Работа летом.
Консультация для педагогов.

Десять ошибок в организации квеста и как их избежать.

Квест - это одна из интерактивных форм образовательной деятельности с детьми летом. Но очень часто при его организации педагоги допускают ошибки: неправильно выбирают пространство для квеста, не придерживаются сюжета, затягивают мероприятие. Всего можно выделить десять ошибок.

Квест, что с английского переводится как «поиски», обозначает игру, в ходе которой игроки решают умственные задачи, чтобы продвинуться по сюжету. В образовательном процессе квест – это организованная исследовательская деятельность. Образовательный квест отличается от иной учебной деятельности сюжетом, поиском информации на местности, элементами ролевой игры. Квест может стать итоговым событием одной или нескольких тематических недель. Задания квеста должны охватить те темы, по которым вы подводите итог.

ПРИМЕР

Если квест-игра будет итоговым мероприятием для тематических недель «Цветы, цветы» и «На неведомых лесных дорожках», в сценарий можно включить задания на знание растений, сказок, правил поведения в лесу.

Квесты достаточно популярны в детских садах, особенно в летний период. Давайте разберем самые распространенные ошибки, которые могут возникнуть в ходе подготовки и проведения квест-игры с детьми.

Ошибка 1. Нет четкого состава участников. Если заранее не определить, сколько будет участников и помощников, а родители и педагоги будут включаться в квест спонтанно, игра может пойти не по плану. Если организуете квест с детьми разных групп, например как общесадовское мероприятие, и не учитываете контингент участников, то для одних воспитанников он может получиться неинтересным, слишком простым, для других – сложным.

Как избежать. Определите состав участников: воспитанники одной возрастной группы или нескольких. Решите, будете ли приглашать других педагогов и родителей. Заранее предупредите их о квесте,

распределите между ними роли. Если хотите задействовать музыкального руководителя и инструктора по физической культуре, познакомьте их с сюжетом квеста, раздайте примерный текст.

Смешивать группы по-прежнему нельзя, но проводить массовые мероприятия на улице с семьями воспитанников можно. Одним из них может стать семейный квест для детей и их родителей на территории детского сада	Массовые мероприятия в помещениях детского сада запрещены (п. 2.1 СП 3.1/2.4.3598-20). Поэтому на станцию в здании ДОО в ходе семейного квеста могут зайти не больше двух родителей. Заранее предусмотрите это в сюжете

Ошибка 2. Нет цели игры и системности. Если у квеста нет цели, а задания не связаны одной темой или сюжетом, у участников не будет мотивации продвигаться по маршруту. Без системности и сюжета квест превратится в набор заданий. Нарушить ход игры также может отсутствие правил.

Как избежать. Определите понятную участникам цель квеста. Придумайте легенду, которая заинтересует детей и будет мотивировать выполнять задания. Определите формат игры и ее правила. Напишите сценарий.

ПРИМЕР

В квесте, маршрут которого пролегает по воображаемому лесу, завязкой может быть то, что деревья и травы «заболели». Главная цель квеста – найти и устранить причину их болезни. По сюжету квеста дети выяснят, что лес «заболел» из-за мусора и по разным уликам определят, что мусорят Баба-яга и Кощей. Чтобы они не мусорили, дети отправятся к персонажам и проведут с ними беседу, а потом смастерят контейнеры для разных бытовых отходов и добьются главной цели квеста.

Детально продумайте, как начнете квест, какой вопрос зададите, чтобы участники захотели узнать на него ответ. Обсудите с детьми, как они будут перемещаться по маршруту, что и как будут узнавать на каждой станции, как будут приближаться к цели. Подберите реквизит, который создаст нужную атмосферу и поддержит легенду.

ПРИМЕР

Если сюжет квест-игры разворачивается в лесу, то нелогично прятать одну из разгадок в сейфе – в лесу у детей больше шансов найти сундук.

Ошибка 3. Неправильный выбор пространства. Если вы проводите все квесты в группе или на участке, использовать пространство по-разному со временем становится сложнее. На сюрпризные моменты или сюжетные задумки может не хватать площади.

Как избежать. Выходите за рамки группы. Используйте кабинеты специалистов и администрации, музыкальный зал, сенсорные комнаты, рекреационные зоны на первом и втором этажах. В хорошую погоду максимально используйте территорию детского сада, а не только прогулочный участок своей группы.

Ошибка 4. Несюжетная смена станций. Если маршрут по станциям, по которым перемещаются дети, нелогичный, непоследовательный, сюжет игры получается вымученным.

Как избежать. Выберите просторное место для квеста и продумайте логичную цепочку станций. При этом необязательно идти по ближайшим к вам местам: пусть увлеченные дети три раза пройдут мимо финишной станции, куда придут в итоге, и не заметят ее, чем будут последовательно идти от места к месту и смогут предугадывать, куда они пойдут дальше.

