

Консультация на тему:  
Квест - технологии в работе педагога-психолога  
ДОУ с детьми дошкольного возраста.



Выполнил: педагог-психолог  
МБДОУ «Детский сад № 142»

Облицова Т.В.

I кв. категория

Г. Оренбург, 2019

**«Человек тогда в полном смысле человек,**

**если он – человек играющий, а значит, творящий, то есть создающий в игре свой мир».**

**Фридрих Шиллер**

**Квест** - увлекательный и интересный способ проведения детского приключенческого и интеллектуального досуга, рассчитанный не только на участие детей, но и взрослых (родителей и педагогов).

**Квест** – позволяет проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений.

Основное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво в занимательном и игровом виде способствует активизации познавательных, а так же мыслительных процессов. С помощью этой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

#### **Задачи педагога-психолога**

Помочь ребенку осознать и преодолеть собственные психологические барьеры, мешающие ему быстро находить решение в трудных ситуациях.

Создать условия для формирования открытости к освоению новых знаний через эксперименты.

Моделировать ситуации для развития способности креативно мыслить в решении нестандартных задач.

Предоставить возможности для развития навыков командного взаимодействия в массовых соревновательных играх.

Способствовать установлению положительных эмоциональных связей в парах: «ребёнок-ребёнок», «ребёнок-педагог», «ребёнок-родитель».

Отслеживать эмоциональное состояние ребенка, его поведение в коллективе, реакцию на трудности и т.д.

Закреплять у детей навык управления своим эмоциональным состоянием в различных ситуациях.

Во время выполнения квест-игр педагогу-психологу предоставляется возможность в естественной игровой среде, получить информацию об особенностях личностного развития детей (интеллектуального, психического, физического и эмоционального), их интересах, склонностях и способностях, как ребёнок себя проявляет, добивается целей, работает в команде, поступает в критической ситуации. Анализ и наблюдения позволяет спланировать коррекционную работу, создать необходимые условия для правильного и полноценного формирования личности ребёнка.

**Квест** — последовательное выполнение заданий с целью:

- Спасти героя
- Найти клад/мешок с подарками
- Обойти всех героев и собрать их в одном месте
- Изготовление/строительство/ремонт чего-то

- Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- Найти слова заклинания для спасения кого-то
- Вернуть свой облик и вернуться домой
- Найти ключи от замка и т.п....

**Направления:**

- Карта
- Стрелки
- Знаки
- Ответы к загадкам и головоломкам
- И другое....

**Остановки:**

- Встреча с героями и выполнение заданий
- Получение дальнейшего направления
- Поиск артефактов
- И другое....

**Активности, используемые в квестах:**

**Игры:**

- На познавательные процессы
- На пространственное ориентирование

**Опыты:**

- Эксперименты
- Фокусы

**Творчество:**

- Поделки
- Создание реквизита для героя

**Разрядки:**

- Спорт-минутки
- Регулирующие игры

**Финал:**

- Получение призов
- Обнаружение клада
- Спасение героя и другое

**Результат:**

- Расширение кругозора детей
- Выработка командных решений
- Получение новых впечатлений, эмоции
- Открытие нового, удивительного
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий

**Квест** – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического

климата в ДОУ и семьи. Игра поможет каждому из участников раскрыть свой потенциал.

## Игры и упражнения

### Упражнение «Смысловые ряды»

Я назову тебе три слова, а ты догадайся, какое будет четвёртое.

Птица - гнездо, собака - .....

Лодка – вода, поезд - .....

Солнце – светло, ночь - .....

Окно- подоконник, шкаф - .....

Куртка – ткань, сапоги - .....

Берёза – листья, сосна - .....

### Игра «Четвертый лишний»

Игра способствует развитию внимания, логического мышления, обобщает и повышает словарный запас.

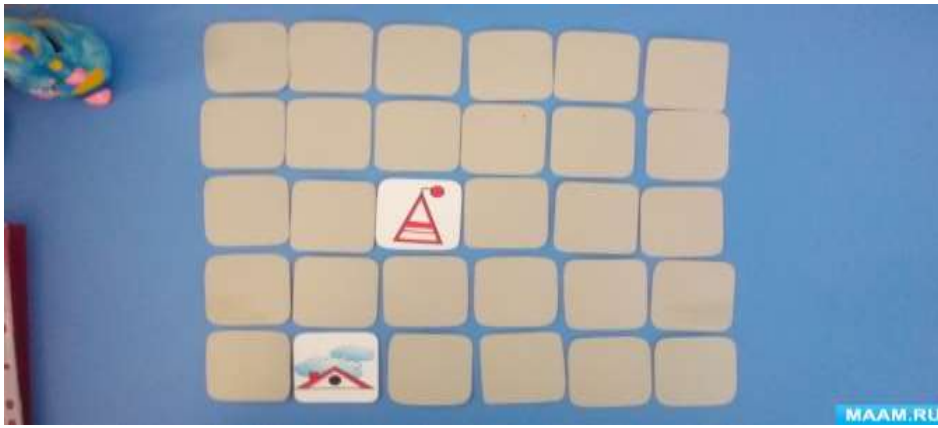
Цель: Закрепить умения находить четвертый лишний предмет , и объяснить почему он лишний.

