

**Обобщение педагогического опыта
по теме
«Квест-игра как активная форма взаимодействия с
родителями в экологическом образовании дошкольников»**

Автор-разработчик:
заместитель заведующего
МБДОУ №37
Михненко И.И.

Иркутск-2018

Содержание:

1. Условия формирования опыта
2. Актуальность
3. Теоретическое обоснование опыта
4. Новизна
5. Технология опыта
6. Результативность опыта
7. Выводы
8. Список литературы
9. Приложения

Условия формирования опыта

Опыт формировался в совместной работе с родителями и детьми на базе групп старшего дошкольного возраста МБДОУ г. Иркутска №37. Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса. В нашем учреждении образовательная деятельность осуществляется по «Основной образовательной программе МБДОУ №37». Программа направлена на всестороннее развитие личности ребенка. Реализация целей и задач программы возможна только при целенаправленном влиянии на ребенка и педагога и родителей. Семья - уникальный первичный социум, дающий ребенку ощущение психологической защищенности, эмоционального «тыла», поддержку. Семья - это ещё и источник общественного опыта. Здесь ребёнок находит примеры для подражания, здесь происходит его социальное рождение.

Дошкольный возраст является наиболее благоприятным периодом для решения задач экологического воспитания. Все мы знаем, что маленький ребенок познает мир с открытой душой и сердцем. И то, как он будет относиться к этому миру, научится ли быть рачительным хозяином, любящим и понимающим природу, воспринимающим себя как часть единой экологической системы, во многом зависит от взрослых, участвующих в его воспитании. Поэтому перед нами стоит задача как можно больше показать детям необходимость видеть красоту, уникальность, универсальность природы.

Наиболее актуальной для нас проблемой стал поиск эффективных форм взаимодействия всех участников образовательного процесса с целью развития экологических представлений у детей. Последнее время широкое распространение в педагогической практике получили квест-игры. Образовательные возможности квест-игр в полной мере отвечают требованиям ФГОС ДО. Квесты требуют включения всего педагогического коллектива и привлечение родителей воспитанников.

Актуальность

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. С каждым годом инновационные технологии все плотнее входят в нашу жизнь.

Источником инноваций является проблема.

В нашем дошкольном учреждении тоже возникла проблема по взаимодействию с родителями воспитанников. Педагогическая пассивность родителей, непонимание родителями своей воспитательной функции, нежелание установить единые требования к ребенку в детском саду и семье, игнорирование родителями того факта, что в определении содержания, форм работы детского сада с семьей не дошкольное учреждение, а именно они выступают социальными заказчиками.

Таким образом, можно сделать вывод, о необходимости нововведений в сотрудничестве с родителями. Необходима разработка и внедрение системы работы для активного включения родителей в жизнь дошкольного учреждения. Все это позволяет рассматривать работу с родителями как важное условие успешной педагогической деятельности дошкольного учреждения на современном этапе модернизации системы образования.

Сегодня как никогда экологическое образование стало одной из актуальнейших проблем современного общества. Спасти окружающую среду человечество сможет при условии осознания каждым ответственности за судьбу нашего общего дома - планеты Земля. Обретение экологической культуры, экологического сознания, мышления – это единственный для человечества выход из сложившейся ситуации. Изменить мировоззрение взрослого человека практически невозможно. Только у подрастающего поколения можно сформировать экологическое сознание. Тогда человек будет считать себя частью природы. Наша задача - формирование у детей дошкольного возраста экологической образованности и культуры поведения к природе.

Основополагающими принципами ФГОС ДО являются: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников формах - в игре, познавательной и исследовательской деятельности. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самовыражения и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию. Квесты - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.

д. Квест - игра как нельзя лучше отвечает всем заявленным требованиям. Именно в связи с этим квест-игры набирают все большую популярность. Преимущество квестов заключается в том, что их можно организовать в любой тематической направленности.

У квест - игры есть ряд преимуществ, она:

- является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность самостоятельность в ходе выполнения заданий;
- формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы;
- формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе;
- обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения;
- создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности;
- создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность;
- в ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого;
- возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.

