

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Рябинка»
Островского муниципального округа Костромской области

Областной методический конкурс
педагогических работников образовательных организаций Костромской области

Номинация

Методические пособия для педагога по использованию
образовательных технологий в обучении, воспитательных технологий в
образовательном процессе

Квест – игра
«Археологические приключения»

Воспитатель:
Мацуева Ксения Сергеевна

2024 – 2025 учебный год

Оглавление

I.	Пояснительная записка	
1.	Введение.....	3
2.	Актуальность	4
3.	Цели и задачи, планируемые результаты.....	5
II.	Основная часть	
1.	Квест – игра и её особенности.....	7
2.	Сценарий квеста «Археологическое путешествие»	9
3.	Результат квест - игры	16
III.	Заключение.....	17
IV.	Информационные ресурсы.....	13
V.	Приложения.....	20

I. Пояснительная записка

I. Введение.

В настоящее время ребенка с самого его рождения окружает насыщенная информационная среда. И все большее место в интересах ребенка занимают гаджеты и электронные игрушки. Поэтому современных детей становится все сложнее удивить. Это, безусловно, накладывает определённый отпечаток на развитие личности ребёнка и на формирование его психики. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны машин, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Но это не значит то, что необходимо внедрять в каждую свою работу компьютерные технологии, презентации, работу с интерактивной доской и т.д. Это значит то, что необходимо найти тот способ взаимодействия с ребенком, при котором ему будет интересно познавать окружающий его мир.

Тут важное значение имеет признание приоритетной субъективной позиции ребёнка в образовательном процессе. То есть, способ работы, метод или технология должны перенести акценты с пассивной модели обучения (ребёнок выступает в роли «объекта», просто слушает и смотрит) на активную (ребёнок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания) и интерактивную (ребёнок взаимодействует с другими участниками образовательного процесса). И такие способы есть. Наиболее соответствующей потребностям и интересам детей дошкольного возраста, является квест, который отвечает вышеперечисленным требованиям и сохраняет игру в пространстве дошкольного детства.

Дословно с английского языка – это «поиск», «разыскиваемый предмет». Главная особенность квеста – есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей

точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными.

Форма проведения образовательной деятельности в виде квест-игр нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Её использование в детском саду позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. 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 работы.

II. Актуальность.

Использование квест-игры в дошкольном образовательном учреждении достаточно эффективно, так как позволяет в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Сама форма квест - игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.

Квест-технология - актуальна в контексте требований ФООП ДО; способствует развитию активной, деятельностной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ и современных образовательных технологий.

У квестов можно выделить большое количество достоинств для детей дошкольного возраста, которые по многим направлениям полностью соответствуют ФООП ДО: квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми. Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей воспитанников и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме. И самое главное – ребенок может самостоятельно добыть новое знание.

В своей работе я нередко использую квест - технологию в разных образовательных областях, но сегодня хотела бы поделиться разработанным сценарием квест – игры «Археологические приключения», разработанной в рамках знакомства детей с профессией археолога. Данный квест проводился с воспитанниками подготовительной к школе группы в День Археолога, который отмечается в России 15 августа.

3. Цель.

Повышение интереса у старших дошкольников к профессии археолога и его деятельности.

Задачи:

- формировать понимание её общественной значимости;
- развивать интерес к археологическим открытиям и исследованиям;
- развивать творческое воображение, логическое мышление, образную речь, ответственность и внимание;

- расширять представления детей о богатстве окружающего мира в древности, поддерживать познавательный интерес;
- развивать умение вступать во взаимодействие со сверстниками, действовать сообща, испытывать положительные эмоции от совместной деятельности с другими детьми;
- воспитывать трудолюбие, аккуратность;
- совершенствовать двигательные умения и навыки.

