

*Т.В.Аверина*  
Муниципальное бюджетное  
дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад  
комбинированного вида № 17  
«Улыбка»,  
Гурьевск, Кемеровская обл.,  
воспитатель

*T.V.Averina*  
Municipal budget preschool educational  
institution "kindergarten of combined  
type № 17 of "Smile"  
Gur'evsk, Kemerovo region,  
educator  
E-mail: *ta.karelia@mail.ru*

## **Образовательные квесты в ДОО** **Quest technologies in DOU**

*В статье рассматривается вопрос о таком педагогическом приёме, как квест, о его актуальности, познавательной - развлекательной функции.*

*In the article the question of such pedagogical reception as the quest, its relevance, cognitive - entertaining function is considered.*

*Экология, экологическая культура, экологическая безопасность.*  
*Ecology, ecological culture, ecological safety.*

Человек с момента своего появления на Земле непрерывно взаимодействует с природой. Но именно сейчас мы поняли как велико противостояние человека и общества с окружающей нас природной средой. Экологическая проблема превратилась в глобальную проблему современности. Поэтому вопросы экологического образования и воспитания, сегодня очень важны. В человеке необходимо возродить чувство благоговейного отношения к природе, реализуя духовно-нравственный потенциал, привить экологическую культуру.

5 января 2016 года Президент Российской Федерации Владимир Путин подписал Указ о проведении в 2017 году в России Года экологии. Его проведение намечено в целях привлечения внимания общества к вопросам экологического развития России, сохранения биологического разнообразия и обеспечения экологической безопасности.

В мероприятиях, посвященных году экологии наш детский сад принимает непосредственное участие. Педагогам важно донести до детей

проблему защиты окружающей среды, борьбы за природу. Дошкольники должны знать о движении страны, ориентированном на защиту природы.

В детском саду проводятся различные мероприятия экскурсии, конкурсы творческих работ, стихотворений, рисунков, акции, природоохранные проекты.

Широкое распространение в педагогической практике получили квесты, образовательные возможности которых в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

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..

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Квест – это командная игра. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в группу, музыкальный или спортивный зал, и в другие помещения детского сада), так и на улице.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют 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. Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

В ДОО 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.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от

традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Мотивация в достижении поставленной цели - на финише должен быть приз!

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательную деятельность, сделать ее необычной, запоминающейся, увлекательной, веселой, игровой. Технология «игры-путешествия» очень проста, но дает большие возможности для организации игровой деятельности детей в увлекательной для них форме. Ребята могут представить себя разведчиками, спортсменами, путешественниками, сказочными героями.

Эта приключенческая игра - бродилка приобрела невероятную популярность в нашем детском саду. 26 января Кузбасс отмечает свой день рождения. В преддверии этого праздника педагоги организовали квест - игру «Родной край» для детей старшего дошкольного возраста с целью расширения представления детей о родном крае, сохранения природного и культурного наследия Кузбасса.

Перед началом игры к ребятам вышла Даша – путешественница и сообщила о том, что очень любит путешествовать. В этот раз Даша – путешественница собралась путешествовать по Кузбассу, но потеряла карту. Она попросила ребят помочь ей найти карту. Ребята с удовольствием откликнулись на помощь. Чтобы найти карту, нужно было пройти несколько станций и выполнить задание. У каждой группы был свой туристический маршрут.

На станции «Лесной» ребят встретил лесник, которому ребята помогли заселить лес Кузбасса животными и растениями родного края.

На станции «Подземные сокровища» ребят ждал шахтер. Дети внимательно слушали вопросы шахтера и отвечали на них. Затем все вместе прошли в лабораторию, где познакомились со свойствами угля. После опытно - экспериментальной деятельности прошла веселая эстафета «Помоги перевезти уголь».

На станции под названием «Всезнайкино» ребят встретил Знайка. Он провел с ребятами увлекательную и познавательную викторину о Кузбассе, о родном городе. Вопросы викторины были о символике края, достопримечательностях, природе, транспорте.

«Гурьевский пряник» встретил ребят на станции «Город Гурьевск». Ребятам предстояло на этой станции сложить из разрезных картинок достопримечательности родного города, а также назвать их. За правильно выполненное задание герой угостил ребят ароматными пряниками.

На каждом этапе герои станции отдавали ребятам часть карты Кузбасса, которая находилась на кубиках.

На пути между станциями ребят встречал Йети, который сообщил, что пройти на следующую станцию можно только по его следам.

После прохождения всех станций дети собрались в музыкальном зале, где их встречала Даша-путешественница. Капитаны каждой группы помогли Даше собрать из кубиков карту Кузбасса. В заключении квеста, Даша – путешественница и все герои квеста провели с детьми танцевальный флешмоб «Кузбасс».

Поздняя осень, но природа дарит нам удивительно теплые дни, дает нам возможность насладиться своей красотой. В один из таких дней, педагоги детского сада провели квест-игру «На помощь жителям лесным, друзья природы, поспешим». Сценарий был рассчитан на детей старшего и среднего дошкольного возраста.

Ребят ждали головоломки и приключения, проверка их смекалки и находчивости, задания на внимательность и командный дух, позитивные эмоции, новые знакомства и впечатления.

Игра началась с транслирования видеоматериала, в котором говорилось об экологической проблеме в лесу. Жители леса попросили детей спасти природу.

Для составления маршрута использовали вариант - «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

В ходе игры каждая команда прошла несколько станций и встретила с такими героями как: Сорока - белобока, Баба Яга, Мутанты, Лесовичок, Лесная Фея, Черепаха Тортилла. За успешное выполнение заданий на каждой станции игры участники получали жетоны с картинками. После прохождения всех станций ребята из полученных жетонов сложили правила поведения в лесу и помогли спасти лес. Все получили отличные впечатления, массу положительных эмоций и остались довольны игрой.

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