Но самое главное, это то, что квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект всех участников, их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья, родители вовлекаются в образовательный процесс ДОУ.

Теоретическое обоснование опыта

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте? Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Родоначальником квестов является профессор образовательных технологий Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные

игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой участники полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

По форме проведения квесты бывают:

- компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных конструктивных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом конструктивном процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока-конструктора умственных усилий;

- QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

- игровые – проходящие в форме квест-игры.

Квест-игры разнообразны по своей структуре: список заданий, этапы прохождения, список вопросов:

- маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

- карта (схематическое изображение маршрута);

- «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Участники квест-игры являются родители,

дети, педагоги. Поэтому на каждом этапе, который проходят дети, задания имеют разный уровень сложности.

Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Принципы организации квестов

Для того чтобы эффективно организовать квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить участников перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);

- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут; задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);

- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Основными критериями качества квест-игры выступают оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только тема, а также создание атмосферы игрового пространства, его безопасность для участников.

Возможность введения в игру разнообразных конструктивных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество конструктивных, интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест-игру в уникальный продукт. Это может быть решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; игра «крокодил», тематическое прохождение препятствий, творческая конструктивная деятельность, тренинговые упражнения и т.д. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Теперь перейдем к тому, что принято называть в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

Структура квеста, которой придерживаемся мы, следующая:

Начальный этап.

Переключение внимание на деятельность. Объявление задач.

Деление детей на группы.

Обсуждение правил квеста.

Раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Основной этап.

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап

Заключительный этап квеста – оценка и призы.

Новизна опыта

Чем привлекательна квест-игра? Квест-игра позволяет вовлечь родителей, детей, педагогов в образовательную деятельность. Это одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО. Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

1. Квест-игра - это инновационная форма взаимодействия с родителями и детьми в ДОО, так как она способствует вовлечению родителей в образовательный процесс и способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

2. Участники игры действуют в условиях обогащенной образовательной среды.

3. Происходит интеграция различных образовательных областей, используются возможности окружающей природы.

4. Активная форма взаимодействия позволяет сформировать у детей дошкольного возраста основы экологической культуры, научить их бережно относиться к природе, любить свою родину.

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в использовании игр-квестов экологического содержания как активной формы взаимодействия со всеми субъектами образовательного процесса.

Целями педагогической деятельности по реализации данного опыта, является установление позитивных отношений сотрудничества и взаимодействия с родителями, формирование экологических знаний у детей посредством игровой деятельности взаимодействия со всеми участниками образовательных отношений.

Для достижения цели определено решение следующих **задач**:

1. активизация работы по вовлечению родителей в единое образовательное пространство (образовательная со-деятельность в виде квест-игры),
2. расширение и обогащение экологических представлений детей,
3. развитие у дошкольников познавательной активности, любознательности, потребности в умственных впечатлениях детей, стремления к самостоятельному познанию и размышлению,
4. формирование умений и навыков работы в команде,
5. развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, воспитание любви к родному краю, умение правильно вести себя в природе, чувство ответственности.

Успех реализации данных задач обеспечивается несколькими **обязательными условиями**:

- готовностью педагога к организации активных форм взаимодействия со всеми участниками образовательных отношений;
- лично – ориентированное взаимодействие взрослого и ребенка в процессе освоения программы;
- постоянное общениедетей с природой ближайшего окружения;
- построениеразвивающей среды в группе;
- активное участие родителей в воспитательном процессе.

А также соблюдением **принципов**:

научность, доступность, гуманность, системность, преемственность, интеграция, сезонность.

Ожидаемые результаты

1. Создание картотеки с названиями сценариев квест-игр.
2. Составление комплекта методических рекомендаций по организации игр-квестов в разные периоды года, описание и содержание квест-игр.
3. Разработка сценариев квест-игр.
4. Усовершенствование развивающей предметно-пространственной среды.
5. Фиксация положительных тенденций в формировании экологических представлений детей, в развитии коммуникативной личности дошкольника за счет органического единства воспитательного и образовательного процесса.
6. Постепенное повышение уровня профессиональных знаний и умений педагогов и родителей в развитии и воспитании детей.

