

Комитет по образованию администрации городского округа  
«Город Калининград»  
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Калининграда детский сад № 125

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «27» августа 2020 г.  
Протокол № 1



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Познавательный квест»**

**Возраст обучающихся: 3-7 лет**

**Срок реализации: по запросу**

Автор-составитель:  
Вакуленко Наталья Михайловна,  
музыкальный руководитель

г. Калининград, 2020 г.

## **Пояснительная записка**

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Познавательный квест» имеет социально-педагогическую направленность

**Актуальность программы заключается в следующем:**

***Образовательный квест – современная интерактивная технология.***

Наиболее эффективными в плане актуализации познавательной активности являются интерактивные технологии обучения (М.В. Кларин, В.Ю. Питюков и др.). Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия воспитанников между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания детьми успеха в образовательной деятельности и развития профессионально значимых компетенций.

***Цель:*** создавать условия для развития навыков сотрудничества и руководства детской деятельностью.

***Задачи:***

- Развивать у педагогов инициативу в поиске новых форм взаимодействия с воспитанниками;
- Упражнять педагогов в освоении приемов работы, необходимых для эффективного взаимодействия, развивая творчество, желание продуктивно сотрудничать;
- Воспитывать у педагогов чувство толерантности, взаимопонимания, коммуникативные качества.

Применение интерактивных технологий обучения призвано решить ряд задач, среди которых на первом плане выдвигаются следующие:

- развитие коммуникативных, установление эмоциональных контактов между воспитанниками;
- развитие познавательного интереса;
- обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, плодотворно общаться и взаимодействовать со сверстниками по совместной деятельности, учитывать позиции другого, результативно разрешать конфликты;
- обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм.

**Квест** — это игра, в которой есть сюжет и задания.

**Цель** квеста — выполнить эти задания и прийти к обозначенной цели.

**Образовательный квест** - проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. Собственно понятие «квест» (англ. quest – *поиск*) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

В зависимости от сюжета **квесты могут быть:**

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

**Структура образовательного квеста может быть следующей:**

- введение (в котором прописывается сюжет, роли).
- задачи должны быть командными, чтобы игроки взаимодействовали друг с другом;
- задания (этапы, вопросы, ролевые задания). Задания вначале должны быть довольно легкими, чтобы игрок сразу почувствовал вкус победы и смог быстрее включиться в процесс;
- порядок выполнения (бонусы, штрафы);
- оценка (итоги, призы).

**Организация образовательного процесса в ДОУ**

**Квест** на практике реализует поставленные в ФГОС ДО задачи:

1. Создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка;
2. Обеспечение становления и развития у ребенка одной из ключевых компетенций на этапе завершения дошкольного образования – развитого воображения, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре.

Организация образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС ДО реализуется через интеграцию различных видов детской деятельности с использованием разнообразных форм и методов работы. Игровая технология - квест-игра, содержит комплекс условий для познавательной активности, развития самостоятельности и инициативности детей дошкольного возраста.

Квест, как форма обучения детей в ДОО, способствует развитию деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

**Квест** – интерактивная игровая технология, повышает качество выполнения заданий, дает возможность самостоятельно осваивать новые знания, позволяет за короткое время вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

### **Основополагающие принципы при организации образовательного процесса в дошкольном возрасте!**

- **доступность** – все вопросы и задания должны соответствовать возрасту;
- **системность** – задания должны быть логически связаны друг с другом; эмоциональная окрашенность заданий;
- **разумность по времени** – необходимо рассчитать время на выполнение заданий, чтобы дети не потеряли интерес;
- **разнообразие видов активности;**
- **прогнозируемость** – наличие четко сформулированной цели и видимого конечного результата;
- **безопасность, уважение и диалогичность.**

В структуру «квест-игры» входит **общая игровая цель**, которая известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. *(При подготовке игры важно помнить, что задания должны быть безопасными, логичными, объединенными одним сюжетом, соответствовать возрасту, споры в ходе игры решаются путем договора, соблюдение правил игры) – согласно принципам.*

При **формировании развивающей предметно-пространственной** среды важно учитывать, чтобы это пространство **мотивировало** детей на развитие творческого воображения, познавательной активности, любознательности и т.д. Создание такой среды, подбор необходимых для этого атрибутов является значимым шагом к достижению поставленных целей в квест-игре. При **подборе заданий** педагогам необходимо опираться не только на имеющиеся уже у детей знания, но и опираться на **зону ближайшего развития** детей. В процессе игры воспитанники последовательно движутся по этапам, решая различные (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща. Игроков сопровождает взрослый (воспитатель), который обеспечивает безопасность, консультирует, оказывает помощь в решении организационных вопросов.

