**Консультация для родителей**

**«Детские игры-квесты»**

 Подготовила:

 воспитатель

 Борисовская Ольга Петровна

Обучение в форме игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Квест приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет.

 Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины.

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Сегодня таким способом проводят мероприятия в детском саду, школе, организовывают праздники. В чем же секрет успеха такой формы досуга?



Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

***Значение квест-игр:***

* обучают умению планирования и прогнозирования;
* закладывают основы самоанализа;
* воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
* развивают волевые качества и целеустремлённость;
* создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
* способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

# Задачи квест-игр

* активизировать интерес к познанию окружающего мира;
* помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее

изученные;

* создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
* воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
* способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
* стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

* игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
* социально-коммуникативной (развитие речи,

здоровьесбережение, ОБЖ);

* художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.);
* познавательно-исследовательской (окружающий мир, география,

космос, техника и т. д.);

* театрально-музыкальной;
* восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

# Приёмы

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и приёмы:

* дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
* арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
* интеллектуальные викторины;
* задания творческого характера;
* загадки, кроссворды, ребусы;  конструирование, моделирование;  экспериментирование.

# Методика организации и проведения квест-занятия для дошкольников

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

* Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет: 20–25 минут для младших дошкольников;  30–35 минут для воспитанников средней группы;  40–45 минут для старших дошкольников.

Типология квестов:

* Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
* Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
* Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

# Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

1. Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. 2.Организационная часть квеста также включает:

распределение детей на команды; o знакомство с правилами;

раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

3.Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

* Что вызвало наибольший интерес?
* Что узнали нового?
* Что показалось трудным?
* Довольны ли вы своими результатами?
* Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

# Примеры оформления игрового маршрута

* Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
* «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
* Карта — изображение маршрута в схематической форме.
* «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
* «Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

«Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

* заморозить в кубике льда;
* написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;
* положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;
* искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
* спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой;
* спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

# Примеры заданий

* «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.
* «Пазл». Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.
* «Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
* «Зеркало». Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

«Кто лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словомподсказкой.

* «Составь рассказ». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.
* «Цветик-семицветик». На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».
* «Фея танца». Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.