

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка – детский сад №1»**

**РАЙОННОЕ МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ  
ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ  
г.СЕРГИЕВ ПОСАД**

**Доклад**

**«Квест как форма работы  
педагога-психолога  
с детьми дошкольного возраста»**

**Мастер-класс по конструированию квестов**

**Гурова Ольга Викторовна,  
педагог-психолог  
МБДОУ «ЦРР – детский сад № 1»**

**р.п. Богородское  
19 апреля 2017 г.**

Добрый день, коллеги!

Сегодня я поделюсь с вами опытом использования Квест - технологии в работе педагога-психолога ДОУ.

Свое выступление я начну цитатой немецкого поэта и философа Фридриха Шиллера: «Человек тогда в полном смысле человек, если он – человек играющий, а значит, творящий, то есть создающий в игре свой мир».

В переводе с английского **quest** – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Квест – позволяет проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений.

**Квест** - интересный и увлекательный способ проведения детского интеллектуального и приключенческого досуга, рассчитанный на участие детей и взрослых (родителей и педагогов)

### **Немного истории**

Предшественниками **квестов** в реальной жизни были квесты виртуальные.

Свое распространение в мире, как один из самых популярных жанров, виртуальные квесты или по другому приключенческие игры (adventure game), получили в 90-х годах прошлого столетия.

Обычно, это интересная история, в которой игрок управляет персонажем – главным героем. Задача заключается в исследовании мира, поиске разного рода предметов, артефактов, помогающих в решении замысловатых головоломок и задач.

Интересное повествование и качественная графика, конечно же завоевали любовь миллионов геймеров по всему миру.

### **Квест в современном мире**

Уже в наши дни квесты расширили свои границы и превратились из виртуальных в реальные.

В 2006 году появился один из первых реальных квестов под названием Origin, разработанный по мотивам знаменитых произведений Агаты Кристи.

Сейчас квест – это салонная или уличная игра, в рамках которой участникам необходимо выполнить ряд заданий и прийти к определенному результату.

В России квесты появились с 2011-2012 гг. Квесты стали массовым и популярным досугом не только среди молодежи, но и среди взрослого населения.

Действия, предпринимаемые во время проведения игры, во многом зависят от разновидности квеста. В частности, в городском ориентировании участники должны найти и в короткие сроки достигнуть контрольных пунктов. В поисках

используются условные схемы, различные загадки, скрытые ориентиры и другие элементы городского ландшафта.

В квестах, называемых «эскейп-рум», участников закрывают в помещении, а их задачей является выход из комнаты за определенное время. Чтобы выбраться из помещения, персонажам нужно найти какие-либо предметы или решить головоломки. Часто подобные игры имеют приключенческий или детективный сюжет, что позволяет погрузить игроков в уникальную атмосферу.

### **Квест – технологии в образовании**

Все мы знаем, что наиболее творческими людьми являются педагоги, и, конечно же, они одними из первых взяли на вооружение эту технологию.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью этой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

### **ФГОС ДО**

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является одним из целевых ориентиров ФГОС ДО на этапе завершения дошкольного образования.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, в особенности на его учения об интериоризации и «зоне ближайшего развития», можно смело утверждать, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог.

Под опорами мы понимаем такие виды деятельности, которые помогают участникам квеста правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. По мере продвижения обучаемых к достижению поставленных задач, уровень «поддержки» снижается, так как умения претерпевают процесс интериоризации.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **воспитательные** - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

- **образовательные** - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;
- **развивающие** - в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;
- **коррекционные** - интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

### **Возможности для педагога-психолога**

Во время проведения квест- игр педагогу-психологу предоставляется возможность в естественной игровой среде , получить информацию об особенностях личностного развития детей (интеллектуального, психического, физического и эмоционального), их интересах, склонностях и способностях, как ребенок себя проявляет, как добивается своих целей, как работает в команде, как поступает в критической ситуации. Анализ наблюдений позволяет специалисту спланировать коррекционную работу, обеспечить необходимые условия для полноценного и правильного формирования личности ребенка.

