

«Квест - технология в образовательном процессе ДОУ»

2 слайд Что же такое «Квест»? Откуда он к нам пришёл? **Квест в переводе с английского (quest)** – означает поиск, приключение или приключенческая игра. **Квест - это игры**, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки.

3 слайд **Квест – технология** – это модель, алгоритм проведения игры. Необходимо отметить, что **квест** - технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это форма взаимодействия педагога и ребёнка, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определённого сюжета. Таким **образом, квест** – игра - это деятельность ребенка в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический **опыт**, и приобретает знания.

4 слайд В образовательном процессе квест - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. Задачи могут быть различными по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве, так и на улице, на природе, охватывая все окружающее пространство.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

5 слайд Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. А использование ИКТ позволяет: - предъявлять информацию на экране монитора в игровой форме; - ярко, образно, в доступной дошкольникам форме преподнести новый материал, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста; - привлечь внимание детей движением, звуком, мультипликацией; - развивать у дошкольников исследовательское поведение;

6 слайд Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования. Первое- задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается; Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету; Задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления; Также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные. На финише **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должен быть приз!
Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

7 слайд Алгоритм создания игры. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно. Учитывайте возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Придумайте игровую метафору, интригу игры. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы). Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Хочется особо обратить внимание на последний этап. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей, качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата.

8 слайд Существует несколько принципов построения квестов: Принцип навигации, доступности, системности, эмоциональной окрашенности заданий, интеграции, разумности по времени, добровольности образовательных действий, присутствия выбора, присутствия импровизационной составляющей, «шахерезады»

11 слайд Достоинств у квест – игр очень много!

12 слайд Примерный ход организации квеста обычно включает в себя 2 части: вводная и непосредственно сам квест.