Технология опыта

В практике используем следующие типы игр:

Линейные - задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

Штурмовые - команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

Кольцевые - круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д.

Основная идея коллективной игры-бродилки не сложна: команды, перемещаясь по станциям игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные задания. Справившись с одним заданием, участники получают подсказку, с помощью которой переходят к следующему заданию.

Экологические квест-игры – это приключенческие командные игры, в которой все участники находятся в центре экологических приключенческих событий, и каждый участник осознает, что именно от него, от его знаний, действий зависит успех команды. Нами разработаны сценарии квестов на каждый сезон года, что позволяет в процессе проведения данных игр решать разного характера проблемы, преодолевать препятствия, выполнять игровые задания, применяя знания о сезонных изменениях в природе, устанавливая взаимосвязи между объектами окружающей природы. Названия квестов говорят сами за себя: «В поисках Весны», «В гости к Фее природы», «На помощь Осени», «В поисках сокровищ Снежной королевы». На каждой локации детей и взрослых встречает герой, который готов оказать помощь в поиске при условии решения его заданий: Лесовичок, Сибирячок, Снеговик, Рыбак, Лесничий. Задания приготовлены не только для детей, но и для родителей.

Каждый сценарий предусматривает оформление каждой локации игры в соответствии с заданной тематикой и сезоном года:

- Локация «Лес» расположена в той части территории ДОУ, где растут различные виды деревьев и кустарников. В игровых заданиях, ребусах дети уточняют названия деревьев и кустарников, сравнивают их по веточкам, плодам, листочкам. Важно включать экологически направленную деятельность: в осеннем квесте участники собирают листья в кучи, а в зимнем подгребают к стволам деревьев снег, отмечая особенности приспособления растительности к зиме.

- Локация «Птичий городок» может находиться на любом прогулочном участке, так как разнообразные кормушки есть на каждом участке. Игровые задания, логические задачи, кроссворды для участников направлены на выявление экологических знаний о перелетных и зимующих птицах родного края, о их образе жизни, о связи с окружающей средой, роли человека в жизни птиц и ответственного отношения к ним. В зимнем квесте участники не только насыпали корм в кормушки, но и разместили листовки с призывами «Покормите птиц зимой».

- Локация «Мир животных» предполагает задания, целью которых является обобщение знаний о животных нашего края, о зависимости роста и развития животных от наличия внешних факторов среды. Здесь используются заготовленные карточки с изображением животных, их следов, частей тела, по которым дети угадывают животное. Особый восторг вызвал у участников «экологический театр», в котором «звери» исполняли песни на своем языке, танцевали и знакомились друг с другом. Подвижные игры природоведческого характера связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни.

- Локация «Озеро Байкал» расположена на участке логопедической группы и представляет собой имитацию озера, контур которого выложен из камней. По легенде весеннего квеста - в озеро попали нефтепродукты и нам надо решить проблему – как очистить озеро? Зимний квест предполагает зимнюю рыбалку на озере, в процессе которой дети узнают названия и особенности рыб Байкала, а летний квест включает имитацию свалки мусора, который оставляют после себя туристы и дети быстро, соревнуясь с родителями, собирают его.

Игровые задания квеста проводятся с элементами поисковой деятельности, что побуждает детей к решению проблемных ситуаций: «Что изменилось вокруг?», «Почему не слышно пения птиц?», «Как спасти корни деревьев от перемерзания?» и т.п.

На каждой локации после выполнения заданий дети и родители находят часть карты, или кусочек снежинки, лучик солнца или букву, собрав которые участники игры узнают, где спрятана Осень, где спрятаны сокровища, где живет Фея природы. И самое запоминающееся событие – это, конечно, нахождение призов в конце игры.

Время проведения квеста занимает около часа, но впечатлений и эмоций хватает надолго. И все это благодаря слаженной работе педагогов и родителей, действующих героев и серьезной подготовке места событий.

