

«КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ»



Подготовила: Горошко Е.В.
МАДОУ Д/с №196

Цель:

поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

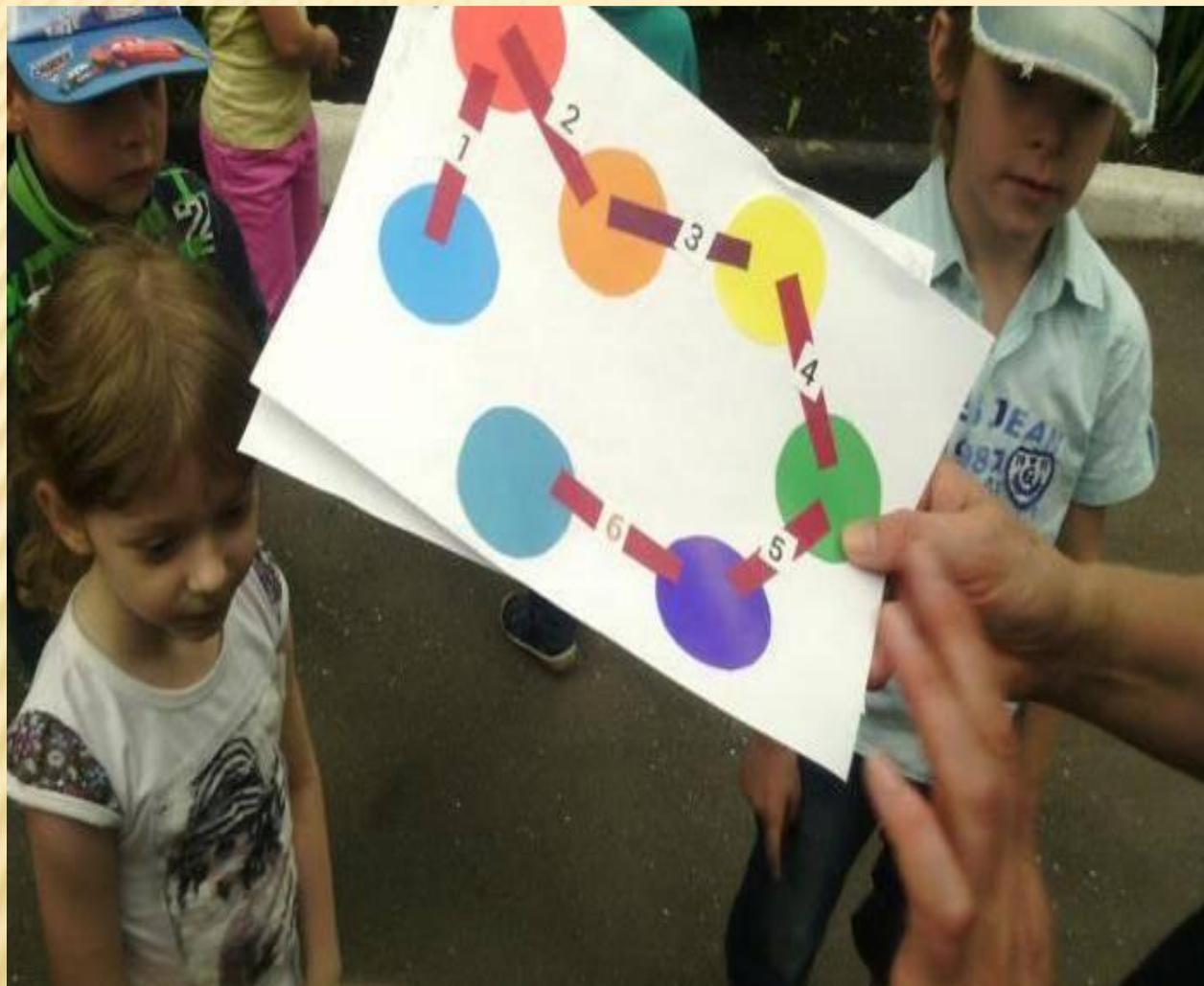
- конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – игры;
- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;
- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.



Квест – игра... Возможно, некоторым из вас она знакома как компьютерная игра, предназначенная для детей школьного возраста и даже – для людей более старшего возраста. На мой взгляд, эта игра – креативная, современная, зажигательная. Считаю, что эта технология приемлема и для дошкольников.



Что же такое квест?



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

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка 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.

*Детские квесты помогают реализовать
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 и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

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

КВЕСТ – ИГРЫ

(структура)

1. Пролог

- описывается сюжет
- распределяются роли

2. Экспозиция

- этапы
- вопросы
- задания

3. Эпилог

- итоги
- призы

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.

**Маршрутный
лист**

Карта

**Варианты
КВЕСТ - ИГРЫ**

**Волшебный
клубок**

**Волшебный
экран**

Задания для квест – игры:

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

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.	

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.

Роль и значение квест – технологий в воспитании и образовании

Квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двойкий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