Важно интегрировать пространство детского сада в логику квеста, чтобы каждая станция соответствовала его сюжету. Во время квеста педагог должен называть станции по сюжету, чтобы поддерживать к ним интерес детей	Используйте детское воображение, чтобы привычное пространство стало необычной частью квеста. Например, асфальтированная дорожка в «лесу» может стать рекой, через которую нужно перебраться

Ошибка 5. Непродуманный регламент игры. Если дать детям мало времени, чтобы выполнить задания, то в ходе квеста в здании детского сада они начнут бегать по лестницам, толкаться в коридорах, а на территории – разбегутся по сторонам. Наоборот, если затянуть игру, дети начнут забывать, что и для чего они делают, потеряют интерес к заданиям.

Как избежать. Соблюдайте временные рамки. Квест целиком или одна его часть не должны занимать больше одного часа. Квест из нескольких частей организуйте в ходе одной тематической недели и не прерывайте его выходными.

ПРИМЕР

Если за один час дети не успеют сделать больше семи остановок на станциях, а по сюжету нужно, чтобы их было одиннадцать, лучше разделить такой квест на две части и провести одну, например, в четверг, а вторую – в пятницу. Каждый день дети будут выполнять задания на новых станциях. В пятницу они пройдут квест до конца и подведут итоги игры и недели.

Сосчитайте, сколько времени понадобится на путь от станции к станции. Постройте маршрут так, чтобы передвижение дошкольников было безопасным. На каждое задание выделяйте достаточно времени с учетом возраста детей.

Ошибка 6. Однообразные задания. Если квест касается только одной образовательной области, предполагает один и тот же вид деятельности, такое мероприятие не развивает детей. Если квест предусматривает однотипные задания, они не вызовут у детей эмоциональный отклик. Дошкольники быстро устанут и начнут отвлекаться. В этом случае вернуть их в игру вам будет сложно.

Как избежать. Спланируйте интересные задания, чтобы дети захотели их выполнить. Чередуйте активные и спокойные виды деятельности. Включите в квест не только игры и обсуждения, но и, например, трудовые поручения, восприятие художественной литературы, конструирование, двигательную активность. Так вы сможете решить задачи не только социально-коммуникативного и познавательного развития, но и физического, речевого, художественно-эстетического (пп. 2.6, 2.7 ФГОС).

ПРИМЕР

Дети проходят по маршруту от станции к станции, пытаются найти того, кто мусорит в лесу, и обнаруживают две записки. В них с помощью ребусов зашифрованы некоторые слова, в том числе имена тех, кто и кому эти записки написал. Дети отгадывают ребусы и узнают, что записки выбросили в лесу Кощей и Баба-яга. Далее они отправляются к персонажам и проходят полосу препятствий.

Ошибка 7. Нет альтернативных вариантов, как выполнить задание. Если дети не могут сами выбрать, как справиться с заданием, у них не будет мотивации его делать. В ходе квеста, как и любой другой формы работы с детьми, важно предоставлять им возможность проявить инициативу и самостоятельность (п. 2.6 ФГОС).

Как избежать. Придумайте несколько заданий, которые можно выполнить разными способами, но не ограничивайте детей. Будьте готовы к тому, что они предложат свой вариант, как справиться с заданием. Если позволит сюжет, также заложите в сценарий два-три варианта, в каком порядке пройти по станциям.

ПРИМЕР

Дети должны сходить к двум персонажам квеста – Бабе-яге и Кощею. Пусть они выберут сами, к кому пойдут сначала, к кому – потом. Адреса, где живут персонажи, можно заморозить в капсуле. Пусть дети самостоятельно решат, как они освободят капсулу от льда: расколют ее, поместят в горячую воду и т. д.

Ошибка 8. Задания не подходят детям. Если задания не соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям детей, квест их не заинтересует. Ведь это прежде всего игра, которая должна развивать у детей познавательную активность, создавать условия, в которых они смогут применить свои навыки и умения.

Как избежать. Подбирайте задания с учетом возраста и индивидуальных особенностей ваших воспитанников, чтобы они вызывали у них положительные эмоции. Прячьте задания за игровыми действиями.

Ошибка 9. Ответы на задания легко получить. Если в ходе квеста педагог подводит детей к каждому новому заданию, подсказывает им решение, детям будет неинтересно играть. Дошкольники должны самостоятельно искать информацию, решать головоломки и делать выводы.

Как избежать. Возьмите на себя роль координатора и ненавязчиво направляйте детей в ходе квеста. Следите за тем, чтобы сами задания и ответы на них не были очевидными, обыгрывайте их с помощью сюжета и реквизита. Задавайте детям наводящие вопросы, вкладывайте подсказки в реплики персонажей.

ПРИМЕР

Когда дети обнаружат в лесу «мусор» и решат его убрать, они не сразу увидят записки с ребусами. Чтобы обратить их внимание, обыграйте ситуацию: покажите записки и предложите разгадать ребусы.