### **Задачи педагога-психолога**

- Помочь ребенку осознать и преодолеть собственные психологические барьеры, мешающие ему быстро находить решение в сложных ситуациях.
- Создать условия для формирования открытости к освоению новых знаний через эксперименты.
- Моделировать ситуации для развития способности креативно мыслить в решении нестандартных задач.
- Предоставить возможности для развития навыков командного взаимодействия в массовых соревновательных играх.
- Способствовать установлению положительных эмоциональных связей в парах: «ребёнок-педагог», «ребёнок-родитель», «ребёнок-ребёнок».
- Отслеживать эмоциональное состояние ребенка, его поведение в коллективе, реакцию на трудности и т.д.
- Закреплять у детей навык управления своим эмоциональным состоянием в различных ситуациях.

### **ИДЕЯ Квест-Игр**

Суть любого квеста состоит в последовательном поиске как можно большего количества целей.

Во время игры персонажи оказываются в определенной ситуации и получают задание, которое им предстоит выполнять – искать клад, раскрывать тайны, бороться за сокровища, спастись от различных бедствий и катастроф и т.д.

Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения.

Квесты считаются развивающими играми, поэтому приносят большую пользу как взрослым, так и детям.

Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.

### **Место проведения квестов**

Формы проведения таких игр довольно разнообразны. Их устраивают в домашних условиях, на городских улицах, в специальных помещениях, оборудованных соответствующими декорациями, в группах и по всей территории детского сада.

**Длительность квестов** варьируется от 30 минут до нескольких часов.

Возраст от 2,5 до 99 лет

Квесты могут задействовать от 2–3 до нескольких десятков человек. Часто устраивают командные квесты, когда каждая команда на скорость ищет некий предмет или решает определенную задачу. В этом случае квесты становятся еще более захватывающими и интересными.

Квесты используют тренеры и корпоративные психологи для решения определенных задач по сплочению коллектива, поднятия командного духа или для решения какой-либо бизнес задачи.

### **Подготовка к проведению квеста**

- Постановка целей и задач предполагаемой игры.
- Выбор сюжета.
- Разработка сценария и разработка этапов игры
- Наполнение этапов игры содержанием, позволяющим достигать поставленных целей.
- Выбор места проведения квеста
- Подготовка методических материалов.
- Формирование команды помощников

## **Организация**

Организация и контроль за ходом игры осуществляет ведущий, который объясняет правила, поддерживает игроков, а иногда становится тайным посредником между персонажами. Иногда это несколько ведущих, в зависимости от количества участников.

### **Тема, сценарий квеста**

1. По художественным произведениям — книгам, фильмам, мультфильмам. Это может быть сценарий с сохранением сюжета произведения, или с другим сюжетом, использующим мир произведения, а также новая история с теми же героями. Некоторые произведения просто созданы для превращения их в квесты.
2. По любимым играм детей и их сильным увлечениям (пираты, паровозы, принцессы и т.п.).
3. Познавательные. Определенная историческая эпоха, географическое местоположение или просто область знаний.
4. Повод проведения – любой (окончание детского сада/школы, приход весны, и т.д.).

### **Цель квеста**

Квест — последовательное выполнение заданий с известной целью:

- Спасти героя
- Найти клад/мешок с подарками
- Обойти всех героев и собрать их в одном месте
- Изготовление/строительство/ремонт чего-то
- Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- Найти слова заклинания для спасения кого-то
- Вернуть свой облик и вернуться домой
- Найти ключи от замка и т.п....

Альберт Эйнштейн сказал: «Самое глубокое, что может пережить человек, это чувство таинственного».

С самого начала квеста, участникам предлагают окунуться в тайну. Поиск ответа настолько захватывает детей, что откладывает сильные впечатления на их дальнейшую жизнь.

### **Направление**

- Карта
- Стрелки
- Знаки

- Ответы к загадкам и головоломкам
- И другое...

## **Остановки**

- Встреча с героями и выполнение заданий
- Получение дальнейшего направления
- Поиск артефактов
- И другое...

## **Испытания**

- Задания от героев (тематические, по возрасту)
- Головоломки
- Опыты
- Викторины
- Загадки
- Подвижные игры
- Творческие задания и т.д.