Планируемые результаты:

- У детей появится интерес к профессии «Археолог»;
- поднимется эмоциональный настрой;
- дети приобретут навыки поиска;
- будет происходить активное и доброжелательное взаимодействие детей с воспитателем и сверстниками в решении игровых и познавательных задач;
- дети будут давать эмоциональный отклик на предложенные задания,
- дети познакомятся с трудовыми действиями взрослых представленной профессии и их орудиями труда.

Далее предлагаю ознакомиться со сценарием квест игры. Сценарий будет сопровождаться фото с проведенного квеста, а посмотреть видео-сюжет о проведении данного квеста можно по ссылке: https://vk.com/wall-217534137_639

II. Основная часть

I. Квест - игра и её особенности

В ходе организации работы с детьми дошкольного возраста реализуются следующие задачи:

1. Образовательная – вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.

2. Развивающая – развитие интереса к предмету игры, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

3. Воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

➤ Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог-коучер (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья).

➤ Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

➤ Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.

➤ Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

➤ Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

➤ Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на

прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.

➤ Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма.

➤ Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».

При планировании квест – игры «Археологические приключения» я учитывала данные принципы, но и не забыла о других особенностях квестов:

— 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 колодезь.

— Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

— Недопустимо унижать достоинство ребёнка. К примеру, нельзя заставлять сделать что-то, к примеру, станцевать, если ребёнок стеснителен.

— Споры и конфликты надо решать только мирным путём.

Для организации и проведения – игры можно следовать следующему алгоритму:

Можно представить следующий алгоритм организации и проведения квест-игры:

1. Определить цели и задачи
2. Выбрать место проведения игры
3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников.
5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий
6. Подготовить задания, реквизит для игры.
7. Назначить дату и замотивировать участников.
8. Проведение игры
9. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
10. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

II. Квест – игра «Археологические приключения» для детей старшего дошкольного возраста

Игровая среда: Карта-схема (Приложение 1), рюкзак, кисточки разных размеров, совочки, стеки, замки с ключами, кодовый замок, контейнер с песком и закопанными динозаврами, контейнер с замороженными насекомыми, контейнер с окрашенной водой (Приложение 2), «клад», письма.

Предварительная работа: Презентация на тему «Археология», беседы о работе археологов, археологических экспедициях, рассматривание иллюстраций и картинок, рисование «Наскальные рисунки».



Рисунок 1. Предварительная работа "Наскальные рисунки"

Дети заходят в группу, их встречает археолог.

Археолог: здравствуйте дети! Вы меня узнали? Я археолог Арсений Сергеевич! А вы знаете кто такой археолог? *(Ответы детей).* Да, все верно. Я именно тот, кто занимается изучением прошлого человечества по найденным вещам и предметам. Эти вещи и предметы называются «находками». И вот как-то я отправился в экспедицию в Далекую пустыню, нашел там много интересного, разные осколки от древней посуды, следы древних жителей.



А еще нашел кусочек карты, которая скорее всего может привести нас к сокровищам *(показывает карту, дети замечают, что карта не целая)*. Но одному мне не справиться. Вы мне поможете? Тогда нам нужно запастись инструментами.

Вы знаете, что некоторые называют археологию «Наукой лопаты». Как вы думаете, почему? Конечно, нам нужны лопаты.

1 остановка «Песчаный Остров».



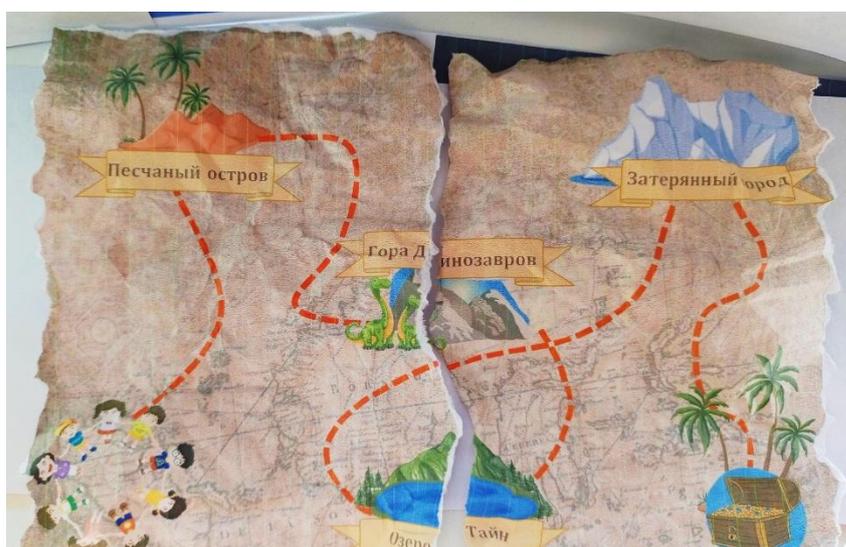
Археолог: смотрите, здесь письмо. *(Зачитывает письмо. Если есть дети, умеющие читать, можно попросить их это сделать)*

