

*Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
«Детский сад № 1 компенсирующего вида  
с приоритетным осуществлением квалифицированной коррекции отклонений  
в физическом и психическом развитии воспитанников» г. Орск*

Обобщение опыта работы  
«Квест-игра  
как форма организации  
образовательной деятельности  
дошкольников с ЗПР»



*Подготовила:  
воспитатель высшей категории  
Дергович Г.А.*

## 1 слайд

### «Квест-игра как форма организации образовательной деятельности дошкольников с ЗПР»

## 2 слайд

Сегодня я хочу поделиться с вами замечательной идеей, как сделать образовательный процесс в детском саду более познавательным, активным, а самое главное интересным, как дать любому дошкольнику с ЗПР возможность почувствовать себя в ситуации успеха.

В своей работе я отдаю приоритет игровым формам как ведущему виду деятельности дошкольников.

## 3 слайд

Наблюдения и анализ игровой деятельности показали, что большинство детей с ЗПР имеют низкий уровень заинтересованности в получении результата, не умеют действовать в команде, не способны самостоятельно решать проблемные ситуации.

Моя педагогическая находка для решения этой проблемы - Квест - технология. Это игровая технология, которая имеет четкую дидактическую задачу, план игры, ведущего (наставника) и четкие правила.

## 4 слайд

Квест-технология впервые разработали в 1995 году. Попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а в России квесты стали применять в 2013 году.

Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В., Сокол И. Н. Ирина Николаевна Сокол в своих работах описала основные условия при подготовке квестов для детей дошкольного возраста, отличающие развивающие квесты для детей от квестов для взрослых. Выделила особенности детских квестов и для организации и проведения квестов разработала структуру квестов и алгоритм их построения. Подробно описала принципы, которые необходимо учитывать при разработке.

## 5 слайд

Что такое Квест? (от англ. Quest- поиск, поиск приключений) – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Квест – это командная игра. *Идея игры проста* - команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. 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. Таковую игру можно проводить как в помещении (в группе, в музыкальном или спортивном зале), так же на улице.

## 6 слайд

Квест-игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми с ЗПР, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

## 7 слайд

**Цель квест-игры:** активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную игровую деятельность, отработать на практике умения детей с ЗПР.

Детские квесты помогут реализовать следующие задачи:

*Коррекционно - образовательные-* вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс, участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

*Коррекционно - развивающие-* развитие интереса, творческих способностей, воображения, мышления, логики, познавательной активности.

*Коррекционно - воспитательные-* формируются навыки взаимодействия со сверстниками, умение договариваться, взаимопомощь и др.

## 8 слайд

Для эффективной организации детских квестов следует придерживаться определенных принципов:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
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.

**9 слайд**

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**10 слайд**

Виды квестов:

*Линейные*- Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

*Штурмовые*- Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

*Кольцевые*- По сути тот же линейный квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

**11 слайд**

Для составления маршрута я использую разные варианты.

*Маршрутный лист* (в нем могут быть просто написаны станции и их положение, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которое является то место, куда вы должны следовать);

«*Волшебный клубок*» - записочки с названием места, куда нужно отправиться, прикрепляются к клубку ниток по одной. Дети постепенно раскручивают клубок, переходя от станции к станции;

«*Карта*» - схематическое изображение маршрута;

«*Волшебный экран*» - сенсорная панель, на которой расположены последовательно фотографии мест, по которым должны пройти участники.

**12 слайд**

Варианты заданий и подсказок в квест-игре:

- \* Двигательные упражнения, физминутки.
- \* Загадки, вопросы.
- \* Пазлы.
- \* Лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
- \* Игры «Что лишнее?» (*Н-р, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.*)
- \* Упражнения на классификацию.
- \* Логические таблицы.
- \* Задания на измерения.
- \* Ориентировка по схемам.
- \* Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- \* Математические упражнения (счет, решение примеров и т.д.).
- \* Разрешение проблемных ситуаций.

**13 слайд**

Квест, как и любая другая технология, имеет свой алгоритм:

1. Определить цели и задачи.
2. Выбрать место для игры.
3. Сделать паспорт этапов или карту маршрута.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
5. Написать сценарий (конспект).
6. Подготовить задания, атрибутику к игре.
7. Разработать маршрут передвижений.

**14 слайд**

В своей работе, квест – технологии я начала внедрять несколько лет назад. Детям понравилась такая форма образовательных мероприятий. С некоторыми из них я хочу вас ознакомить.