После квеста обязательно поблагодарите родителей воспитанников, чтобы мотивировать их участвовать в образовательной деятельности детского сада в дальнейшем

Ошибка 10. Нелогичный финал. Если вспомогательные предметы, которые зарабатывают дети в процессе квеста, например, монеты или ключи, теряют свое назначение в конце игры, проделанная детьми работа обесценивается. Если они не возвращаются к легенде квеста, которая мотивировала их на поиски, дети не учатся выстраивать причинно-следственные связи. Нехорошо, если вместо результата и достижения цели дети получают в конце игры подарки – хотя поиск клада и подарков может быть самостоятельной целью квеста.

Как избежать. Продумайте, как дети используют вспомогательные предметы в конце квеста. Например, на что потратят монеты, какие замки откроют. В финале с помощью наводящих вопросов напомните, с чего начался квест и чего дети смогли добиться к его концу. Подтолкните их к самостоятельным выводам.

Как написать сценарий квеста

ВЫБЕРИТЕ ВИД КВЕСТА

1

Квест может быть линейным, кольцевым или штурмовым. Во всех видах квеста участники сразу узнают цель, которую им нужно достичь.

Во время линейного квеста у участников появляются мини-цели, чтобы достичь исходной: куда идти, что делать. Квест начинается в одной точке, заканчивается в другой.

Во время кольцевого квеста на каждой станции участники получают какой-то предмет, в конце квеста возвращаются в стартовую точку и выполняют последнее задание с собранными предметами.

Для штурмового квеста участники делятся на мини-группы или расходятся поодиночке, решают свои цепочки загадок, в конце встречаются, обсуждают результаты, к которым пришли, и делают общий вывод

ВЫБЕРИТЕ НАПРАВЛЕННОСТЬ СЮЖЕТА

2

Направленность поможет придумать и развить сюжет. Это может быть соревнование, исследование, расследование чего-то загадочного, помощь кому-то, путешествие. В основу сюжета квеста могут лечь как ваши авторские наработки, так и художественные произведения.

Квест может сочетать в себе несколько направленностей, но одна должна быть ведущей. Например, сюжет о помощи может быть с элементами исследования или расследования, а расследование – с элементами соревнования

ПОДГОТОВЬТЕ ПРИМЕРНЫЙ СЮЖЕТ

3

Учитывайте состав участников квеста, чтобы сюжет был понятным и интересным для них. Напишите, с чего начнется квест, как участники будут продвигаться по нему, к чему придут в итоге. Проверьте, насколько развязка квеста подходит к завязке, логичным ли получился путь от начала до конца. Подумайте, в каких местах группы, детского сада или на территории будут уместны события по сюжету. Проверьте, безопасным ли получается маршрут.

Определите, нужны ли на станциях работники детского сада или родители, которые исполнят в квесте роли: что-то расскажут, передадут детям, будут действующими лицами в костюмах или помощниками. Заранее обговорите их роли и задачи

ПРОДУМАЙТЕ ЗАДАНИЯ И РЕКВИЗИТ

4

В зависимости от легенды квеста и возможностей локаций придумайте для каждой станции задания. Они должны продвигать участников по сюжету квеста. За решение каждой задачи участники должны получать подсказки, куда идти и что делать. Реквизит должен подходить под сюжет.

На станциях могут быть логические и математические задачи и загадки, головоломки, ребусы, кроссворды, артистические и творческие задания, спортивные упражнения и эстафеты, задания с конструктором, трудовые поручения, эксперименты и опыты. Используйте разные типы заданий на разных станциях.

Задания должны закреплять у детей их знания или быть в зоне ближайшего развития. Желательно, чтобы некоторые задания можно было выполнить разными способами

ПРОВЕРЬТЕ СЦЕНАРИЙ КВЕСТА НА ЛОГИЧНОСТЬ И ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

5

Убедитесь, что в сюжете нет противоречий. Включите в него задания. Оцените, насколько логично участники продвигаются от завязки к развязке сюжета, достигают ли главной цели квеста, на все ли вопросы получают ответы. Проверьте, насколько уместны и разнообразны задания на станциях, уместный ли реквизит вы подобрали.

Посчитайте, сколько времени займет квест по сценарию. Если на квест требуется больше одного часа, разделите его на несколько частей, чтобы участники успели пройти игру на неделе без перерыва на выходные. Каждая часть квеста или квест целиком не должны длиться больше одного часа. Все задания участники должны выполнять в комфортном темпе, между станциями должны идти спокойно, не бежать

Как организовать квест

1. Определить состав участников

2. Выбрать структуру, направленность сюжета, разработать легенду

3. Подобрать локации, станции, переход между которыми будет логичным и безопасным

4. Посчитать, сколько времени нужно на квест, сделать его целиком или его части не длиннее одного часа

5. Выбрать разнообразные задания с учетом возраста и индивидуальных особенностей участников квеста

6. Предусмотреть задания или части сюжета, которые можно пройти разными способами

7. Решить, как спрятать, обыграть задания и не делать правильные ответы очевидными

9. Убедиться, что в финале участники достигают цели, которую поставили в начале квеста