

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
Учреждение детский сад № 18 пос. Гирей  
Муниципального образования  
Гулькевичский район**

**Методическая разработка**

**Квест – игра с применением подвижных игр для  
разновозрастных групп  
«В поисках морских обитателей»**

Подготовила воспитатель:

Фаткина Ирина Леонидовна

п. Гирей

2023 год

## Пояснительная записка

В современной педагогической практике под квест - игрой понимают сюжетно-игровую педагогическую технологию, предусматривающую достижение заданной цели за конечное число игровых этапов по predetermined правилам.

Прохождение каждого задания зависит от выполнения отдельных игровых заданий познавательного, речевого, поискового, экспериментального, двигательного характера.

При прохождении заданий, дошкольники учатся рассуждать, считать, быть ловкими, работать командой.

Квест в переводе с английского – поиск, путь, приключения, задача. Квест позволяет воплотить на практике системно-деятельностный подход, учесть при разработке и проектировании сюжета и заданий, возрастные особенности дошкольников.

Таким образом, знакомясь с морскими жителями, дошкольники закрепляют знания о морских обитателях в загадках, в играх, песнях, экспериментах. Игры развивают коммуникативные, познавательный, экспериментальные и соревновательные навыки.

Участники квеста, выполняя различные задания, получают одного спасенного морского обитателя, что является эффективным средством повышения активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Актуальность методической разработки, значимость предлагаемых методических материалов. Квест, актуальна, так как способствует развитию активной деятельностной позиции дошкольников в ходе решения игровых поисковых задач, в которых интегрируются различные образовательные области, используются возможности ИКТ.

Цель методической разработки: создать условия для всех участников образовательного процесса через постановку поисковых задач в ходе организации игровой деятельности посредством определенного сюжета.

**Цель:** Создать радостное настроение во время праздника, способствовать проявлению самостоятельности, смелости, доброжелательности, ловкости.

**Задачи:** расширять представления детей об обитателях морских глубин. Создавать проблемные ситуации и побуждать детей решать их. Стимулировать мыслительную и речевую активность. Учить воспринимать информацию на слух. Воспитывать интерес к окружающему миру.

**Ход:**

Вед. Здравствуйте, ребята! Хотите узнать, кому будет посвящен наш праздник?

Дети: да

Вед. Тогда отгадайте загадку:

Ему подвластна вся вода,

Рыба, ветры и суда.

Он – владыка морей и океанов,

Рек больших и речушек малых,

Всех болот, омутов и затонов,

Всех озер и прудов – водоемов

Дети: Нептун

(Выходит Нептун)

Нептун: Здравствуйте, ребята. Пришел я вам за помощью. Я каждый год провожу перепись своих морских жителей, и вот недавно, я решил пересчитать все ли они на месте, но не досчитался. Помогите мне их найти.

(появляется Водяной)

Водяной: Привет всем, да это я украл ваших морских жителей. Но просто так, я вам их не отдам. Вам нужно будет пройти мои испытания. И за каждое пройденное испытание вы будете получать по одному морскому жителю.

Та команда, которая проиграла, проходит еще одно испытание

Нептун: очень хорошо! Ну что ребята поможете мне в испытаниях.

### **Конкурс для старших детей «Крабы и жемчужины»**

Команды разбиваются на пары. На небольшом расстоянии перед ними ставим корзину (таз). Первые двое берут мяч, это жемчужина. А они крабы, которые ее утащили. Задача: на гимнастические палки положить мяч, передвигаясь боком, без помощи рук донести жемчужину до корзины и опустить ее (без рук)

### **Игра «Морской бой» (для младших детей)**

Два враждующих судна встретились в открытом море и между ними только полоска воды (мягкие модули). Задача обеих команд потопить шхуну противника, сделать это можно с помощью мощного залпа из пушечных ядер. Пока музыка играет нужно перекинуть на сторону противника мячики (ядра). Затопленное считается то судно, на котором оказалось больше мячиков, морской бой подошел к концу, когда музыка закончилась.

### **Игра «Найди рыбку» (старший возраст)**

На веревке привязаны рыбки, дети с завязанными глазами, должны найти и отрезать нитку с рыбкой.

### **Дидактическая игра «Найти речных и морских обитателей»**

На столе лежат картинки морских и речных обитателей, дети должны на одну магнитную доску прикрепить речных обитателей, на вторую морских.

