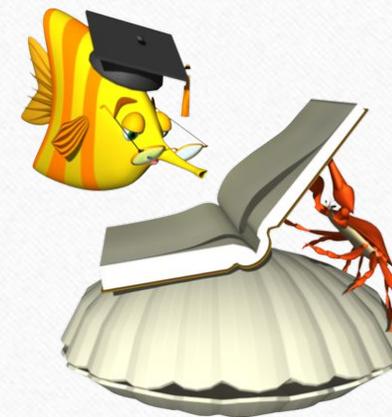
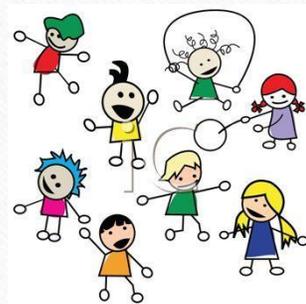


**Педагогическая технология «Квест игра»
как средство развития социально -
коммуникативных качеств ребенка**



В квесте (англ. *quest*, или *приключенческая игра*) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. Зародилась в Англии в 1970 году.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче (пункту). Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.





ПРИНЦИПЫ ИГРЫ:

ЗАДАЧИ:

- способствовать всестороннему развитию детей дошкольного возраста;
- развивать социально-коммуникативные качества (отзывчивость, сопереживания, формирование позитивных установок и ОБЖ, уважительного отношения к сверстникам и взрослым) путём коллективного решения общих задач;
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать **следующим принципам:**

1. **Доступность** - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. **Системность** - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. **Эмоциональная окрашенность** заданий.
4. **Разумность по времени.** Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. **Использование разных видов детской деятельности** во время прохождения квеста.
6. **Наличие видимого конечного результата и обратной связи.**



Три основных условия при организации квест - игры:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путём.



План подготовки игры - квест включает в себя следующие обязательные пункты:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;
- при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка (Л.С. Выготский).
Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.



ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

1. Разработать сценарий
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы («карты»).
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.



Технология проведения игры

1. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

2. При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно выполнив задание, получают подсказку и видят, куда направится их команда.

3. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием (дойти до сундука и т.п.) за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задачи (например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с неё правильную отгадку). Также можно использовать дорожные знаки: разрешающие и запрещающие!

4. Заключительная часть (нахождение клада) должно быть ярким, красочным и эмоциональным с обязательными сладкими сюрпризами или подарками.

Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку (конверт со следующим заданием) приходилось добывать и отыскивать.



Виды квестов:

- **Эскейп-рум** – является классикой, полюбившейся многими поклонниками. Здесь главная задача – выбраться из закрытой комнаты. С этой целью команда должна будет решать разного рода головоломки и находить решения даже самых, казалось бы, нестандартных ситуаций.
- **Перформанс** – один из самых необычных и завлекающих видов квеста. Игра состоит в том, что нужно найти выход, решая много разных задач, либо достичь определенной цели. Однако здесь каждый участник получает свою роль (главную), а второстепенные роли исполняют подготовленные актеры.

- **Квесты в реальности** («живой квест») – здесь предполагается специальный сценарий, который следует проиграть при помощи поэтапного выполнения заданий. Важно попробовать повторить определенный сценарий.
- **Морфеус** – является квестом-нереальностью, происходящим в воображении. Здесь технология квеста не проста. Каждому участнику завязывают глаза, что вынуждает человека подключать другие органы чувств. Так, команда должна выполнить все поставленные перед ней задания.
- **Спортивный квест** – данный вид понравится всем, кто любит физические нагрузки. Среди заданий у команды будут и такие, где придется задействовать мышцы.

• Идеи для квестов

- Самыми простыми по уровню подготовки можно назвать вопросы в записках. Есть очень интересные и необычные идеи для квеста:
- Ребусы и разные шарады. Здесь можно использовать картинки, цифры, буквы, знаки препинания, которые при правильной трактовке могут давать подсказки про дальнейший маршрут передвижений.
- Использование цветов какого-то определенного вида, либо, как вариант, следы животного. В подобных формах нередко делают задания для детского квеста.
- Написанные на бумаге при помощи растопленного воска подсказки. Узнать ответ можно закрасив листик разноцветными карандашами.
- Использование цифровых шифровок слов. Так, вместо каждой буквы можно писать ее порядковый номер в алфавите. Ключ к разгадке отгадывают или вытравывают на предыдущем этапе.

Какие бывают задания для квестов?

- Головоломки, ребусы, шифры, загадки, лабиринты и так далее. Задача игрока разгадать такую головоломку.

- **С использованием реквизита:**

различные тайники, механизмы, симпатические чернила, замки

- Задача игрока – правильно активировать реквизит.
- Например, нажать на определенные части шкатулки, чтобы открылся тайник, проявить симпатические чернила, и так далее.

- **Поиск правильного ответа.**

Например, в городском квесте нужно найти необычный элемент здания и ввести его название в нашу программу на телефоне.

Если ответ верный – игрок перейдет на следующий уровень.

- **Активные действия**

Например, собрать ингредиенты и сварить зелье, переправиться через препятствие, собрать артефакт, пройти пиратское испытание и так далее.

Задания с AR (с дополненной реальностью)

Задача игрока – увидеть объект дополненной реальности.

Для этого нужно взглянуть на предметы через специальное приложение на телефоне.

Например, в задание из **квеста «Дом с призраками»**.

На карточку нужно посмотреть через приложение на телефона, чтобы увидеть скрытый сундук.

Сама карточка представлена выше.

● А теперь, попрактикуемся
придумывать задания для квестов!