Письмо: «Привет, мой друг! Пишет тебе твой древний друг. Вероятно, ты нашел это письмо, потому что отправился на поиски клада? Чтобы найти его, тебе придется хорошенько постараться. Я спрятал клад далеко и надежно, чтобы только умным, смелым и отважным достался он. Не побоишься ли ты отправиться на его поиски?»

Сейчас ты попал на Песчаный остров. Чтобы ты узнал, куда следует отправиться дальше, тебе нужно найти подсказки. Но на этом острове часто бывают песчаные бури, и все засыпает песком. Попробуй найти все, что тебе будет необходимо для поисков клада! Удачи тебе, мой друг!»

Археолог: Ребята, что вы узнали из этого письма? Что нам нужно сделать, чтобы найти подсказки? *(ответы детей)*. Верно, давайте приступим!

Дети раскапывают песчаные кучи. Находят там фигурки динозавров, инструменты для археологической работы (кисточки, палочки, молоточки, лопы), ключ от замка и вторую часть карты.



Археолог: Мы нашли динозавров, вероятно это старые жители этого острова. Еще мы нашли разные предметы для археологической экспедиции. *(Дети рассказывают, что они нашли и предполагают для чего это нужно. Находят ключи, которые забирают с собой и вторую половину карты).* А это, кажется, вторая половинка нашей карты! Теперь мы знаем весь путь до сокровищ. Давайте отправимся дальше.

2 остановка «Гора динозавров»



Археолог: смотрите, снова мы нашли письмо. *(Зачитывает письмо. Если есть дети, умеющие читать, можно попросить их это сделать)*

Письмо: «Я рад, мой друг, что ты справился с заданием на Песчаном острове. Сейчас ты пришел к горе Динозавров. Давно - давно, тысячу лет назад, здесь жили могучие динозавры. Попробуй сделать раскопки и найти что-то интересное. Только после этого ты сможешь отправиться дальше.»



Археолог: Ребята, давайте возьмем наши инструменты и приступим к работе. *(Делают раскопки, находят разные предметы: динозавры, кольца, камни. Дети размышляют о том, что это за предметы, кто мог быть их владельцем. Рассматривают их и описывают).* Молодцы, куда мы можем отправиться теперь? Правильно, на Озеро Тайн.

3 остановка «Озеро Тайн»



Археолог: Вы видите письмо? Давайте прочитаем его.

Письмо: «Я очень рад, что дошел до Озера тайн. На глубине этого озера ты сможешь найти код, который тебе будет очень нужен на следующем месте. Удачи»

Археолог: ребята, я вижу здесь стакан, быть может он нам поможет? Как мы можем увидеть, что скрылось на дне этого озера? *(Стакан ставится на дно контейнера и передвигается. Так можно разглядеть изображение под контейнером. Дети находят код от замка)*



Археолог: Молодцы ребята! Что-то я устал. Давайте разомнемся слегка?

Физкультминутка.

Все движения имитируют действия из текста.

