


**Бюджетное общеобразовательное учреждение Чувашской Республики
«Чебоксарская начальная общеобразовательная школа
для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья №2»
Министерства образования и молодёжной политики Чувашской Республики**


Использование квест-технологий в работе с детьми младшего школьного возраста





Квест – образовательная технология, которая позволяет педагогам решать комплекс развивающих и обучающих задач, в том числе развивать познавательную активность школьников, самостоятельность мышления и деятельности, умение общаться и взаимодействовать в группе сверстников.





Является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность в ходе выполнения заданий.

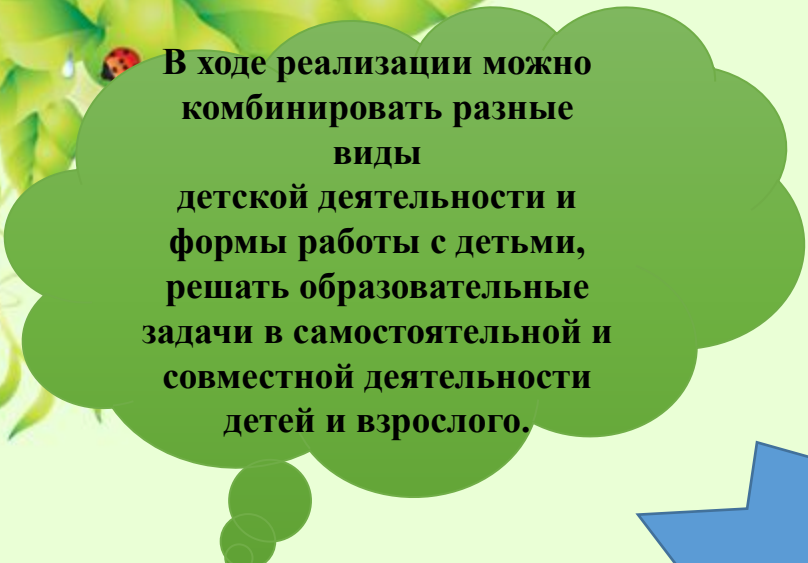
Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе

Квест -игра



Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.



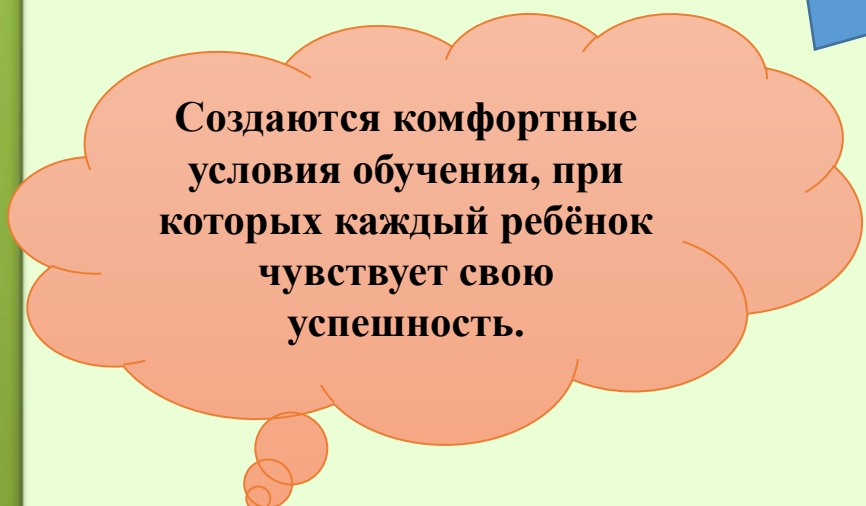
В ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.



