

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



Подготовила:  
воспитатель высшей категории  
Дергович Г.А.





**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.**



**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.**

Квест-технологию 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.



## 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.

Такую игру можно проводить как в помещении (в группе, в музыкальном или спортивном зале), так же на улице.





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, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

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

## 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.





### Принципы:

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*.

## Основные условия подготовки квеста:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированы, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.



## 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.





Для составления маршрута  
я использую  
разные варианты

**Маршрутный лист**  
(в нем могут быть загадки, ответом на которое является то место, куда дети 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 места, по которым должны пройти участники.



## Варианты заданий и подсказок в квест-игре

- \* Пазлы.
- \* Лабиринты.
- \* Загадки, вопросы.
- \*Игра «Что лишнее?».
- \*Логические таблицы.
- \*Задания на измерения.
- \*Ориентировка по схемам.
- \*Упражнения на классификацию.
- \*Разрешение проблемных ситуаций.
- \*Двигательные упражнения, физминутки.
- \*Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- \* Математические упражнения (счет, решение примеров и т.д.).



## Алгоритм

- \*Определить цели и задачи.
  - \* Выбрать место для игры.
- \*Сделать паспорт этапов или карту маршрута.
- \*Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
- \*Написать сценарий (конспект).
- \*Подготовить задания, атрибутику к игре.
- \*Разработать маршрут передвижений.



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.



Квест-игра  
для детей с ЗПР  
подготовительной группы  
«Путешествие в Форт- Боярд»  
Цель: способствовать развитию  
познавательных интересов  
у детей старшего  
дошкольного возраста  
через игру.





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 получат 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.



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.





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

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



Квест-игра  
для детей с ЗПР  
II года обучения  
«Путешествие  
на остров сказок»  
Цель: обобщить знания детей  
по сказкам.





В этой ОД ребятам нужно было отправится на остров сказок. Жители этого острова пострадали от урагана. У них разрушило сказочный дом.

Выполняя задания, дети помогали героям «ремонтировать» их дома.

Собрав все фрагменты картинки, ребята починили большой сказочный дом. За что герои сказок их отблагодарили сундуком со сладостями.



Квест-игра  
для детей с ЗПР  
III года обучения  
«Экскурсия в зоопарк»  
Цель: развитие  
математических способностей  
у детей с ЗПР через игровую  
деятельность.





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.



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

Цель: учить детей  
ориентироваться в пространстве  
групповой комнаты,  
ориентируясь на условные  
картинки.





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.

## 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.





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.

