

Неуловимый Губка Боб

*Цель:
Использование квест-технологии в познавательном развитии дошкольников*

Задачи:

- 1. Сформировать представления о возможностях использования квест-технологии ;*
- 2. Развивать творческую активность педагогов.*

*Селиванова Т. В.,
Воспитатель МБДОУ № 9 г. Енисейска*



Актуальность

Познавательное развитие в соответствии с **ФГОС ДО** предполагает развитие детских интересов, любознательности, познавательной мотивации, формирование познавательных действий(поведения), становление сознания; развитие воображения и творческой активности....

Квест

Это игры, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока

Образовательный квест

форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность

Виды образовательного квеста

Линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

Штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

Кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники стартуют из одной точки, которая и будут для них финишной.

Структура образовательного квеста

- 1. Введение (в котором прописывается сюжет, распределяются роли).
- 2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания).
- 3. Порядок выполнения (бонусы, штрафы).
- 4. Оценка (итоги, призы).

Спасибо за внимание!