## **Поиск**

- Сокровища
- Кусочки карты
- Слова заклинания
- Ингредиенты волшебного зелья и т.д.

## **Активности, используемые в квестах:**

### **Игры:**

- На познавательные процессы
- На пространственное ориентирование

### **Опыты:**

- Эксперименты
- Фокусы

### **Творчество:**

- Поделки
- Создание реквизита для героя

### **Разрядки:**

- Спорт-минутки
- Регулирующие игры

## **Количество активностей**

Главное — чувство меры: не перестараться и соизмерить количество заданий с возрастом детей.

- до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;
- от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;
- от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности;
- старше 7 лет — около 12 активностей разной сложности

У каждой истории есть начало и конец. В квестах начало и конец наиболее яркие.

## **Финал**

- Получение призов
- Обнаружение клада
- Спасение героя и другое

## **Результат**

- Расширение кругозора детей
- Выработка командных решений
- Получение новых впечатлений, эмоции.
- Открытие нового, удивительного.
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий.
- Улучшение взаимоотношений в коллективе, с родителями и педагогами

## **Квест – это развитие и море эмоций**

- Квесты приносят большую пользу как взрослым, так и детям:
- Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.
- Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг к другу в выполнении заданий.
- В конце игры мы учим детей поздравлять друг друга с победой и благодарить. Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это цементирует их веру в себя.



## **Квест – семейная игра**

Возможность играть в квесты семьей – это очень хорошая альтернатива сидению у телевизора. Участие родителей в квестах помогает сплотить семью т.к. это отличный способ группового взаимодействия и хорошая альтернатива в профилактике компьютерной зависимости. Детские квесты – это игры, которые проходят в реальном мире, по эту сторону экрана и дарят массу положительных эмоций.

И в заключении, хочу отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье. Такие игры помогают каждому из участников раскрыть свой потенциал.

**Любая победа даже в игре – это способ выработать у себя привычку к успеху.**

## **ВИДЕО**

## Приложение.

### МАСТЕР КЛАСС

#### Квест – конструктор по сказкам «Теремок» и «Колобок»

Уважаемые коллеги! Предлагаю вам разделиться на две команды и кратко разработать два квеста. Одна команда - по сказке «Колобок», вторая - по сказке «Теремок».

#### Погружение:

ГЛАВНОЕ не только придумать тему квеста, но и погрузиться в него: вспомнить все подробности сказки и имена персонажей.

#### Сказка «Теремок»:

- Мышь
- Лягушка
- Заяц
- Лиса
- Волк
- Медведь

#### Сказка «Колобок»:

- Баба
- Колобок
- Заяц
- Волк
- Медведь
- Лиса

#### Варианты сюжетов по сказкам:

##### «Теремок»:

- 1. Мышка поселилась в теремке. Сегодня у неё День рождения. Она печёт торт. Мышь просит детей сходить в лес к зверям попросить для торта продукты, попутно приглашая тех в гости: к лисе за мукой, к медведю за медом и т.д.
- 2. Мышка пришла к Теремку, но на нем висит большой замок. Цель - найти ключ от Теремка, пройдя испытания.
- 3. Построить теремок, для этого надо пройти по лесу и собрать необходимые инструменты и материалы.
- 4. Медведь залез в теремок и никого не пускает, просит принести ему бочонок с медом, гармошку, тарелку, ложку. Медведь дает карту леса, где спрятаны предметы. Детей встречают разные персонажи.

##### «Колобок»:

- Баба собралась печь Колобок для Деда, но муки так и не наскребла. Просит детей пройти по лесу насобирать нужные продукты.
- Баба испекла для деда Колобка, положила остудить на окно, но он пропал. Просит детей его найти, идя по следу (от муки). По дороге детей встречают разные звери. Чтобы узнать куда идти дальше, надо пройти испытания.

- Лиса собирается съесть колобка, но дети просят ее не делать этого. Тогда лиса просит принести ей что-то взамен (Например: красивые бусы и т.д.) Дети отправляются на поиски бусин, по дороге встречаются разных героев.

### **Подбор ассоциаций:**

Теперь составим список ассоциаций.

Для этого нужно выбрать соответствующие теме ключевые слова, наиболее яркие понятия и образы, важных героев, эпитеты, свойства.