**Игра «Меткий стрелок»** (с водными пистолетами; коробка с ячейками, в ячейках надутые небольшие размером шарики, с водного пистолета попасть в шарик, чтобы он с ячейки выпал)

**Игра «Рыбалка»** (дети ловят рыбу удочками, кто больше поймает, тот выиграл)

**Игра «Поймай рыбку»** (для малышей; на веревке привязаны рыбки, детям закрывают глаза, они должны поймать завязанными глазами поймать рыбку)

**Игра «Переверни стакан»** (на наполненный стакан положить картон и перевернуть так, чтобы не разлилась вода)

**Игра «Спаси рыбок»** (наполнить тазик водой с рыбками одноразовыми стаканчиками)

## Загадки «Продолжи фразы»

1. Бродит он по дну один,  
Все в присосках восемь ног,  
Кто же это...? (*осьминог*)
2. Ползет наоборот, задом наперед,  
Все под водой, хватает клешней,  
Ловко мусор собирает,  
Дно морское очищает... (*краб*)
3. Что за чудо? Вот так чудо!  
Сверху блюдо, снизу блюдо,  
Худит чудо по дороге,  
Голова торчит, да ноги (*черепаха*)
4. Волны катит на просторе  
К берегам песчаным...(*море*)

Водяной: Ну вот, опять вы все вместе, а я такой одинокий, меня только окружают ряска, трясина, камыши, а мне так хочется хоть с кем то поговорить.

Нептун: Водяной, не переживай, у меня есть веселые лягушата, которые будут веселить и общаться с тобой.

Водяной: спасибо, мне так приятно, я такой счастливый.

(дети, переодетые в лягушат танцуют вместе со всеми танец лягушат)

Дискотека

## **Консультация для воспитателей**

### **«Как провести квест – игру в детском саду»**

Обучение в форме игры – замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Квест – игра приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с легкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра – наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребенка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Квест – это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

Важным преимуществом технологии является то, что не требует специальной подготовки педагога, главное искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуются высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребенка.

Значение квест-игр:

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремленность;
- развивают благоприятную эмоциональную среду, способствует снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой жизненной позицией.

Задачи квест-игр

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование);
- познавательно-исследовательской (мир природы);
- театрално-музыкальной;
- восприятие художественной литературы.

Приемы: с вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и приемы:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные;
- арт-терапия (драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- экспериментирование.

Как организовать квест-игры в ДОУ

Пример оформления игрового маршрута:

- Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
- «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
- Карта-изображение маршрута в схематической форме.
- «Волшебный экран» - планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны перемещаться ребята.

Вам не удастся никогда создать мудрецов, если вы будете убивать в детях шалунов. (Жан-Жак Руссо)

## Консультация для родителей

### «Организация и проведения квест-игры для ребенка в домашних условиях»

Квест-игры универсальны, подходят детям любого возраста, главное учесть возраст и интересы ребенка. Квесты очень нравятся детям из-за своей динамичности, перемещения в пространстве, в квест-игру можно включить любые задания (загадки, пазлы, рисование, экспериментирование, подвижные игры и т.д.). Это отличный способ весело провести выходной день дома вдвоем с ребенком или организовать детский день рождения, без затрат на развлекательный центр и аниматоров. Все, что от вас потребуется, продумать сценарий, и заранее подготовить задания и приз (сокровище, который ребенок найдет в конце игры).

Для начала нужно определиться с тематикой игры, тематика может зависеть от интересов ребенка (например, пиратские приключения, игра по русским народным сказкам или по мотивам мультфильма).

Далее определяемся, кто будет играть в игру: только ваш ребенок или целая компания, которые придут к нему в гости.

После этого определяемся с маршрутом следования и местами, где будут спрятаны задания. Лучше, если ребенок (дети) будут перемещаться по квартире, переходя из комнаты в комнату. Места, где будут спрятаны подсказки или задания, должны быть доступны и безопасны для ребенка. Не стоит прятать задания там, куда в обычной жизни ребенку доступ запрещен.

Последний этап – подготовка сценария игры. Есть два основных варианта:

1. Простой. Вы вручаете ребенку (детям) карту, на которой нарисован маршрут и отмечены места, где спрятаны задания.

2. Усложненный. Вы загадываете ребенку (детям) загадки, отгадав, он узнает, в каком месте спрятано задание.

И, наконец, самый приятный момент – приз, который ребенок (дети) получит, выполнив все задания. Хорошо, если вы проявите фантазию и

творчество и подарок будет связан с тематикой игры. Например, в конце пиратских приключений ребята придут в восторг, обнаружив сундук с шоколадными монетами, а пройдя новогодний квест, дети обязательно обрадуются мешочку сладостей с изображением Деда Мороза или письмо от него.

Список используемой литературы:

1. Бакина М. Современные дети, современные игры / М. Бакина // Дошкольное воспитание. – 2010. - № 4. – С. 58-60.
2. Зворыгина Е.Н. Игра дошкольников / Е.Н. Зворыгина, С.Л. Новоселова. – М.: Владос, 2002.