Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад общеразвивающего вида №33»

Семинар-практикум

Тема: «Квест в детском саду»

Подготовила

Ст. воспитатель Бутник О.Д.

2022 г.

Семинар-практикум «Квест в детском саду»

Цель: познакомить педагогов с технологией квест-игра. Научить педагогов правильной организации и методикой проведения.

В первую очередь поговорим о том, что мы знаем о квест-игре.

Вопросы к обсуждению:

1. Как вы считаете, в чем суть квест-игры?
2. Какие задачи решает любая квест-игра?
3. Где можно организовать квест-игру?
4. Какие из видов квестов вам знакомы?
5. От чего зависит содержание заданий?
6. Как вы считаете, сколько времени нужно отвести на квест-игру в течение одного дня?
7. Как вы считаете, сколько времени должен занимать один этап квест-игры?
8. Как вы считаете, к чему должны стремиться дети в ходе квест-игры?

Квест, что с английского переводится как «поиски», обозначает игру, в ходе которой игроки решают умственные задачи, чтобы продвинуться по сюжету. В образовательном процессе квест - это организованная исследовательская деятельность. Образовательный квест отличается от иной учебной деятельности сюжетом, поиском информации на местности, элементами ролевой игры. Квест может стать итоговым событием одной или нескольких тематических недель. Задания квеста должны охватить те темы, по которым вы подводите итог.

Пример» Если квест-игра будет итоговым мероприятием для тематических недель «Цветы, цветы» и «На неведомых лесных дорожках», в сценарий можно включить задания на знание растений, сказок, правил поведения в лесу.

Квесты достаточно популярны в детских садах, особенно в летний период. Мы сегодня обсудим как правильно организовать квест-игру с дошкольниками. Рассмотрим эту технологию, чтобы избежать как можно меньше ошибок, которые могут возникнуть в ходе подготовки и проведения квест-игры с детьми, и каким способы их избежать.

Первая задача: четко определить **состав участников.** Если заранее не определить, сколько будет участников и помощников, а родители и педагоги будут включаться в квест спонтанно, игра может пойти не по плану. Если мы будем организовывать квест с детьми разных групп, например, как общесадовское мероприятие, и не учтем контингент участников, то для одних воспитанников он может получиться неинтересным, слишком простым, для других - сложным.

Определяем состав участников: воспитанники одной возрастной группы или нескольких. Решаем, будем ли приглашать других педагогов и родителей. Заранее надо предупредить их о квесте, распределить между ними роли. Если хотите задействовать музыкального руководителя, познакомьте его с сюжетом квеста, дайте примерный текст ему.

Дальше:

Должны быть цели игры и системность. Если у квеста нет цели, а задания не связаны одной темой или сюжетом, у участников не будет мотивации продвигаться по маршруту. Без системности и сюжета квест превратится в набор заданий. На

рушить ход игры также может отсутствие правил.

Значит, определяем понятную участникам цель квеста. Придумываем легенду, которая заинтересует детей и будет мотивировать выполнять задания. Определяем формат игры и ее правила. Напишем сценарий.

Пример. Как вы думаете, в квесте, маршрут которого пролегает по воображаемому лесу, что может быть завязкой? (деревья и травы «заболели»). Подумаем о цели (предложения участников). Итак, главная цель квеста - найти и устранить причину их болезни.

По сюжету квеста дети выяснят, что лес «заболел» из-за мусора и по разным уликам определят, что мусорят Баба-яга и Кощей. Чтобы они не мусорили, дети отправятся к персонажам и проведут с ними беседу, а потом смастерят контейнеры для разных бытовых отходов и добьются главной цели квеста.

Детально надо продумать, как начнем квест, какой вопрос зададите, чтобы участники захотели узнать на него ответ. Обсудите с детьми, как они будут перемещаться по маршруту, что и как будут узнавать на каждой станции, как будут приближаться к цели. Подберите реквизит, который создаст нужную атмосферу и поддержит легенду

Пример. Куда спрячем разгадку? (предложения). Если сюжет квест-игры разворачивается в лесу, то нелогично прятать одну из разгадок в сейфе - в лесу у детей больше шансов найти сундук.

Главное сделать правильный выбор пространства. Если вы проводите все квесты в группе или на участке, использовать пространство по-разному со временем становится сложнее. На сюрпризные моменты или сюжетные задумки может не хватать площади.

Как избежать проблемы? Выходим за рамки группы. Используем кабинеты специалистов и администрации, музыкальный зал, сенсорные комнаты, рекреационные зоны на первом и втором этажах. В хорошую погоду максимально используем территорию детского сада, а не только прогулочный участок своей группы.

Возникнет еще одна проблема: несюжетная смена станций. Если маршрут по станциям, по которым перемещаются дети, нелогичный, непоследовательный, сюжет игры получается вымученным.

Как будем выходить из ситуации: выберем просторное место для квеста и продумаем логичную цепочку станций. При этом необязательно идти по ближайшим к вам местам: пусть увлеченные дети три раза пройдут мимо финишной станции, куда придут в итоге, и не заметят ее, чем будут последовательно идти от места к месту и смогут предугадывать, куда они пойдут дальше.

Очень важно продумать регламент игры: Если дать детям мало времени, чтобы выполнить задания, то в ходе квеста в здании детского сада они начнут бегать по лестницам, толкаться в коридорах, а на территории - разбегутся по сторонам. Наоборот, если затянуть игру, дети начнут забывать, что и для чего они делают, потеряют интерес к заданиям.

