

## Использование квест-игры как одной из современных педагогических технологий в работе по экологическому воспитанию дошкольников

Дошкольное детство – начальный этап формирования личности человека, его ценностной ориентации в окружающем мире. В этот период закладывается позитивное отношение к природе, к «рукотворному миру», к себе и к окружающим людям. Поэтому экологическое образование выступает как сложный педагогический процесс. Знание основ экологии – это важнейший компонент экологической культуры, развиваемый у дошкольников. При работе появляется следующая проблема: какие педагогические технологии экологического образования у детей старшего дошкольного возраста будут способствовать осознанно – правильному отношению к природе.

Одной из технологий является игровая технология. Строится как целостное экологическое образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно:

- Игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- Группы игр на обобщение экологических терминов;
- Группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- Группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого воспитателя. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным. Одной из таких форм является квест. Что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Квест (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. *adventure game*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. 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.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

С помощью квест-игр дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников. Детей заинтриговать значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками.

При планировании и подготовке квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы: линейные, штурмовые и кольцевые.

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники). Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используются в работе с детьми линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Штурмовые квесты хорошо проходят в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т. д.

Кольцевые квесты очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности.

Такие квест-игры широко используют в работе с детьми педагоги нашего детского сада. Этим летом в рамках реализации проекта «Мы туристы» педагогами старших групп был организован квест-поход «Юные следопыты». Ребята, следуя разработанному маршруту, преодолевая препятствия, закрепили правила безопасного поведения в природе, освоили простейшие туристические умения и навыки, совершенствовали двигательные способности, направленные на укрепление здоровья и выносливость.

Интересным подходом в работе с родителями стало проведение квест-игры с участием детей, родителей и педагогов в средних группах «Знатоки природы». Участники двигались по указанному в карте маршруту и выполняли задания на различных станциях: «На неведомых дорожках», «Лесные загадки», «Грибное лукошко». Такие мероприятия способствуют созданию положительных эмоциональных переживаний детей и родителей от совместной деятельности. У ребят формируется стремление проявлять заботу о животных, бережное отношение к растительному миру, пробуждается желание участвовать в охране окружающей среды.

Участниками квест-игры «В поисках волшебного дара» стали дети и родители подготовительных групп. Дети искали волшебный дар фокусника Крекса. Действие квеста происходило на летней спортивной площадке, где дети разделились на две команды и вместе со своими педагогами разошлись по разным лабораториям, где их встречали разные герои Кот Базилио и Лиса Алиса, Симка, баба – Яга, Барбоскин (в роли сказочных героев выступили родители), вместе с ними дети проводили разные эксперименты с водой, песком, воздухом, магнитами. За успешно выполненное задание герои давали детям жетоны. А в конце обе команды встретились снова на летней спортивной площадке, отдали

заработанные жетоны фокуснику, к которому вернулся его дар, и он показал детям фокусы с воздушными шарами.

Квесты помогают активизировать и детей, и родителей, 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, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

### **Фрагмент проведения квест-игры «Помоги фокуснику Крексу»**

Фокусник: Уважаемые участники, я приготовил для вас увлекательную программу, но главный волшебник Валтер заколдовал меня, лишил моего дара и забрал Волшебную книгу. Для того чтобы помочь мне, вам необходимо пройти ряд испытаний: в разных лабораториях вас ждут сложные задания-эксперименты. После каждого выполненного задания вы получите жетоны. А чтобы вам было проще найти лаборатории, вы получите карту с подсказками. Вас ждут трудные опыты и задания, но я верю, что вы справитесь! Участники получают карту, рассматривают её и находят лаборатории.

#### **Лаборатория №1 («Волшебная песочница»)**

##### **Опыт с песком «Кладоискатели»**

Уважаемые участники, Вы готовы помочь Крексу? Первый жетон спрятан в песочнице. Надо с помощью сита отыскать жетон в большой куче песка. Молодцы, получите свой первый жетон. Хотите заработать ещё один? Постройте из песка для меня красивый замок. Какие свойства песка помогли вам справиться с заданиями? Ответы участников: мокрый песок нельзя пересыпать, зато из него можно лепить. Он принимает любую форму, пока не высохнет. Это происходит потому, что в мокром песке песчинки склеивает между собой вода, а в сухом песке между песчинками находится воздух. Очень хорошо. Желаю вам удачи в следующей лаборатории.

#### **Лаборатория №2 «Волшебница – вода»**

Уважаемые участники, вы любите эксперименты с водой? Вот следующее задание: надо достать яйцо от киндера – сюрприза из кувшина, не опуская руки в него. Из всего ассортимента материалов участники должны выбрать воду, но воды недостаточно для того, чтобы достать яйцо. Чтобы поднять уровень воды можно воспользоваться камнями. Камешки, заполняя кувшин, поднимают уровень воды. Отлично справились с заданием и заработали жетоны.

## Лаборатория №3 «Чудесный магнит»

А теперь следующий опыт. «Представьте, что вы стоите на берегу моря и очень хотите достать ракушку». Перед участниками емкость с водой (пластиковая бутылка). На дне ракушка, к ней привязан металлический предмет. Участникам необходимо достать ракушку. Секрет в том, что магнит не проходит в горлышко емкости. Но магнит может притянуть металлический предмет через стенки емкости. «Какое свойство магнита вы использовали?» Ответы участников: магнит притягивает железо даже через стенки бутылки. «Вы очень ловкие и смелые ребята, справились с заданием, и участники с жетонами возвращаются к фокуснику. Фокусник проверяет вернулся ли к нему волшебный дар, показывает для участников квеста фокус.

Фокусник: Спасибо, дорогие участники, вы помогли мне вернуть мой дар, но ведь Волшебная книга так и не найдена. Может быть на карте есть ещё подсказка?

Участники: На карте нарисован лабиринт.

Фокусник: Чтобы добраться до ларца с волшебной книгой, надо провести одного человека по лабиринту! Одному человеку завязывают глаза и запускают в лабиринт, который выложен на полу верёвками. Вся остальная команда должна провести участника по всему лабиринту так, чтобы он не вышел за пределы. Любой заступ за линию и проходить лабиринт придётся с самого начала. Проводя его по лабиринту, каждый участник команды может произносить только одно слово и только в свою очередь. Если проводники сбиваются, говоря два слова или не в свою очередь - слепой начинает проход лабиринта сначала. Таким образом, дети вскоре начинают говорить примерно так: «Иди 1 шаг вперед», «2 направо», «3 налево», «Стой»... и т. д. В конце лабиринта участники находят ларец с Волшебной книгой (энциклопедия опытов и экспериментов).