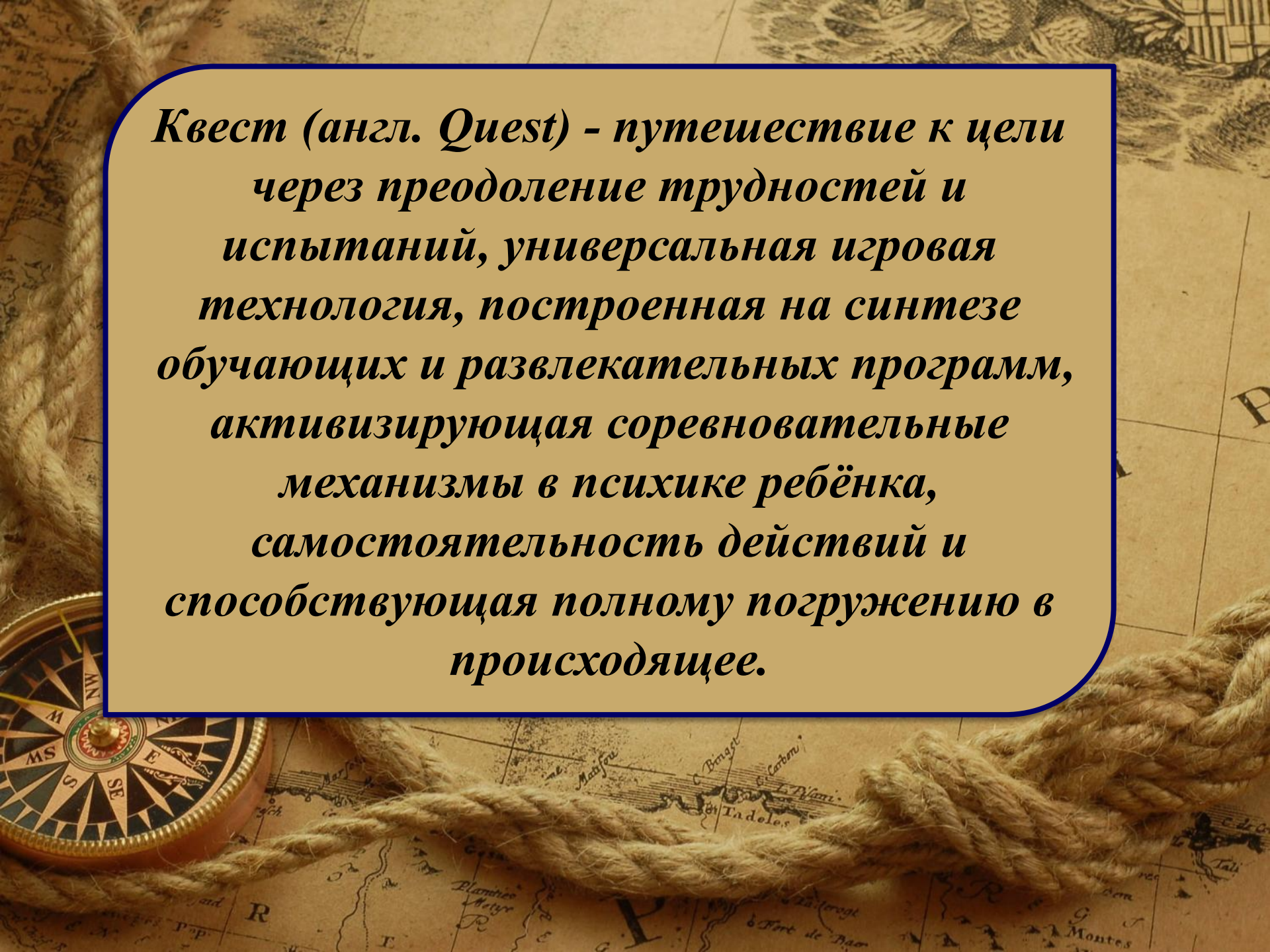



*Непосредственно
образовательная деятельность
с детьми старшего
дошкольного возраста в форме
«Квест – игры»*



*СП №42 ГБОУ ООШ №18
Воспитатель Вязовская Е. Н.*

The background of the slide is a collage of nautical-themed elements. It includes a portion of an old, weathered map with various geographical labels and lines. A brass compass with a wooden base is visible in the bottom left corner, showing cardinal directions. A thick, light-colored rope is draped across the bottom and right sides of the image. The text is centered within a light yellow rounded rectangle with a dark blue border.

Квест (англ. Quest) - путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

The background of the slide is a collage of nautical-themed elements. In the bottom left corner, there is a detailed compass rose with a gold-colored metal casing and a blue face, showing cardinal and intercardinal directions. A thick, light-brown braided rope is draped across the bottom and right sides of the image. The background is a textured, aged parchment map with various geographical labels and lines. The text is centered within a light beige rounded rectangle with a dark blue border.

Цель квест- игры в дошкольном образовательном учреждении : это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Виды квест – игр:

По продолжительности:

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

по числу участников:

1. Одиночные,
2. Групповые.

По содержанию:

1. Сюжетные.
2. Несюжетные

По структуре сюжетов:

Линейный



основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Штурмовой



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

Кольцевой



отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

***При подготовке квеста для дошкольников
нужно помнить основные условия:***

- 1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.***
- 2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.***
- 3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.***
- 4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.***



При подготовке к игре
 Были оформлены
 атрибуты, маршрут и
 задания для ребят



Письмо пирата

Я бесстрашный пират!
 Всю жизнь я собирал сокровища,
 а потом сложил их в сундуки,
 и спрятал в надежном месте.
 Если вы хотите найти мой клад,
 то Вам придется доказать, что Вы
 этого достойны!
 Выполните мои задания и я отдам
 Вам карту.
 За каждое задание - кусок карты.
 Если не выполните хоть одно,
 то не видать Вам карты,
 как собственных ушей!

Гроза морей Джон Сильвер

ТАМ, ГДЕ МИШЕНИ ВАС ЖДЕТ ОПАСНОЕ ИСПЫТАНИЕ...



У КАЖДОГО ПИРАТА ДОЛЖЕН БЫТЬ КОРАБЛЬ. ОТОВЫ БОРОЗАНЬ ПРОСТОРЫ МОРЕЙ И ОКЕАНОВ...



ГРОЗА МОРЕЙ
 ДЖОН СИЛВЕР.



НАЙДУАА.

ГДЕ ВОДЫ КРЕПКА И ОКЕАН
 ОСМИТРИСЬ...
 ТАМ ТЕБЯ ЖДЕТ
 ОБЕЩАНОЕ ЗАДАНИЕ



ПРОЙДИ ЗА СТЕ, ВОССТАНОВИ МОСТ РАЗРУШЕННЫЙ



*В самом начале прогулки
ребят ожидал сюрприз.
Самое настоящее письмо
пирата*



Будущие пираты
с удовольствием
отправились на
поиски клада





**Все задания были
выполнены и
препятствия
преодолены**



*Справлялись и
самостоятельно, и
помогали друг другу*



Последняя
часть карты
найдена







Квест – игра
«Остров сокровищ»





*Все фотографии детей
размещены с согласия
законных
представителей.*



Спасибо за внимание!