Значит: соблюдайте временные рамки.
Квест целиком или одна его часть не должны занимать больше одного часа. Квест из нескольких частей можно организовать в ходе одной тематической недели, но не прерываем его выходными.

Пример. Если за один час дети не успеют сделать больше семи остановок на станциях, а по сюжету нужно, чтобы их было одиннадцать, лучше разделить такой квест на две части: проводим одну, например, в четверг, а вторую - в пятницу. Каждый день дети будут выполнять задания на новых станциях. В пятницу они пройдут квест до конца и подведут итоги игры и недели. Сосчитайте, сколько времени понадобится на путь от станции к станции. Постройте маршрут так, чтобы передвижение дошкольников было безопасным. На каждое задание выделяйте достаточно времени с учетом возраста детей.

Важно, избегать однообразные задания. Если квест касается только одной образовательной области, предполагает один и тот же вид деятельности, такое мероприятие не развивает детей. Если квест предусматривает однотипные задания, они не вызовут у детей эмоциональный отклик. Дошкольники быстро устанут и начнут отвлекаться. В этом случае вернуть их в игру нам будет сложно.

Как избежать. Спланируйте интересные задания, чтобы дети захотели их выполнить. Чередуйте активные и спокойные виды деятельности. Включите в квест не только игры и обсуждения, но и, например, трудовые поручения, восприятие художественной литературы, конструирование, двигательную активность. Так мы сможем решить задачи не только социально-коммуникативного и познавательного развития, но и физического, речевого, художественно-эстетического (пп. 2.6, 2.7 ФГОС).

Пример. Дети проходят по маршруту от станции к станции, пытаются найти того, кто мусорит в лесу, и обнаруживают две записки. В них с помощью ребусов зашифрованы некоторые слова, в том числе имена тех, кто и кому эти записки написал. Дети отгадывают ребусы и узнают, что записки выбросили в лесу Кощей и Баба-яга. Далее они отправляются к персонажам и проходят полосу препятствий.

Важно помнить, что нет альтернативных вариантов, как выполнить задание. Если дети не могут сами выбрать, как справиться с заданием, у них не будет мотивации его делать. В ходе квеста, как и любой другой формы работы с детьми, важно предоставлять им возможность проявить инициативу и самостоятельность (п. 2.6 ФГОС).

Значит нам надо придумайте несколько заданий, которые можно выполнить разными способами, но не ограничиваем детей. Будьте готовы к тому, что они предложат свой вариант, как справиться с заданием. Если позволит сюжет, также заложите в сценарий два-три варианта, в каком порядке пройти по станциям.

Пример. Дети должны сходить к двум персонажам квеста - Бабе-яге и Кощею. Пусть они выберут сами к кому пойдут сначала, к кому - потом. Адреса, где живут персонажи, можно заморозить в капсуле. Пусть дети самостоятельно решат, как они освободят капсулу от льда: расколют ее, поместят в горячую воду и т. д.

. Плохо, когда задания не подходят детям. Если задания не соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям детей, квест их не заинтересует. Ведь это прежде всего игра, которая должна развивать у детей познавательную активность, создавать условия, в которых они смогут применить свои навыки и умения.

Значит: подбирайте задания с учетом возраста и индивидуальных особенностей ваших воспитанников, чтобы они вызывали у них положительные эмоции. Прячьте задания за игровыми действиями.

Иногда ответы на задания легко получить. Если в ходе квеста педагог подводит детей к каждому новому заданию, подсказывает им решение, детям будет неинтересно играть. Дошкольники должны самостоятельно искать информацию, решать головоломки и делать выводы.

Для этого возьмите на себя роль координатора и ненавязчиво направляйте детей в ходе квеста. Следите за тем, чтобы сами задания и ответы на них не были очевидными, обыгрывайте их с помощью сюжета и реквизита. Задавайте детям наводящие вопросы, вкладывайте подсказки в реплики персонажей.

Пример. Когда дети обнаружат в лесу «мусор» и решат его убрать, они не сразу увидят записки с ребусами. Чтобы обратить их внимание, обыграйте ситуацию: покажите записки и предложите разгадать ребусы.

Ошибка иногда происходит: если нелогичный финал. Если вспомогательные предметы, которые зарабатывают дети в процессе квеста, например, монеты или ключи, теряют свое назначение в конце игры, проделанная детьми работа обесценивается. Если они не возвращаются к легенде квеста, которая мотивировала их на поиски, дети не учатся выстраивать причинно-следственные связи. Нехорошо, если вместо результата и достижения цели дети получают в конце игры подарки - хотя поиск клада и подарков может быть самостоятельной целью квеста.

Как избежать. Продумайте, как дети используют вспомогательные предметы в конце квеста. Например, на что потратят монеты, какие замки откроют. В финале с помощью наводящих вопросов напомните, с чего начался квест и чего дети смогли добиться к его концу. Подтолкните их к самостоятельным выводам.

После квест-игры мы обязательно благодарим родителей воспитанников, чтобы мотивировать их участвовать в образовательной деятельности детского сада в дальнейшем.

Практическая часть

А сейчас мы с вами вместе попробуем составить план квест-игры. Придумайте сюжет квест-игры на свободную тему или используйте одну из данных тем: «В поисках потерянного здоровья» или «В поисках пропавших друзей». (обсуждение плана квест-игры)