Первые наработки по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику квест-игр в детском саду:

- создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощенности;
- родители стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей;
- идет активное обучение воспитанников эффективному взаимодействию в процессе групповой работы: умению слушать, распределять работу, оказывать помощь, обмениваться информацией и усилиями и др.;
- педагоги стараются снимать с себя судейскую роль, не акцентировать внимание на недостатках, неудачах ребенка, не сравнивать между собой детей с разными возможностями.
- в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах;
- снимается чувство страха за ошибку, осуществляется гостевой обмен между группами с равными возможностями.

Результативность опыта

Подводя итог работы, хочется отметить, что выбранное направление в работе с родителями дало положительные результаты. Образовательная деятельность в формате квеста замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. В процессе работы были установлены доверительные сотрудничество взаимоотношения с родителями воспитанников. Выявлены образовательные потребности родителей и уровень их компетентности в вопросах развития и воспитания детей дошкольного возраста. Разработана и апробирована система мероприятий активизации взаимодействия с родителями средствами квест игр.

При апробации квест-игр был проведен мониторинг эффективности взаимодействия МБДОУ с семьями воспитанников, в котором участвовали родители и педагоги. Мониторинг проведен поэтапно:

1 этап мониторинга - направлен на получение данных о семье, особенностях воспитания, об интересах, потребностях родителей в сотрудничестве, едином видении задач воспитания и развития детей.

2 этап мониторинга - позволил оценить представления и умения родителей в конкретных областях и определить выбор квестов.

3 этап - итоговый мониторинг, который помог определить эффективность проделанной работы, оценить удовлетворенность родителей и педагогов результатами совместной работы.

Процедура мониторинга позволила педагогам оценить степень заинтересованности родителей и их стремление активно участвовать в образовательном процессе МБДОУ, а родителям осознать собственные интересы, определиться в воспитательной позиции, лучше узнать собственного ребенка, установить желаемую потребность во взаимодействии с педагогами.

Педагогическая диагностика уровня экологических представлений о природе у дошкольников, проводилась воспитателями по методике Н.Н. Кондратьевой, Т.А. Марковой. Данная методика включает в себя: выявление формирования экологических знаний и экологически правильного отношения к природным явлениям и объектам. Мы увидели, что итоговые результаты диагностики изменились. В результате сравнительного анализа показателей усвоения знаний на начало и конец учебного года выявлено следующее: количество детей с высоким уровнем развития увеличилось на 17%, количество детей со средним уровнем уменьшилось на 2%) за счет увеличения количества детей с высоким уровнем, количество детей с низким уровнем снизилось на 15%.

По итогам диагностики сделали вывод, что у детей повысился уровень экологической воспитанности, который выражается, прежде всего, в качественно новом отношении к природе, в расширении представлений об окружающем мире, в проявлении интереса к природным объектам и

стремлении осуществлять с ними позитивное взаимодействие. Появилось желание заботиться о живом.

Выпускники нашего детского сада имеют элементарные экологические представления, умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходиться к согласию. У них нет чувства страха за ошибку.

Ведь что такое командная игра? Это соединение всех участников команды в одно целое и дети хоть на миг становятся равными. Один миг общения дает для воспитания больше, чем целые часы поучений. Такие отношения со взрослыми и сверстниками мы рассматриваем как самое важное и самое главное дело в жизни детей.

Вывод:

Результаты, полученные в ходе работы свидетельствуют о том, что используемая игровая технология квест-игр действительно способствовала повышению эффективности взаимодействия МБДОУ с родителями воспитанников. Можно отметить главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Литература:

1. О.А. Воронкевич. «Добро пожаловать в экологию», Детство-пресс, 2018г.
2. Гавришова Е.В., Миленко В.М. «Квест – приключенческая игра для детей» // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015 - №10
3. Касаткина Е. И. «Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ». //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
4. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ». «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.
5. Щелина Т.Т. «Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни» / Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. - 2014. - № 21.1

