**О мастер-классе по конструированию квестов**

**Наталья Александровна Головачева**,

педагог-психолог

МАУДО «Детский эколого-биологический центр»

**Аннотация:** в статье автора раскрываются особенности построения квестов для детей дошкольного возраста. По мнению автора во время проведения квест-игры педагог-психолог имеет возможность получить информацию о личностностных особенностях развития ребёнка (интеллектуальных, психических, физических и эмоциональных), его интересах, склонностях и способностях в естественной игровой среде. Это также возможность узнать, как ведут себя дети, как они достигают своих целей, как работают в команде, как ведут себя в критической ситуации.

Квест – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. Игра – является основным видом деятельности для детей дошкольного возраста. Эта форма деятельности позволяет им проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить массу положительных впечатлений. Главное преимущество квестов в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво в игровой, занимательной форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Такие игры можно использовать для достижения образовательных целей. Например, для реализации проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, закреплением имеющихся знаний, отработки на практике умений и навыков детей.

В соответствии с новыми современными тенденциями квест-технологии актуальны тем, что способствуют сотрудничеству взрослых и детей и развивают самостоятельность. Квест - это игровая образовательная технология. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, способствующая развитию активной деятельностной позиции ребенка в процессе решения игровых поисковых задач. Квест является ценным подспорьем для педагогов, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Суть любого квеста заключается в том, чтобы последовательно поиске найти как можно больше целей. Во время игры персонажи попадают в определенные ситуации и получают задания для выполнения. Среди них: поиск сокровищ, раскрытие тайны, борьба за сокровища, спасение от различных бедствий и катастроф и т.д. Для этого участники игры должны взаимодействовать друг с другом, анализировать предоставленную информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения и навыки.

Квесты имеют самые разнообразные формы. В них играют дома, на городских улицах, в специальных помещениях, соответствующими декорациями, в кабинетах образовательных учреждений.

Длительность квестов варьируется от 30 минут до нескольких часов. Возраст от 2,5 до 99 лет. Квесты могут задействовать от 2–3 до нескольких десятков человек.

Предлагаю вашему вниманию квест-конструктор по сказке «Колобок». Это тема нашего квеста.

1.Вспомним подробности сказки и имена персонаже: Баба, Дед, Колобок, Заяц, Волк, Медведь, Лиса.

2.А теперь подумаем над вариантами сюжетов по сказке.

Предлагаю варианты:

А) Баба собралась печь Колобок для Деда, но муки так и не наскребла. Просит детей пройти по лесу насобирать нужные продукты.

Б) Баба испекла для деда Колобка, положила остудить на окно, но он пропал. Просит детей его найти, идя по следу (от муки). По дороге детей встречают разные звери. Чтобы узнать куда идти дальше, надо пройти испытания.

В) Лиса собирается съесть колобка, но дети просят ее не делать этого. Тогда лиса просит принести ей что-то взамен.

3.Теперь составим список ассоциаций. Для этого нужно выбрать соответствующие теме ключевые слова, наиболее яркие понятия и образы, важных героев, эпитеты, свойства. Например: Медведь – любит мёд, косолапый, берлога… По каждому персонажу.

4.На следующем этапе мы составляем список активностей, то есть игр, заданий, вопросов, поделок.

• до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;

• от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;

• от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности.

Например: А) Активности связанные с персонажами: задания связанные с местом обитания героя; задания связанные с прошлым героя (из других сказок – Красная шапочка и волк); задания связанные с обычным для героя занятием (помогать зверям добывать еду); задания возникающие при взаимодействии со злыми героями (убегать, бороться – работа с эмоциями)

Б) Активности связанные с препятствиями: перелезть, перепрыгнуть, пройти по туннелю, пролезть в паутину – физическая активность; смастерить средство передвижения, мост через болото; собрать для волка корм в лесу, для мышки в поле (отыскать семена в манке).

Задания, направленные на развитие внимания: «Запрещенные движения» (подвижная игра от героя);

«Съедобное-несъедобное»; «Летает - не летает»; «Найди такое же»; «Лабиринты»; «Найди отличия»; «Найди два одинаковых рисунка»

Задания, направленные на развитие мышления: «Четвёртый лишний» (домашние птицы и дикие – от лисы); «Последовательности» (ингредиенты для супа лисы); «Классификации» (разложить насекомых и рыб); «Съедобное - не съедобное» (собрать корм для героя); Загадки (лиса пойдет, если дети ответят на все вопросы).

Задания, направленные на развитие памяти: «Что пропало?» (задание от хитрой лисы); «Повтори движение» (задание от зайца); «Что изменилось?»;

«Запомни предметы»; «Запомни порядок»

Наш квест готов.

АЛГОРИТМ КВЕСТА

 НАЧАЛО

Встреча с героем №1 Прохождение испытания, получение дальнейшего направления

Сказка

Послание

Определение темы

Получение задания

Встреча с героем №3

 Прохождение испытания, получение дальнейшего направления

Встреча с героем №2 Прохождение испытания, получение дальнейшего направления

 ФИНАЛ

Нахождение героя,

Получение призов,

 Праздник и т.д

Встреча с героем №4

Прохождение испытания, получение дальнейшего направления

Данный материал может быть пользован начинающими педагогами-психологами, а также педагогами дополнительного образования, работающих с детьми дошкольного возраста, педагогическими работниками дошкольных образовательных организаций.