Квест – игра как одна из вариативных форм работы.

Своеобразие современного педагогического процесса современного детского сада предопределяется новыми требованиями к дошкольному образованию. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста.

Как правило, квест – коллективная игра, это тоже большой плюс. Чтобы победить, нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения. Способствует развитию самостоятельности, инициативности. Поэтому в процессе реализации образовательной программы дошкольного образования я использую одну из вариативных форм работы как «Квест» - это поиск, квест – это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, решать головоломки, и.т.д. без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду.

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, активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Прежде всего, это игра – приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет дошкольникам удовольствие. Такая форма работы ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов у детей. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, освоить способ нахождения информации.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить пять основных условий

1. Игры должны быть безопасными.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту детей и их индивидуальным особенностям.

3. В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности.

4. Дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся.

5. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Этапы игры.

1. Мотивационно – побудительный. (Зачин)

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы»

2. Действующий.

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр) Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и. т п. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща. Игроков сопровождает модератор – взрослый. Его задача обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

3. Рефлексивный.

Ожидаемый результат: дети активно взаимодействуют со сверстниками, взрослыми, выражают свои мысли, проявляют инициативу, самостоятельность в различных видах деятельности. Таким образом, в результате проектирования квест – игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДО: «реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДО: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка»;

3. Обеспечить становление и развитие ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

**Сценарный план квеста с детьми подготовительной группы**

***Тема:*** формирование наблюдательности, любознательности, познавательной мотивации, творческой активности детей.

Задачи:

1. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

2. Развивать самостоятельность, инициативу, навыки совместной деятельности со сверстниками, взрослыми.

3. Воспитывать толерантность, взаимопомощь,

Образовательные области: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие»

Виды детской деятельности: коммуникативная, двигательная, игровая, познавательно – исследовательская.

Используемое оборудование, материал: Музыкальный зал – пакеты, коробки, в которых находятся плащи по количеству детей, коробки со знаками (такие как у детей на плащах), в них мешочки, в каждом «золотая» монета, большая коробка с силуэтом ключей. Физкультурный зал-кегли, палки, таз с водой, кораблик, 6 стаканов с красной и синей водой, ленты для лабиринта, сок в пакетиках на каждого ребенка. Кабинет психолога – сундук с двумя замками, сухой бассейн с шариками, на них цифры, картина , на ней цифра 2 в виде лебедя, стол с песком, в них буквы А, П, А, Л, М. Спальня группы «Лучики» - мольберт с ребусом, колокольчик, разные предметы цветов радуги, пробирки с цветной жидкостью, черепаха (игрушка). Комната ПДД – свитки, зеркало, разные предметы, игрушки: мяч, коробочка, лодка, цветок, пальма, бутылка, сундук.

Планируемые результаты: ребенок проявляет инициативу, самостоятельность в разных видах деятельности; активно взаимодействует со сверстниками взрослыми; выражает свои мысли, проявляет творческие способности; способен к волевым усилиям в разных видах деятельности, доводит до конца начатое дело; верит в собственные силы, чувствует себя успешным.