В ходе организации квест-игры реализуются следующие задачи:  
- **образовательная** - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

- **развивающая** - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

- **воспитательная** - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работ.

**Адресат программы**

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей 3-7 лет.

**Срок освоения программы** – по запросу.

**Форма обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса.**

Набор в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав группы до 30 человек.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – по запросу. Продолжительность занятий исчисляются в академических часах – 40 минут.

**Форма организации детей:** подгрупповая, групповая.

**Учебный план**

№	Разделы программы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	«Интеллектуально-развивающие игры»	По запросу	По запросу	По запросу

**Практический этап - создание методического продукта**

- Комфортность, раскрепощение ребенка на занятии в форме квест-игры;
- Повышение познавательной и речевой активности детей, умение решать задачи в команде, сплочение детского коллектива;
- Развивающий потенциал квест-игры, которая нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности и поисковой активности;
- Возможность уйти от классической формы занятия. Квест-игра стимулирует педагогов к формированию партнерских взаимоотношений с воспитанниками;
- Подготовка и проведение квестов работает на улучшение взаимодействия и между коллегами.

**Идеи квестов для дошкольников**

Задания могут быть самыми разнообразными: математические примеры, поиск пропавших планет, ребусы, лабиринты, составление схем поиска задания, составление целой картинки из частей, четвёртый лишний, кодированное слово и т.д.

**Предметы и атрибуты**, которые используются в процессе квест-игры - это ящики, пирамидка, на которой можно наклеить схему, коробочки, пластмассовые киндер-яйца, шарики, заготовки лабиринтов, заготовки для карт, фонарики, лучи которых отражают какие-либо картинки, лупы, надписи молоком и многое другое.

Например: тема «Космос». Проблема: Чтобы предотвратить космическую катастрофу необходимо не допустить попадания в атмосферу Земли космических осколков. Команда детей отправляется в космос, последовательно выполняя задания, предотвращают опасность. *Это может быть полет на ракете, звездопад (соедини звезды и получишь подсказку), соедини числа и получишь изображение кометы, бортовой журнал (реши ребус)*

Для младших дошкольников подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы детского сада на основе сказки «Колобок». К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи — он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке. Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису.

Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов, сказок — знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы. *Это может быть поиск золотого (волшебного) ключика, помощь героям сказок в ходе путешествия или обращение к ним за помощью, письма с подсказкой....*

### **Общие правила заданий**

В ваших программках подобраны лишь некоторые варианты заданий, вы можете взять их за основу или придумать свои, но при этом надо соблюдать несколько правил:

- все задания не должны нести в себе опасности;
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга,
- выстраиваться логической цепочкой;
- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

## **Содержание программы**

### ***Упражнение на сплочение:***

**Игра «Снежный ком»** (Грудицына Н.Г., 1998) Цель игры: развитие фантазии, умения внимательно слушать, развитие слуховой и образной памяти. Играют все желающие, сидя в кругу.

Первый передает соседу слева ключ (можно имитирующий его предмет или ключ воображаемый) со словами «Я продаю тебе ключ от королевского замка». Сосед передает ключ дальше, быстро повторив эту же фразу, и так далее, пока ключ не вернется к первому игроку.

Первый игрок произносит фразу: «Я продаю тебе шнурок, на котором висит ключ от королевского замка». Играющие передают ключ, повторяя слова первого.

**Третий круг** сопровождается словами: «Я продаю тебе мышонка, который перегрыз шнурок, на котором висит ключ от королевского замка».

**Четвертый круг:** «Я продаю тебе кошку, которая съела мышонка, который перегрыз шнурок, на котором висит ключ от королевского замка».

**Последний круг:** «Я продаю тебе собаку, которая покусала кошку, которая съела мышонка, который перегрыз шнурок, на котором висит ключ от королевского замка». Стараться произносить всю фразу быстро, не пропустив ни одного слова.

После завершения круга ведущий подводит слушателей к мысли о совместной работе.

- Сегодняшняя наша встреча будет посвящена использованию интерактивных форм в работе педагога.