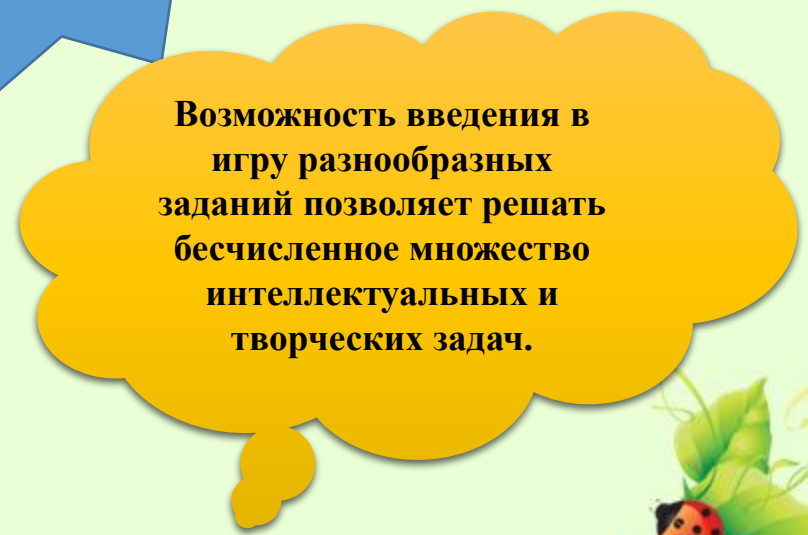
Создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.



Квест - игра



Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.



Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.



Классификация квестов

В зависимости
от сюжета

По месту
проведения



Линейный

Задачи
решаются по
цепочке, одна за
другой

Штурмовой

Каждый игрок
решает свою
цепочку
загадок,
чтобы в конце
собрать их
воедино

Кольцевой

Тот же
линейный
квест, но
заклѳченный в
круг (выполняя
задания, дети
вновь и вновь
возвращаются в
пункт «А»)

В помещении

- В парке
- Внутри здания
- В музее
- На местности
- Смешанные
- Виртуальные

Структура квеста



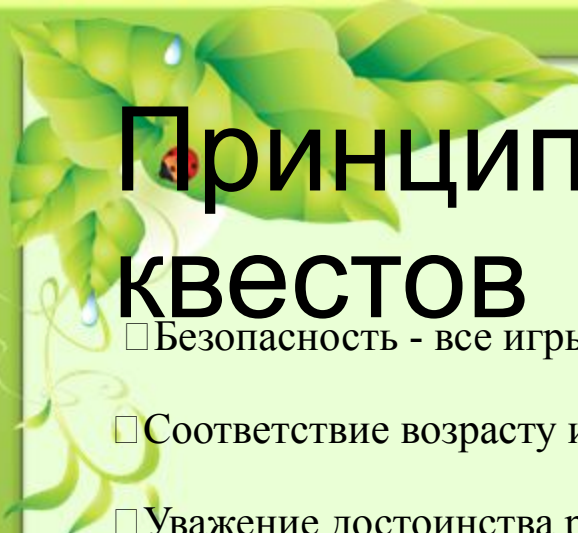
Общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

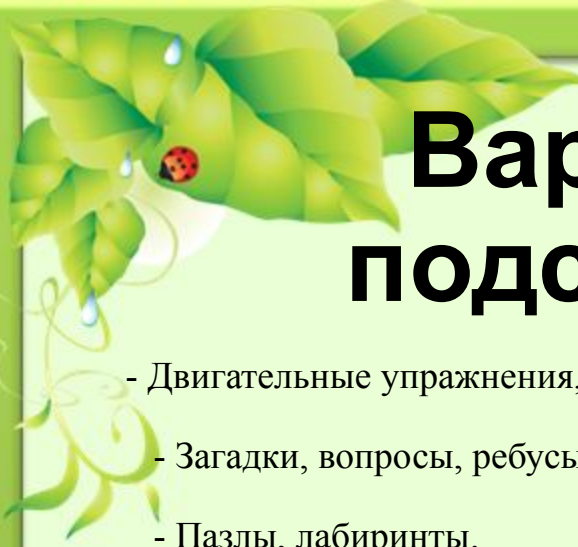




Принципы организации квестов

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- Уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- Постоянная смена деятельности;
- Связность, последовательность и логичность заданий;
- Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);
- Продуманность организации игры;
- Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат





Варианты заданий и подсказок в квест-игре

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы, лабиринты.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?».
- Упражнения на классификацию.
 - Логические таблицы.
 - Задания на измерения.
 - Ориентировка по схемам.
 - Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
 - Подсказки в виде моделей, схем.
 - Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)



Алгоритм подготовки к игре



7

Заинтригуйте участников игры

6

Продумайте сюрприз в конце игры

5

Привлеките родителей в качестве помощников, участников

4

Подберите материал, задания для организации деятельности детей на каждой станции

3

Распределите положение станций

2

Придумайте название и сюжет

1

Определите время и тематику маршрутной игры



Практическая часть





Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС : «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;
2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС : «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;
3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.



**Спасибо за
внимание!**