Карточки выкладываются в ряд по 4 шт., так чтобы все карточки кроме одной имели общий признак. Три Карточки можно назвать одним словом, а четвёртая лишняя. Какая?



### Игра «Мемо»

Ведущий перемешивает карточки. Перед детьми выкладываются карточки вниз (6 карточек в длину и 5 карточек в высоту). По очереди игроки переворачивают любые две карточки изображением вверх. Если на обеих карточках изображены картинки одинаковой формы, то игрок забирает эту пару себе. Если изображения на карточках разной формы, то они переворачиваются изображением вниз, и ход переходит к следующему игроку.



### Игра «Фотоаппарат»

Ведущий выкладывает перед игроком 4 предмета. Ребёнок запоминает последовательность предметов и закрывает глаза. Ведущий убирает один предмет, и оставшиеся предметы, меняет местами. Ребёнок открывает глаза, ведущий спрашивает, какой предмет спрятался.

### Игра «Клякса»

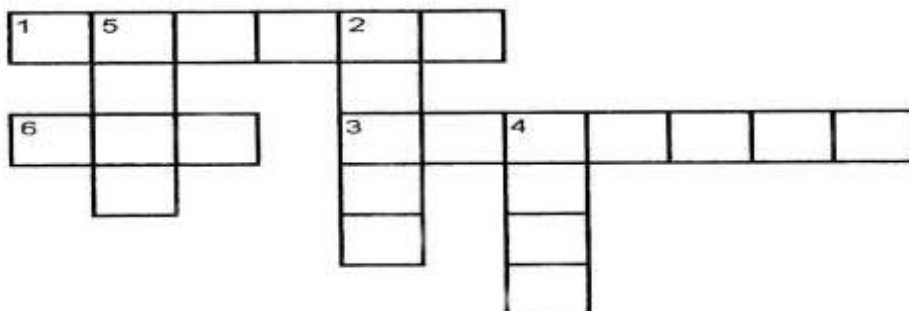
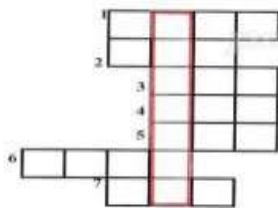
На середине листа бумаги выливают немного чернил или туши, лист складывается пополам. Затем лист разворачивается и можно начинать игру. Ребята по очереди говорят, на, что похожа клякса. Кляксы можно дорисовывать, что бы изображение стало узнаваемым.

### Кроссворды.

Дети отгадывают загадки, затем вписывают в клеточки буквы, и получают слово подсказку.

**Что несёт Маша в корзине? №5**

|   |   |   |   |   |  |   |
|---|---|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
| 1+1=  | 2-1=  | 3+1=  | 2+1=  | 4+1=  | 5+1=   | 6+1=  |



По горизонтали:

1 – домашнее животное, которое бывает верным и преданным (собака);

3 – лакомство, которое нравится многим детям и взрослым (шоколад);

6 – когда ты спишь, тебе снится (сон)

По вертикали:

2 – домашнее животное, которое в известной сказке « гуляло само по себе» ( кошка);

4 – блюдо, которое мама и бабушка часто варят по утрам (каша);

5 – предмет, который есть в каждом доме. В него можно смотреть, чтобы узнать, что делается на улице. Так же его можно открывать, если в комнате жарко (окно).