*Антуан де Сент- Экзюпери писал: «Я пришел из детства, как из страны. Нам, взрослым, следует чаще думать, какими красками мы раскрасили страну детства для пришедших туда наших малышей. Эта страна пока еще полностью в наших руках, и мы за нее по-настоящему в ответе».*

## **Задания для квеста (в программке участников):**

### **Тайное письмо**

Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия. Примеры такого письма:

восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась. Отличный безопасный вариант задания.

вдавленная надпись. Берем два листа бумаги, кладем на мягкую поверхность и пишем послание так, чтобы оно отпечаталось на нижнем листе. Он то и будет нашим тайным письмом. Чтобы прочесть надпись, ее так же, как и в предыдущем варианте, надо закрасить.

### **Кроссворд**

Легко можно составить самостоятельно. Например, отгадкой к следующему этапу будет слово “солнце”. К каждой букве слова придумываем еще одно слово: буква “С” — собака, и т.д. Причем это может быть не обязательно первая буква слова. Потом к каждому из слов подбираем наводящий вопрос

или загадку. Ответы вписываются в клеточки, и в результате получается слово-подсказка в одном из столбцов. Его окрашиваем каким-нибудь цветом.

### **Спрятанная подсказка**

Для такого вида заданий потребуется емкость с песком, любой крупой или макаронами, в которой и спрятана капсула с подсказкой. Также можно использовать ведро с водой.

Можно спрятать подсказку и не в емкости, а в определенном месте группы.

### **Викторина**

Один или несколько вопросов, разгадав которые, участники получают подсказку. Желательно, чтобы вопросы викторины были объединены одной темой. Это могут быть фразы из сказок, по которым надо отгадать саму сказку.

Еще варианты викторин:

- берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого фильма или мультфильма эти предметы;
- географическая викторина — угадываем страны, города;
- викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

Если квест проводится со школьниками, викторина может быть посвящена любому предмету, который они изучают в школе. В таком случае задание будет не только увлекательным, но и полезным.

### **Лабиринт**

Больше подходит для природы, но и дома можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток — это уже надо смотреть из наличия материалов.

В группе можно использовать специальный детский тоннель;

### **Загадка**

Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию.

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочитать ее, а потом только отгадывать.

### **Ребус**

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

### **Пазл**

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

### **Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона**

На телефонных кнопках есть буквы, а значит каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.

### **Слово, зашифрованное значками**



Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово.

### **Найди 10 отличий**

Известное с детства развлечение — сравнить две картинки и найти различия. Его вполне можно сделать заданием для детского квеста. Командой искать различия гораздо веселее и интереснее.

### **Эстафеты**

Это составляющая квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, стилизовав ее под тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.

### **Кто здесь лишний?**

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу. Вариант с усложнением — каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.

### **Посчитай**

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу — посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.

### **Найди нужную коробку**

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

### **Зеркальное отображение**

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

### **Схема**

Из геометрических фигур собери по схеме объект.

### **Отгадай слово**

Решив примеры, найди буквы для слова

А, в этом задании игроку нужно «зажечь» гирлянду по номерам, чтобы увидеть предмет, в котором спрятана подсказка. Если игрок все сделает верно, он увидит силуэт стула.

Например, в этом задании игроку нужно выделить правильные подарки, чтобы увидеть подсказку. Если игрок все сделает верно, он увидит слово «Окно».

Именно там ждет его следующая подсказка.

### **“Паутинка”.**

Необходимо взять длинную верёвку, замок и ключ.  
Верёвка в любом порядке обматывается вокруг деревьев,  
на одном конце крепится замок, а на другом -  
ключик таким образом, чтобы их можно было  
спокойно перемещать по верёвке. Цель малышей – открыть замок. Одна группа “ведет” замок, а другая – ключ.  
В середине пути группы встречаются и благополучно открывают замок.

### ***Список использованной литературы***

1. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н.В. Николаева.
2. Новопавловская Ю.А. Сущность познавательной активности и педагогическое руководство формированием познавательного интереса детей дошкольного возраста / Ю.А. Новопавловская // Дошкольная педагогика. – 2009. – № 8. – С. 46-48.
3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.
4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1: в 2-х частях.
5. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6.
6. Щелина Т.Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т.Т. Щелина, А.О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. - № 21.1