На раскопки мы идем,
Лопату в руки мы берем.
Раз копнем, два копнем,
Следом кисточку возьмем.
Раз махнем, два махнем -
Что-нибудь сейчас найдем.
Дальше снова мы пойдем.
Лопату в руки мы берем.
Раз копнем, два копнем.
Снова кисточку возьмем.
Раз махнем, два махнем –
Находку мы сейчас найдем.

4 остановка «Затерянный город»



Дети находят письмо. Археолог или дети его зачитывают.

Письмо: «Дорогой друг, осталось совсем чуть-чуть. Чтобы открыть замок, вспомни, что ты нашел на дне Озера Тайн? Ты открыл замок? (Дети

открывают замок). Молодец! Сейчас ты в Затерянном городе. Раньше здесь жили маленькие динозавры и большие насекомые. Они жили дружно и весело. Но однажды наступили сильные холода, и все жители города были окованы в холодные ледяные цепи. Помоги им выбраться»

Археолог: Ребята, как мы можем быстро растопить лед? *(ответы детей: подуем на лед, разотрем его в ладошках).* Давайте возьмем льдинки в руки, и разморозим динозавров и насекомых. *Дети размораживают льдинки. Среди фигурок находят ключ.*

Археолог: Молодцы! Ребята, это была последняя точка на карте. Впереди только КЛАД! Отправляемся в путь!

5 остановка «Клад»



Археолог: ура, ребята, мы нашли клад. Но вот беда, сундук в цепях, на них замок. Давайте проверим, подойдет ли ключ, который мы нашли во льдах? *(ключ не должен подойти).* Нет, не подошел. Смотрите, здесь письмо. *(Зачитывает его)*

Письмо: «Мой друг, ты нашел клад. Ключ от замка охраняет мой динозавр. Достань ключ, но не разбуди динозавра. Будь осторожен!»

Археолог: итак, нам нужно достать ключ, на котором спит динозавр. Как мы можем это сделать? *(Давайте все вместе поднимем его, но так, чтобы не разбудить! Дети достают ключ из-под динозавра, открывают замок и получают клад. Внутри коробки подарки для детей и письмо).*

Письмо «Мой друг, я горжусь тобой! Ты большой молодец! Таких сильных и смелых, ловких и умных детей я давно не встречал. Внутри клада вы найдете медали, которые подарят вам звание «Юный археолог». Вы уверенно можете отправляться в любую археологическую экспедицию!».

Также внутри клада есть развивающие игры «Лабиринты» и «Игра с фонариком».



3. Результат квест – игры «Археологические приключения»

В результате проведенной квест – игры дети познакомились с профессией археолога и смогли сами побыть в его роли.

Задания с раскопками и ледяными фигурами способствовали повторению детьми знаний о свойствах песка и воды, задание на остановке «Озеро тайн» - развитию логики, умению находить нестандартное решение вопроса, закреплению чисел. Все задания способствовали сплочению коллектива, умению действовать сообща.

Приключение было интересным на всем его протяжении, каждый ребенок смог выполнить все задания. В ходе игры дети самостоятельно искали пути решения возникающих вопросов, активно друг с другом коммуницировали, подсказывали друг другу и поддерживали.

III. Заключение

Многие педагоги считают квест технологией нового поколения. Вспоминая и анализируя своё детство, я могу сделать вывод, что квест – это не новое, а хорошо забытое старое. В забытых ныне играх с секретиками, «Зарница», «бродилках», «Казачьи разбойники» уже были заложены основы квеста, которые отвечают современным требованиям. Такой формат проведения игр один из самых любимых детьми.

Подытожив, можно выделить некоторые достоинства квестов для детей дошкольного возраста.

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Если не понял, то переспросить. От его внимательности во многом зависит результат работы. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.

7. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направлении, где ребёнок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания.

8. 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, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

9. Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

10. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

11. Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

IV. Информационные ресурсы

1. «Основные подходы в квест – технологии»

<https://infourok.ru/statya-osnovnye-podhody-k-kvest-tehnologii-i-opyt-eyo-primeneniya-v-obrazovatelnom-processe-doo-pri-realizacii-fop-do-6982614.html>



