

**Квест- современная  
интерактивная технология  
обучения дошкольников в  
условиях ФГОС**

**Составила воспитатель:  
Шепелева М.Н.**

**Ангарск 2018**

# История квеста



«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».

*Рисунок 1. Из истории квестов*

# • Понятие квеста

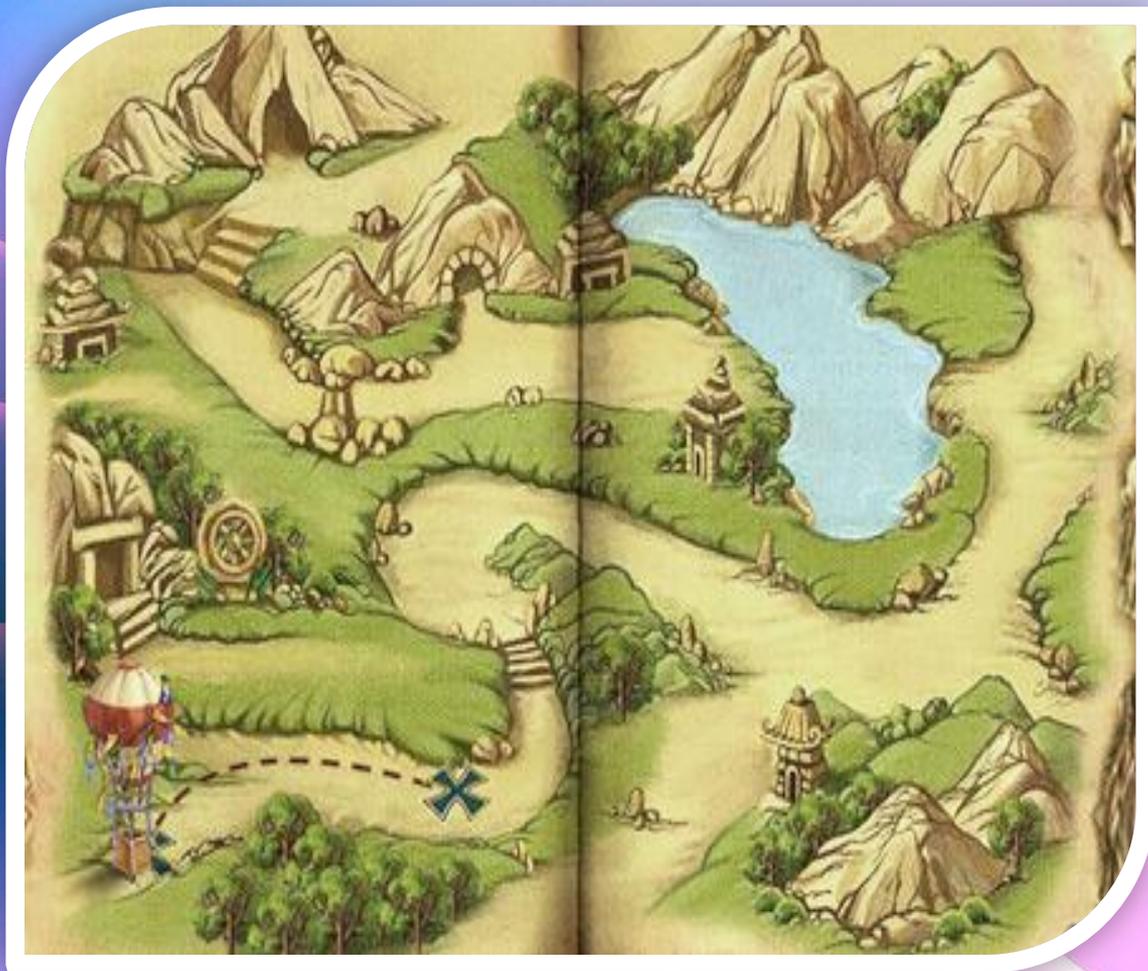
- **Квест** - это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели.
- **Образовательный квест** – это совершенно новая форма игры, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

# Цель квеста:

- познакомить с новой информацией,
- закрепить знания,
- отработать на практике умения детей.



# **Виды квестов по структуре сюжетов**



**Линейные  
Кольцевые**

# Структура квеста

**Введение – выбор сюжета, распределение ролей.**

**Задания – проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания.**

**Порядок выполнения – система бонусов и штрафов.**

**Оценка – способы подведения итогов, вознаграждения.**



# Задания

- Тайное письмо
- Спрятанная подсказка
- Викторина
- Лабиринт
- Ребус
- Пазл
- Слово, зашифрованное значками
- Найди 10 отличий
- Эстафеты
- Что лишнее?
- Посчитай
- Найди нужную коробку



# Алгоритм организации



МААМ.Р

МААМ.Р

# Проведение игры

**Создание игровой ситуации -замотивировать участников**

**Задание - постановка цели**

**Процесс- логически и последовательно построенная цепочка заданий.**

**Завершение - подведение итогов.**



# Принципы организации квестов



# Достоинства квестов

Сотрудничество  
детей

Активизация  
внимания

Новые знания

Смена  
деятельности

Интеграция  
образователь-  
ных  
областей

Развитие  
самостоятельн  
ости,  
инициативност  
и

Развитие  
коммуникативн  
ых  
способностей

# Список использованной литературы:

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
2. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015.
3. интернет источники:
4. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
5. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami> 3.  
<http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>  
<http://linda6035.ucoz.ru/>

**Благодарю за внимание.  
Желаю успехов в работе!**

