




**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад №9 «Солнышко»**

**Квест-игра – одна из современных
педагогических
технологий
в работе с дошкольниками**





Квест (англ. *quest*) – поиск, приключение или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Образовательный квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий.





КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТОВ

По

продолжительности

- Кратковременные
- Долговременные

По назначению:

Интеллектуальный
Образовательный
Развлекательный
Социальный

По месту проведения:

- ❖ Веб-квест
- ❖ Живой Квест:
 - Пешеходный
 - Тематический (выездной)
 - Автоквест
 - Квест в другом городе
 - Квест в торговом центре

По структуре организации:

- Линейный
- Штурмовой
- Кольцевой

По содержанию:

- Сюжетные
- Несюжетные

По числу участников:

- Одиночные
- Групповые



**Активизация
познавательных
интересов**

**Выбор наиболее
значимых
объектов**

**Накопление
сходных
впечатлений**

**ДОСТОИНСТВА
КВЕСТА**

**Умение
работать в
группе**

**Личная
заинтересованность**

**Унифицированная
база знаний**



Алгоритм организации и проведения квест-игры:



ВАРИАНТЫ СОСТАВЛЕНИЯ МАРШРУТА

Маршрутный
лист

Задание -
следующий пункт

Волшебный
клубок

Волшебный
экран

Карта





Примерный ход игры

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

- приветствие и знакомство с участниками;
- легкий интерактив и физическая разминка;
- определение тематики, целей игры;
- формирование команд, их названия и выбор капитанов;
- ознакомление с правилами и непосредственно игра.

КВЕСТОВАЯ ЧАСТЬ

- получение первого задания;
- выполнение условий и поиск промежуточного результата;
- выполнение последующих заданий;
- перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
- поиск финальных заданий;
- получение призов.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста


1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.



4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.





Алгоритм организации и проведения квест-игры:

- **Определить цели и задачи**
- **Выбрать место проведения игры.**
- **Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.**
- **Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители),
расчитать количество организаторов и помощников.**
- **Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)**
- **Подготовить задания, реквизит для игры.**
- **Назначить дату и замотивировать участников.**
- **Проведение игры.**
- **Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)**
- **Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)**





ВАРИАНТЫ СОСТАВЛЕНИЯ МАРШРУТА

Маршрутный лист (на нем написаны последовательно станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

«Волшебный клубок» с последовательно прикрепленными записками 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 с фотографиями тех мест, куда должны последовать участники)

Участники узнают о том, куда дальше идти после выполнения задания (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)





Задания для квестов

1. Поиск «сокровищ».
2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).
3. Помощь героям.
4. Путешествие.
5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).





Примерный ход игры

1. Вводная часть:

- приветствие и знакомство с участниками;
легкий интерактив и физическая разминка;
- **определение тематики, целей игры;**
- **формирование команд, их названия и выбор капитанов;**
- **ознакомление с правилами и непосредственно игра.**






2. Квестовая часть:

- получение первого задания;
- выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;
- поочередное выполнение последующих заданий;
- небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
- поиск финальных заданий;
- получение призов.





Квест- игра является одним 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.





**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**

