



**«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ПРИМЕРЕ  
КВЕСТ – ПУТЕШЕСТВИЙ»**

**Ложниченко Ольга Михайловна  
воспитатель МБДОУ №6 «Солнышко»**

**КВЕСТ ( ЗАИМСТВОВАНИЕ АНГЛ. . ) QUEST — «ПОИСК, ПРЕДМЕТ ПОИСКОВ, ПОИСК ПРИКЛЮЧЕНИЙ»; ИЗНАЧАЛЬНО - ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА — ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ К ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ ЧЕРЕЗ ПРЕОДОЛЕНИЕ ТРУДНОСТЕЙ).**



**В ХОДЕ «КВЕСТА» У ДЕТЕЙ ПРОИСХОДИТ РАЗВИТИЕ ПО ВСЕМ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ОБЛАСТЯМ И РЕАЛИЗУЮТСЯ РАЗНЫЕ  
ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:**

ИГРОВАЯ



ПОЗНАВАТЕЛЬНО  
-  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ  
СКАЯ

ДВИГАТЕЛЬНАЯ

КОММУНИКАТИ  
ВНАЯ

МУЗЫКАЛЬНАЯ

# ИЗ ИСТОРИИ СОЗДАНИЯ «КВЕСТОВ»:

«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 небезызвестной компанией «Клаустрофобия».

# ВИДЫ «КВЕСТОВ»:



# СТРУКТУРА «КВЕСТА»:



# ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ КВЕСТ-ИГРЫ:



# ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ:



# ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ «КВЕСТОВ»:

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.	

# ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ КВЕСТ -ИГРА «В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ»



**Цель:** развивать любознательность, самостоятельность, творческую активность ребёнка – дошкольника.

Для достижения цели были определены **задачи**, которые вы видите на экране:

**Обучающие:**

- - расширить представления о подводном мире и его обитателях;
- - совершенствовать умение ориентироваться по карте - схеме;
- - формировать умение устанавливать причинно-следственные связи в процессе экспериментальной деятельности и делать выводы;
- - познакомить со способом очистки воды;
- - совершенствовать изобразительные навыки: закрашивание гуашью ограниченного пространства, не заходя за контур.

**Развивающие:**

- - развивать интерес к самостоятельному решению познавательных и творческих задач;
- - развивать основные физические качества: ловкость, быстроту, выносливость;
- - развивать способность вслушиваться в мелодию и ритм музыкального произведения, определять его характер, двигаться в соответствии с характером и ритмом музыки;
- - развивать способность вживаться в образ;
- - развивать логическое мышление;

**Воспитательные:**

- - воспитывать интерес к окружающему миру;
- - формировать положительные взаимоотношения между детьми, умение работать в команде, помогать друг другу;
- - воспитывать эстетические и нравственные чувства, желание сочувствовать, сопереживать.

# ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА «ДРУЗЬЯ МАТУШКИ ПРИРОДЫ»:



**Цель:** обобщение знаний детей о растительном и животном мире, воспитание любви к родной природе.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- -Систематизировать знания детей по экологии.
- -Формировать целостное представление о живой и неживой природе.

**Развивающие:**

- -Развивать познавательный интерес к миру природы.
- -Развивать умение сравнивать, воспитывать в детях умение логически мыслить, правильно формируя выводы.
- -Развивать связную речь и активный словарь.
- -Закрепить умение работать в команде.

**Воспитательные:**

- -Воспитывать гуманное, эмоционально-положительное, бережное, заботливое отношение к миру природы и окружающему миру в целом.

□



**Спасибо за внимание!**