### **Загадки**

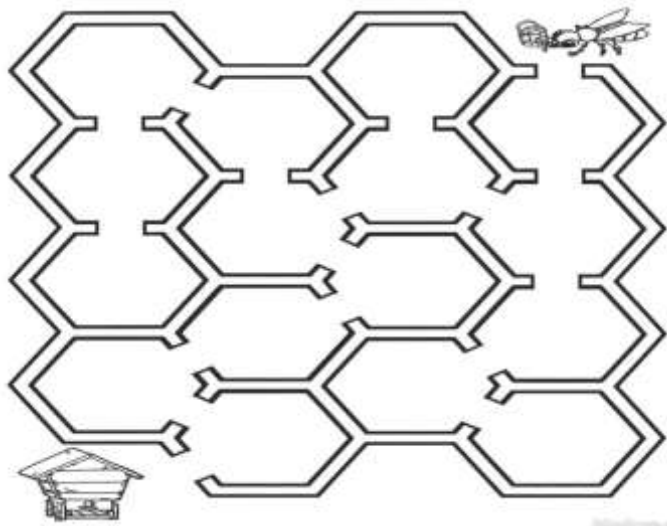
1. Плывут туристы по реке  
Или идут пешком.  
У них всегда есть в рюкзаке  
Удобный легкий дом. (Палатка.)
2. На печной трубе играет,  
Арфой служат провода,  
Музыканта всякий знает,  
Хоть не видел никогда. (Ветер.)
3. Не сидит она на месте,  
На хвосте разносит вести. (Сорока)
4. У этой лошадки одёжка в полоску,  
Похожа одёжка её на матроску. ( Зебра)
5. Как назвать иголки  
У сосны и елки? (Хвоя.)
6. По тропинкам, по низинкам  
Ходит лесом невидимка,  
Повторяя вслед за мной  
Все слова в тиши лесной. (Эхо.)

### **Логические задачи**

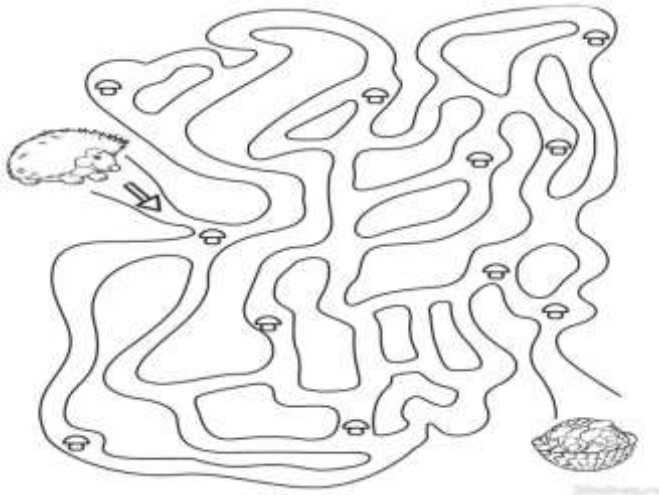
1. Ты, да я, да мы с тобой. Много ли нас? (двое)
2. Какая птица состоит из буквы и реки? ( Иволга)
3. Когда сутки короче – летом или зимой? (одинаково)
4. Когда сова сидит на ветке, она весит 1 кг, сколько она будет весить в полёте? (1 кг)
5. Что поднять с земли легко, но трудно кинуть далеко? (пух)
6. Что вниз вершиной растёт? (сосулька)
7. Можно ли носить воду в решете? (можно в виде льда)
8. У семерых братьев по одной сестре. Сколько всех сестер? (одна)

### **Лабиринты**

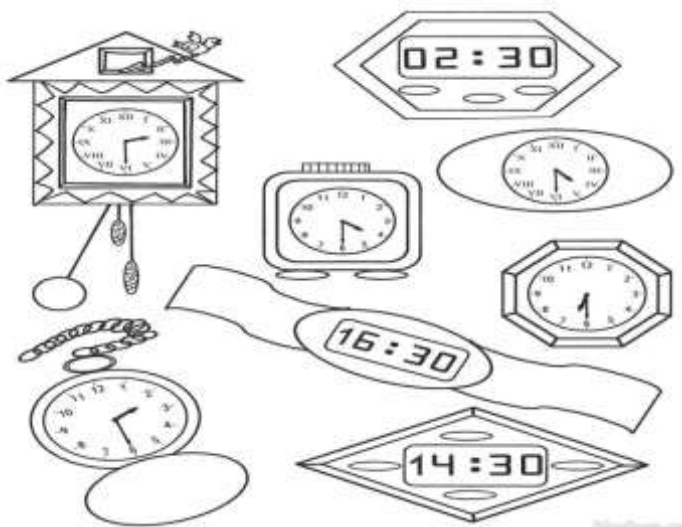
Помоги пчёлке найти дорогу в улей



Помоги ёжику собрать грибы по такому маршруту, чтобы не пробегать дважды по одной и той же тропинке.

