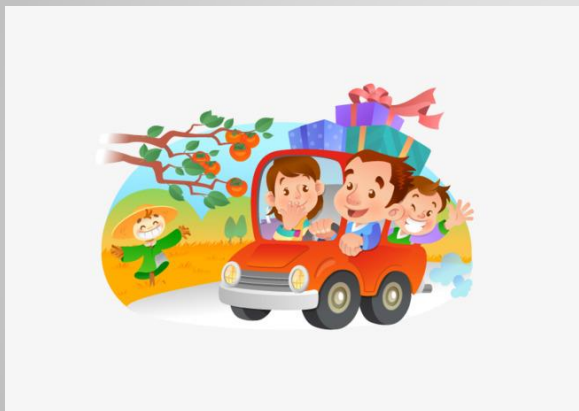


Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение
«Центр развития ребёнка детский сад №5 «Ёлочка» города Ишима

КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИЯ В ДОУ



Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)– это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату



ЗАДАЧИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ:

- способствовать всестороннему развитию детей дошкольного возраста;**
- развивать социально-коммуникативные качества (отзывчивость, сопереживания, формирование позитивных установок и ОБЖ, уважительного отношения к сверстникам и взрослым) путём коллективного решения общих задач;**
- побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации**

Основными критериями качества квеста выступают:

- его безопасность для участников;
- оригинальность;
- логичность;
- целостность;
- подчинённость определённому сюжету, а не только теме;
- создание атмосферы игрового пространства



Проводиться квесты могут в самых разных местах:

в замкнутом помещении - в группе, в зале, в музее, квесты на природе – на участке, на экскурсии

Среди них особенно интересен геокэшинг – квест, на открытой местности с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности



Структура квеста

1. Общая игровая цель— известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

2. Этапы игры. 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. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

3. Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

4. Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.



РАЗНОВИДНОСТЬ КВЕСТОВ:

Квесты по числу участников:

1. Одиночные
2. Групповые

По продолжительности:

1. Кратковременные
2. Долговременные

По содержанию:

1. Сюжетные
2. Несюжетные

По структуре сюжетов

Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А»

В ходе КВЕСТА у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:



План подготовки квест-игры

1. Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера
2. Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.)
3. Разработка маршрута передвижений
4. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска
5. Подготовка реквизита для проведения каждого задания

Принципы игры:

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать **следующим принципам:**

1. **Доступность** - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка
2. **Системность** - задания должны быть логически связаны друг с другом
3. **Эмоциональная окрашенность** заданий
4. **Разумность по времени.** Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес
5. **Использование разных видов детской деятельности** во время прохождения квеста
6. **Наличие видимого конечного результата** и обратной связи

Технология проведения игры

1. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

2. При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно выполнив задание, получают подсказку и видят, куда направится их команда.

3. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием (дойти до сундука и т.п.) за что получают поощрительные жетоны. Также можно использовать дорожные знаки: разрешающие и запрещающие!

4. Заключительная часть (нахождение клада) должно быть ярким, красочным и эмоциональным с обязательными сладкими сюрпризами или подарками.

Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку (конверт со следующим заданием) приходилось добывать и отыскивать

Таким образом, Квест-игры одна из интересных технологий, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!!!**