Например,

#### **МЫШЬ**

- Зерно
- Репка
- Разбила яйцо и т.д

#### **ЛЯГУШКА**

- Болото
- Стрела
- ...

#### **МЕДВЕДЬ**

- Любит мед
- Берлога

И так далее к каждому персонажу.

### **Подбор активностей:**

На следующем этапе мы составляем список активностей, то есть игр, заданий, вопросов, поделок.

#### ***Активности связанные с персонажами:***

- Задания связанные с местом обитания героя
- Задания связанные с прошлым героя (из других сказок – Красная шапочка и волк)
- Задания связанные с обычным для героя занятием(помогать зверям добывать еду)
- Задания возникающие при взаимодействии со злыми героями (убегать, бороться – работа с эмоциями)

#### ***Активности связанные с препятствиями:***

- Перелезть, перепрыгнуть, пройти по туннелю, пролезть в паутину – физическая активность
- Смастерить средство передвижения, мост через болото лягушки
- Собрать для волка корм в лесу, для мышки в поле (отыскать семена в манке)

#### ***Задания на:***

- Внимание
- Память
- Восприятие
- Мышление
- Речь
- Пространство
- Ловкость
- Эмоции

#### ***Мышление:***

- 4-й лишний (домашние птицы и дикие – от лисы)
- Последовательности (ингредиенты для супа лисы)
- Классификации (разложить насекомых и рыб)
- Съедобное-не съедобное (собрать корм для героя)
- Загадки (лиса пойдет, если дети ответят на все вопросы)
- Нелпицы/Викторины(Волк пропустит только тех, кто ответит на его вопросы)

- Скажи наоборот
- и другие...
- 4-й лишний (домашние птицы и дикие – от лисы)
- Последовательности (ингредиенты для супа лисы)
- Классификации (разложить насекомых и рыб)
- Съедобное-не съедобное (собрать корм для героя)
- Загадки (лиса пойдет, если дети ответят на все вопросы)
- Нелепицы/Викторины(Волк пропустит только тех, кто ответит на его вопросы)
- Скажи наоборот
- и другие...

### **Память:**

- Что пропало? (задание от хитрой лисы)
- Повтори движение (задание от зайца)
- Что изменилось?
- Запомни предметы
- Запомни порядок (от лягушки)
- и другие...

### **Внимание:**

- Запрещенные движения (подвижная игра от героя)
- Съедобное-несъедобное
- Летает-не летает
- Найди такое же
- Лабиринты
- Найди отличия
- Найди два одинаковых рисунка
- Игры для сплочения детского коллектива, игры для гиперактивных детей, регулирующие игры

### **Пространство:**

- «Вверх-вниз-вправо- влево»
- Два шага вперед, от дерева налево 5 лилипутских шагов, 3 гигантских шага направо.
- Найти по карте, по схеме леса (участка, группы)
- Соединить части карты
- 

### **Речь:**

- Большой-маленький
- Скажи наоборот
- Квазипространственные отношения
- Игры на бумаге
- Узнать по первым буквам
- Восстановить слова с пропущенными гласными
- Из букв одного слова придумать другое
- Найти слово по буквам, с помощью шифра

### **Эмоции:**

- Удиви
- Покажи
- Создай
- Нарисуй
- Напугай
- Задобри

### Ловкость:

- Любые подвижные игры (Игры из коллекций дядюшки Фоппеля, Мониной, Лютовой-Робертс)
- Пройти через паутину из бечевки
- Прыгать высоко или далеко(перепрыгивая кочки через болото лягушки)
- Кого-то сбивать с дерева
- Догнать героя
- Игровой парашют

### Количество игр:

- до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;
- от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;
- от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности;
- старше 7 лет — около 12 активностей разной сложности.

### Алгоритм разработки квеста:

# АЛГОРИТМ

## НАЧАЛО



## **ПРАВИЛА**

Чередовать

- активные и пассивные задания
- легкие и трудные
- творческие и интеллектуальные
- быстрые и затянутые;

НАЧИНАТЬ с самого интересного и заканчивать тем же

**УДАЧИ!**