

# «Использование квест – технологии в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста»





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

# КВЕСТ – ИГРЫ

## (структура)

### 1. Пролог

- описывается сюжет
- распределяются роли

### 2. Экспозиция

- этапы
- вопросы
- задания

### 3. Эпилог

- итоги
- призы

# КВЕСТ – ИГРЫ (зоны проведения)

Помещения ДОУ

Территория ДОУ

Город

# 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.

Путешествие

Детектив

**КВЕСТ - ИГРЫ**  
(формы  
организации)

Научное  
исследование

Журналистское  
расследование

## ХАРАКТЕРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ПРЕИМУЩЕСТВА КВЕСТ - ИГР

Наличие реального или  
воображаемого мира

Наличие сюжета и мотивации

Чётко определённые правила  
игры

Поиск предметов по запискам и  
по карте

Интеграция различных видов  
детской деятельности

Активизация включения родителей  
воспитанников в образовательный  
процесс

Наличие приза



Целенаправленная работа по внедрению в образовательный процесс квест –технологии позволяет создать условия для саморазвития, самообучения, самовоспитания детей, раскрытия индивидуальных возможностей и резервов организма.