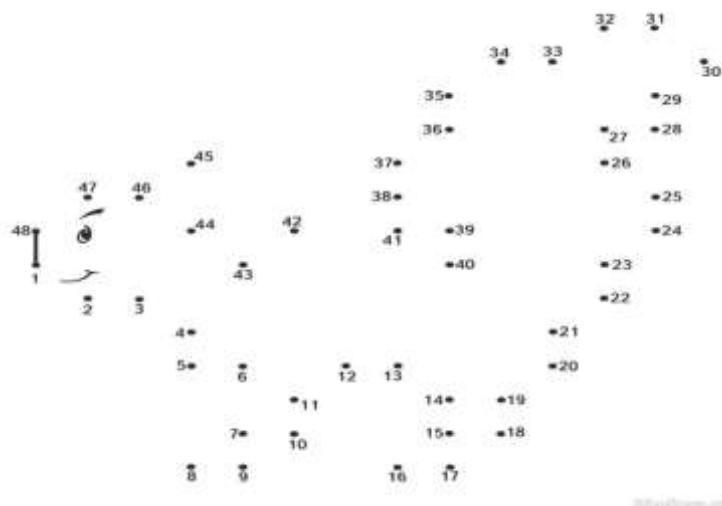


Найди часы с одинаковым временем.



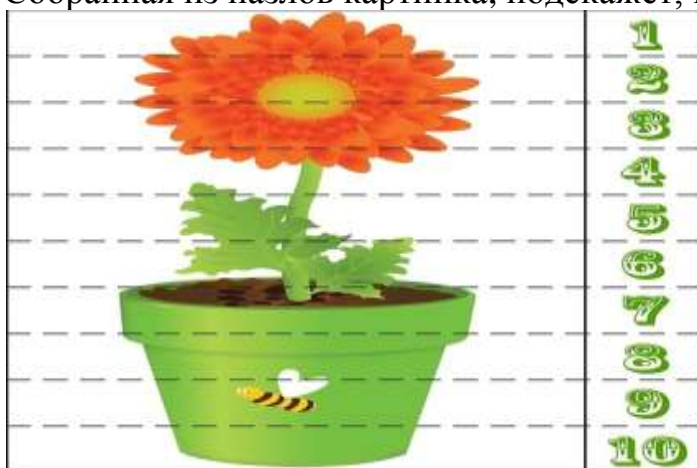
### Соедини по точкам:

Соединив все точки по порядку, увидишь скрытую отгадку



### Собери картинку

Собранная из пазлов картинка, подскажет, куда двигаться дальше.



### Упражнение «Запоминай-ка»

Слушай внимательно и постарайся запомнить, как можно больше слов.



Взрослый называет несколько предметов: конфета, бабочка, черепаха, лягушка, лейка, слон, улитка, машина.

А теперь обведи только те предметы, которые были названы.

### Упражнение «Нарисуй фигуру».

«Вы внимательными будьте, все фигуры нарисуйте».

Присядьте все за стол, возьмите карандаш. Нарисуйте фигуры так, как я скажу. Например:

Нарисуй в центре листа круг.

В верхнем левом углу нарисуйте квадрат.

В нижнем левом углу нарисуйте треугольник..

В верхнем правом углу нарисуйте прямоугольник.

В нижнем правом углу нарисуйте овал.

Молодцы, проверьте, всё ли верно вы выполнили.

Психолог показывает правильную карточку, дети сравнивают с образцом

### Найди отличия

На этих двух картинках отличие найди, и затем к предмету этому иди



### Шифры

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 А Б В Г Д Е Ж З И К Л М  
 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
 Н О П Р С Т У Х Ъ Э Я

| Азбука Морзе |        |          |         |          |
|--------------|--------|----------|---------|----------|
| А •—         | К —••  | Ф ••—•   | 1 •—••• | , •••••  |
| Б —•••       | Л •—•• | Х •••••  | 2 ••—•• | ’ ••—••  |
| В •—•—       | М —•—  | Ц —•••   | 3 ••••• | : —••••  |
| Г —•—•       | Н —•—  | Ч —•—•   | 4 ••••— | ;- —•••• |
| Д —•••       | О —•—  | Ш —•—•   | 5 ••••• | ? •••••  |
| Е •—•        | П —•—• | Щ —•—•   | 6 —•••• | ! —••••  |
| Ж •••—       | Р •—•• | Ъ,Ь —•—• | 7 —•••• | —••••    |
| З —•••       | С •••  | Ы —•—•   | 8 —•••• | « —••••  |
| И •••        | Т —•   | Э ••••   | 9 —•••• | ( —••••  |
| Й •—••       | У ••—  | Ю ••••   | 0 —•••• | / —••••  |
|              |        | Я •—•—   |         |          |

## **Рекомендации по проведению и организации квест – игр**

- Дети должны четко понимать цель игры, к реализации которой они стремятся.
- Материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
- Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать поведенческие и личностные особенности детей.
- Привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут костюмы, музыка, декорации, дополнительные атрибуты.
- Возникающие в процессе игры конфликты и ссоры разрешать мирным способом.
- Педагога должен направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.
- В конце игры участников должна ждать заслуженная награда, приз.