Примерный план деятельности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы деятельности | Содержание деятельности | |
| Совместная деятельность педагога с детьми | Самостоятельная деятельность детей |
| Мотивационно - побудительный | Звучит музыка, дети заходят в зал. Сцена задрапирована тканью, на ней таинственный знак.  Воспитатель: доброе утро, наши выпускники, вы стали такими большими, скоро наступит время проститься с вами, ведь вы уходите в школу. Вы много знаете, умеете. В школе вас ждут самые лучшие оценки, очень важно, что вы умеете считать, писать, но не менее важно, умеешь ли ты слушать, дружить, какой ты любознательный, смелый, догадливый, решительный. А как нам это проверить?  Мы приглашаем наших детей в школу волшебников. А чтобы стать настоящими волшебниками, вам нужно каждому, в этом зале найти волшебный предмет, их ровно 12.  Звучит музыка. На сцене поднимается секретный знак. Дети видят 2 коробки, на них наклеены знаки, такие как у детей на плащах.  Воспитатель: любое волшебство начинается с магического круга.  Звучит музыка. С потолка опускается коробка, она закрыта, на ней силуэт ключей. | Дети находят плащи, которые спрятаны в пакетах, коробках, на подоконниках.  Дети берут коробки с соответствующим знаком, собираются в 2 команды по знакам. Открывают коробки, находят семь мешочков, в каждом монетка.  Дети встают в круг, повторяют ритмический рисунок.  Дети решают, что ключей у них нет, надо отправиться в путешествие за ключами. Делятся на команды, выходят из зала по магическим знакам, которые находятся на полу. |
| Основной | 1. Физкультурный зал.  В зале детей встречает «хозяйка комнаты». Предлагает пройти через лабиринт. На столе 6 стаканов с синей и красной водой. «Переставьте два стакана так, они чередовались по цвету. Перенесите кегли, не касаясь руками»  На столе таз с водой и кораблик, монеты. Переложить монеты так на кораблик, чтобы он не затонул.  Вы справились со всеми заданиями, путь у вас долгий, предлагаю вам подкрепиться – выпить бодрости.  2. Кабинет психолога.  Стоит сундук с двумя замками(кодовый и обычный).  Воспитатель: «Как открыть? Где могут быть ключи? Как правильно подобрать комбинацию цифр?  Хозяйка комнаты дает подсказку. Первая цифра –это самая хорошая отметка в школе, последняя цифра – это количество дней в неделе.  Где еще можно отыскать цифру?  Воспитатель: «Для чего здесь буквы?»  Хозяйка комнаты дает подсказку: «Слово нужное собрать и стены будут помогать»  Спальня группы «Лучики»  В комнате мольберт с ребусом.  На обратной стороне написано: разгадай и позвони.  Выходит фея: «Слышу мой волшебный колокольчик, гости ко мне пожаловали. Ну, что, нашли ключ? (обращает внимание на ребус) Так вы нашли рецепт волшебного напитка и смогли его прочитать? А я вам помогу найти ключ, только и вы мне помогите сварить волшебный напиток. Чтобы волшебство получилось, нужно собрать магический круг из цветов радуги. А где мы возьмем цвета радуги?  Но цвета эти превратились в предметы и затерялись по всей комнате.  Фея: «Все части магического круга на месте. Но ничего не происходит, что – то нужно налить в волшебный горшочек. Вы готовы к волшебству? Чтобы оно произошло, нужно все делать осторожно и соблюдать порядок. Кто начнет? А кто следующий?» Последнюю - фиолетовую, дает воспитателю.  Воспитатель выливает свою пробирку с содой, получается реакция.  Фея « У вас все получилось., горшочек стал варить волшебный напиток, теперь вы сможете найти ключ. А ключ хранит древняя черепаха.  Комната ПДД. Дети заходят в комнату, дверь закрывается. Выйти нельзя. В комнате на полках много свитков.  Когда все предметы будут поставлены на свои места, звучит музыка и открывается дверь. | Дети проходят через лабиринт.  Рассуждают, переставляют 2 стакана таким образом, чтобы все 6 чередовались по цвету красный, синий.  Дети высказывают свои предложения, рассуждают, приходят к выводу – кегли можно перенести при помощи палок вдвоем.  Дети аккуратно размещают монеты по всему кораблику.  Пьют сок.  Находят в сухом бассейне цифры 5 и 7.  Находят на картине цифру 2, она в виде лебедя. Открывают кодовый замок.  Дети обращают внимание на стол с песком, находят там буквы АЮ М, П, А, Л. Рассуждают, какое слово можно составить из этих букв.  На стене дети обращают внимание на схему, как собрать слово. Вместе собирают ЛАМПА.  Приходят к выводу, что ключ в лампе.  Находят за дверью лампу, где лежит ключ; открывают сундук, забирают ключ, движутся дальше по знакам.  Дети заходят в комнату, осматриваются. Замечают мольберт с ребусом. Совместно отгадывают: РАДУГА.  Дети высказывают свои предположения.  Дети расходятся по комнате, находят предметы – резиночку на хвостике у куклы, бантик у мишки, карандаш в коробке с простыми карандашами, камешек в шкатулке. Все предметы собраны, дети их раскладывают по кругу по порядку.    Дети находят в сундуке пробирки с цветной жидкостью.  Достают их, называют цвета радуги и выливают в волшебный горшочек.  Дети находят второй ключ, идут по знакам в следующую комнату.  Дети осматриваются, замечают свитки, разворачивают их, среди пустых находят свиток с изображением пальмы и бутылки. Рассуждают, чтобы это значило? Находят пальму с бутылкой, открывают ее, находят записку, но прочитать сложно. Высказывают свое мнение, как можно прочитать. Нашли зеркало. Отразили надпись, прочитали «Поставьте следы»  Рассуждают «Где мы видели следы?» Обращают внимание на стол с листом , на котором изображены следы. Находят предметы и подбирают по отпечаткам, расставляя их на столе. Под одним из предметов находят ключ. |
| Рефлексивный | Организация самооценки (ребенок делает выводы о своих достижениях, об успехах других детей) | Дети возвращаются в зал, достают ключи, находят школьные принадлежности. Делятся впечатлениями, выражают свои эмоции. |