

**Мастер-класс с педагогами
«Использование квест —
технологии в работе с
дошкольниками»**

Подготовили: Кобякова Ю. Н.

Квест (англ. quest), или 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 являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Квест в педагогике

«Квест» – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Понятие **«квест»** в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

Задачи педагогической технологии «Квест»

Образовательные - вовлечение каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающие - развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательные - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровье сбережение.

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие

принципы:

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
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.

Виды квестов:

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.

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);

Задания для детского квеста :

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты и т.д.

При подготовке квеста для дошкольников нужно соблюдать следующие условия:

- Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
- Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
- Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.
- Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Принципы организации квестов

- 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);

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».

Для организации квест- игры необходимо :

План подготовки игры:

- Постановка целей и задач предполагаемой игры.
- Выбор сюжета.
- Разработка сценария и разработка этапов игры.
- Наполнение этапов игры содержанием, позволяющим достигать поставленных целей.
- Выбор места проведения квеста.
- Подготовка методических материалов.
- Формирование команды помощников.

Тема, сценарий квеста могут быть разными:

1. По художественным произведениям — книгам, фильмам, мультфильмам. Это может быть сценарий с сохранением сюжета произведения, или с другим сюжетом, использующим мир произведения, а также новая история с теми же героями. Некоторые произведения просто созданы для превращения их в квесты.
2. По любимым играм детей и их увлечениям (пираты, паровозы, принцессы и т.п.).
3. Познавательные. Определенная историческая эпоха, географическое местоположение или просто область знаний.

Структура квеста:

- Организационный момент - вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения.
- деление детей на группы (если необходимо)
- обсуждение правил квеста
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон
- Путешествие по зонам и выполнение игровых заданий (ЭТАПЫ ПРОХОЖДЕНИЯ, СПИСОК ВОПРОСОВ И Т. Д.).
- Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)

Рефлексия

- Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:
- Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- Информационная - приобретение детьми нового знания;
- Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

ВЫВОД: самое 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.

Квест игра В поисках доктора Айболита



