

«Квест - игра как современная игровая технология в ДОУ».

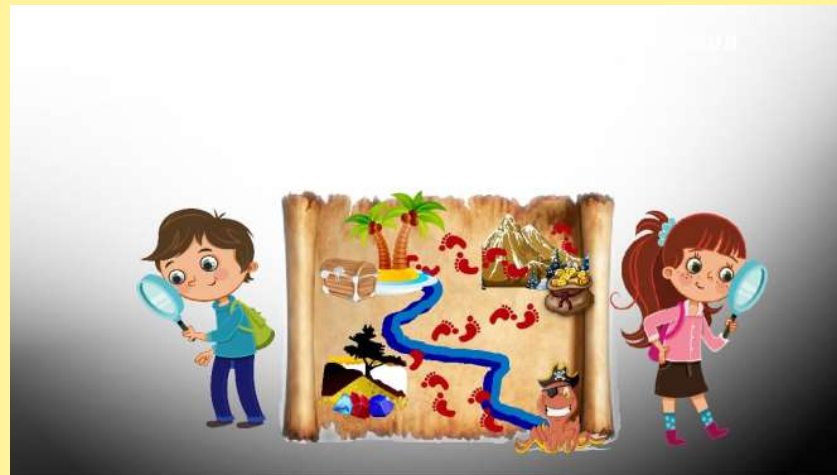


**Подготовила
воспитатель
МДОУ Д/с «Сказка»
Максимова С. А.**

Что же такое КВЕСТ?

- **Квест (англ. quest), - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.**
- **Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Такую игру можно проводить как в помещении или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и другие помещения детского сада) , а так же и на улице.**
- **Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию и исследованию, а значит есть возможность развивать когнитивные качества, необходимые ребенку в школе.**

КВЕСТ – форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.



Детские квесты помогают решать следующие задачи.

Образовательные – участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

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. Расчет 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.**

КВЕСТ – ИГРЫ

(структура)

1. Пролог

- описывается сюжет
- распределяются роли

2. Экспозиция

- этапы
- вопросы
- задания

3. Эпилог

- итоги
- призы

СТРУКТУРА КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ.

Пролог:

вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность; распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

Экспозиция:

прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

Эпилог :

подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу, аналитическая беседа; итоговая рефлексия

Варианты квест-игры

Карта

Волшебный клубок

Маршрутный лист

Волшебный экран



Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- **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, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны следовать участники игры).

ВИДЫ КВЕСТ-ИГРЫ:

Квесты по числу участников:

1. Одиночные,
2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

По содержанию:

1. Сюжетные.
2. Несюжетные



Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е.

- педагог определяет образовательные цели квеста,
- составляет сюжетную линию игры,
- оценивает процесс деятельности детей и конечный результат,
- организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

КВЕСТ - ИГРЫ

(сюжет)

ЛИНЕЙНЫЕ

- Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

ШТУРМОВЫЕ

- Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

КОЛЬЦЕВЫЕ

- Игра представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Квест – игры (зоны проведения)

- ГРУППА

- ПОМЕЩЕНИЯ ДОУ

- ТЕРРИТОРИЯ ДОУ

Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям) и т.д.



Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ («Путешествие на необитаемый остров», «Пиратские вечеринки», «В поисках приключений»).
2. Помощь героям или герою сказки, мультфильма, фильма. Например, «Помогите Дедушке Морозу найти посох», «Найдите игрушку для елочки», «Найдите карту России» и др.
3. Познавательные (времена года; изучаем и закрепляем знания о животных, растениях, птицах). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «В гостях у морского царя» и т. д.
4. Литературные квесты (по произведениям автора , либо произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам К.И. Чуковского» и т.д..
5. Физкультурные праздники.

Задания для квест – игры:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.



«Угадай слово»

Угадай слово



Проверь себя

леска, парта, кусок, рыцарь

Угадай слово



Проверь себя

радуга, твора, горюхи, зонтик, покупка



«Разгадай ребус»

Р **1** **а**

РЕБУС



,



Я

Найди флаг России



1



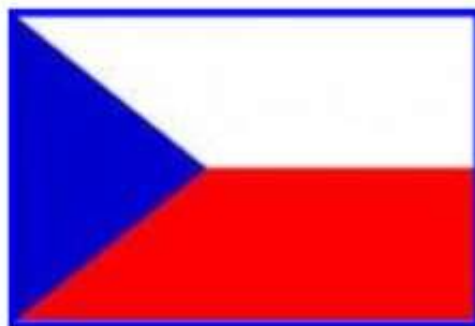
2



3



4



5



6



«Собери картинку и назови сказку»



«Собери картинку и назови число»



Квест – игры одно из средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Образовательная деятельность в формате квест-игры - это отличная возможность для педагога и детей увлекательно и оригинально организовывать жизнь в детском саду. Самое главное, это то, что квесты помогают активизировать детей и взрослых участников. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить смекалку, наблюдательность, находчивость и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. В ходе такой деятельности и взаимодействия участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

