сформировать у участников **семинара-практикума** представления о **Квест- технологии**.
- содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением **Квест- технологии**.
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в **Квест- игре**.

### Пояснительная записка

Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со **всеми** видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике **игровых технологий** можно выделить **квест- технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест - это игры**, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест - это командная игра**, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания.

Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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

Главное преимущество **квеста** в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в **игровом**, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и **игровую деятельность**, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Таким образом, 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.

При подготовке **квеста для дошкольников**

нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодезь.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Сегодня я представляю для вас "**Квест-игру**" с целью сформировать представления о **Квест- технологии** для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.

Практическая работа: "**Квест-игра**".

Для начала нужно собрать команду.

**Задание 1.** Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой *«Золотой ключик или приключение Буратино»*)

2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.  
(Доктор Айболит, К. Чуковский «Доктор Айболит»)
3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. «Колобок»)
4. Организуя зимнюю рыбалку. Недорого.  
(Лиса, р. н. с. «Лиса и волк»)
- Команда идет на поиски ключей и сундука и помочь им поможет вот это задание:

**Задание №2 (мольберт)**

Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться

- Если зайцев – сделайте 3 шага вперед найдите цветок  
(цветок на стене сзади надпись «вернитесь к заданию №1»)
- Если лисиц - идем направо до? Знака  
(та же надпись «...»)
- Если белок – сделайте 5 шагов назад поднимитесь по шведской стенке достаньте звездочку.  
(за звездочкой задание 1 –ый ключ и задание №2 напечатано на звездочке сзади )

**Задание №3**

Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.

Пример:  $125 + 38 - 26$

- Если ответ 141 двигайтесь за красной стрелкой  
(на дверях 2 смайлика один добрый другой злой сзади надпись «вернитесь к заданию №2»)
- Если ответ 137 двигайтесь по следам (следы ведут к синему шкафу, на шкафу приклеен след сзади 2-ой ключ и задание №3)
- Если ответ 127 двигайтесь за красной стрелкой  
(на дверях 2 смайлика один добрый другой злой сзади надпись «вернитесь к заданию №2»)

**Задание №4**

Какой вид деятельности ДОУ является ведущим?

- Если образовательная за синей стрелкой  
(до стены где стоит муз. Центр там картинка «тучка», сзади надпись «вернитесь к заданию №3»)
- Если продуктивная двигайтесь за синей стрелкой  
(до стены где стоит муз. Центр там картинка «тучка», сзади надпись «вернитесь к заданию №3»)
- Если игровая двигаемся за белой стрелочкой  
(до зеркала, на зеркале картинка «солнышко» с заданием №4 и 3-й ключ)

**Задание №5**

В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?

- Если «Кот, Петух и Лиса» следуйте за зеленой стрелкой

(до стены где стоит муз. Центр там картинка «гриб», сзади надпись «вернитесь к заданию №4»)

- Если «Зимовье» следуйте за буквами

( на полу лежат буквы в сторону мольберта 2-го мольберт с заданием зашифрованная фраза)

- Если «Теремок»

(до стены где стоит муз. Центр там картинка «гриб», сзади надпись «вернитесь к заданию №4»)

### **3 ключа вы нашли осталось найти сундук**

Зашифрованная фраза

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

В; 18;1;9;1: 20;16;17;15;10: В; 18;1;9;1: 23;13;16;17;15;10:  
9;1;4;13;33;15;10: 9;1: 5;6;18;6;3;16.

Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу.

**ВЫВОД:** самое главное, это то, что 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 ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.