Мы провели такие мероприятия:

**15 слайд**

- Квест-игра для детей с ЗПР подготовительной к школе группы «Путешествие в Форт- Боярд»

Цель: способствовать развитию познавательных интересов у детей старшего дошкольного возраста через игру.

**16 слайд (видео)**

## 17 слайд

*В этой ОД ребятам предлагается поиграть в игру всех времён под названием «Форт-Боярд». Где они, выполняя задания должны собрать ключи, которые позже смогут обменять на подсказки. С помощью этих подсказок детям необходимо отгадать кодовое слово. Благодаря чему они получают главный ключ от заветного сундука с сокровищами.*

*Пройдя все испытания и открыв сундук, ребята решили отдать деньги на благотворительность. За доброту и старания, старец Фура подготовил для них сундучок с сувенирами. Чему они очень обрадовались.*

## 18 слайд

- Квест-игра для детей с ЗПР старшего дошкольного возраста, по мотивам сказки И. П. Катаева «Цветик- семицветик»

Цель: *Создание условий для формирования нравственных качеств у детей с ЗПР.*

## 19 слайд (видео)

## 20 слайд

*В этой ОД ребятам предлагается помочь девочке Жене, которая впустую потратила лепестки волшебного цветика- семицветика . Ребята выполняя задания - совершают добрые поступки. Лепесток за лепестком они собирают свой цветок- семицветик.*

*Пройдя все испытания и собрав цветок, дети получили отличное настроение, а также массу положительных эмоций.*

## 21 слайд

- Квест-игра для детей с ЗПР подготовительной к школе группы «Путешествие на остров сказок»

Цель: *обобщить знания детей по сказкам.*

## 22 слайд (видео)

## 23 слайд

*В этой ОД ребятам нужно было отправиться на остров сказок. Жители этого острова пострадали от урагана, который разрушил большой сказочный дом.*

*Выполняя задания, дети помогали героям «ремонттировать» их дома в сказках. Они починили сказочный дом, за что герои сказок их отблагодарили сундуком со сладостями.*

## 24 слайд

- Квест-игра для детей с ЗПР подготовительной к школе группы «Экскурсия в зоопарк»

Цель: Развитие математических способностей у детей с ЗПР через игровую деятельность.

**25 слайд (видео)**

**26 слайд**

*В этой ОД ребята отправились на экскурсию в зоопарк. В зоопарке ребята узнали много нового о правилах поведения. Чтобы экскурсия была более увлекательной, животные оставили для детей конверт с заданиями.*

*Выполняя задания ребята узнавали интересные и познавательные факты из жизни животных.*

**27 слайд**

- Квест-игра для детей с ЗПР III года обучения «Путешествие по сказкам»

Цель: Учить детей ориентироваться в пространстве групповой комнаты, ориентируясь на условные картинки; уточнить и обогатить знания детей о русских народных сказках; учить составлять ритмические узоры по схеме; создать у детей радостное, эмоциональное настроение.

**28 слайд (видео)**

**29 слайд**

*В этой ОД ребята отправились на поиски страниц русских народных сказок, которые разбросал могучий ветер. Герои сказок просили ребят им помочь, и оставили для них конверты с загадками.*

*Ребята отгадывали загадки и понимали, героям какой сказки они помогают.*

**30 слайд**

### **Вывод:**

Квесты помогают активизировать детей и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств.

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

**31 слайд**

В заключении хотелось бы отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса, и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье.

Помните, что любая победа, пусть даже в игре – это способ выработать у ребёнка привычку к успеху.

**32 слайд (Q код д/с)**

### Список литературы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки №1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года).
3. Быховский, Я. С. «Что такое образовательный веб-квест?» [Электронный ресурс]/ Я.С. Быховский ([http://www.iteach.ru/met/metodika/a\\_2wn4.php](http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php)).
4. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2023, стр.44.
5. Зудова С.А. // Методическое пособие «Создание образовательного веб-квеста как инновационной технологии в системе реализации ФГОС ООО», Свердловская область, ГО Верхний Тагил, 2024, стр. 79
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2022. – № 2.;
7. Харченко Татьяна Егоровна « Квест-игры для дошкольников . Сценарии Квест-игр для детей младшего и среднего возраста»// Издательство: Детство-Пресс, 2021, стр.15
8. Использование квест-технологии в развитии качеств мыслительной деятельности у дошкольников с ЗПР // [urok.ru/categories/20/articles/60226](http://urok.ru/categories/20/articles/60226)
9. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
10. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>