

Квест - технология и ее применения в образовательном процессе ДОУ



Поликарпова С.Е.,
старший воспитатель
ГБДОУ детский сад № 1
комбинированного вида
Московского района Санкт-Петербурга

Квест (заимств. англ)

Как переводится это слово?

Quest — поиск, поиск приключений, исполнение рыцарского обета.

Данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

ОТКУДА ПРИШЛИ К НАМ КВЕСТЫ ?

НАЧАЛО КВЕСТАМ ПОЛОЖИЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Вслед за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

В России же первый квест был открыт в 2013 году неизвестной компанией «Клаустрофобия».

Рисунок 1. Из истории квестов



Квест - это игровая педагогическая технология.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Виды детской деятельности в процессе проведения квеста





Квест - это игровая педагогическая технология.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная.

Она включающая различные задания соревновательного характера и имеет определенный сюжет.

Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений — это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины.

Сценарий такой игры предполагает использование сложных декораций, музыкального сопровождения, а также привлечение аниматоров.

Принципы организации квестов:

- * все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);**
 - * задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;**
 - * 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);**
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;**
- * роль педагога в игре : направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.**

СТРУКТУРА КВЕСТА

введение

- сюжет
- роли

задания

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

порядок выполнения

- бонусы
- штрафы

оценка

- итоги
- призы

- Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)
- 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.

Этапы квеста

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
- оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
- доступность	2. Системность – логическая связь заданий между собой	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- адекватность ситуации	3. Эмоциональная окрашенность заданий	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.
	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	

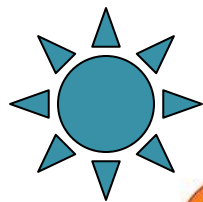
АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ КВЕСТА



Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

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

Спасибо за внимание!



ДИЗАЙН И ГРАФИКА
OLIK.RU