

ГБДОУ №133 Невского
района

Смирнова М.С.

КВЕСТ

Санкт-Петербург 2018 год

Квест (англ. quest — «поиск, поиск предметов, приключений, исполнение рыцарского обета») — один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей (например, миф о Персее или даже 12 подвигах Геракла)

Из истории квестов

«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

Квест-это

- ⦿ Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.
- ⦿ Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Виды деятельности

- *Игровая*
- *Коммуникативная*
- *Познавательно-исследовательская*
- *Двигательная*
- *Изобразительная*
- *Музыкальная*
- *Восприятие художественной литературы и фольклора*

Преимущества

- не требует специальной подготовки воспитателей
- покупки дополнительного оборудования
- или вложения денежных средств

Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест –это технология

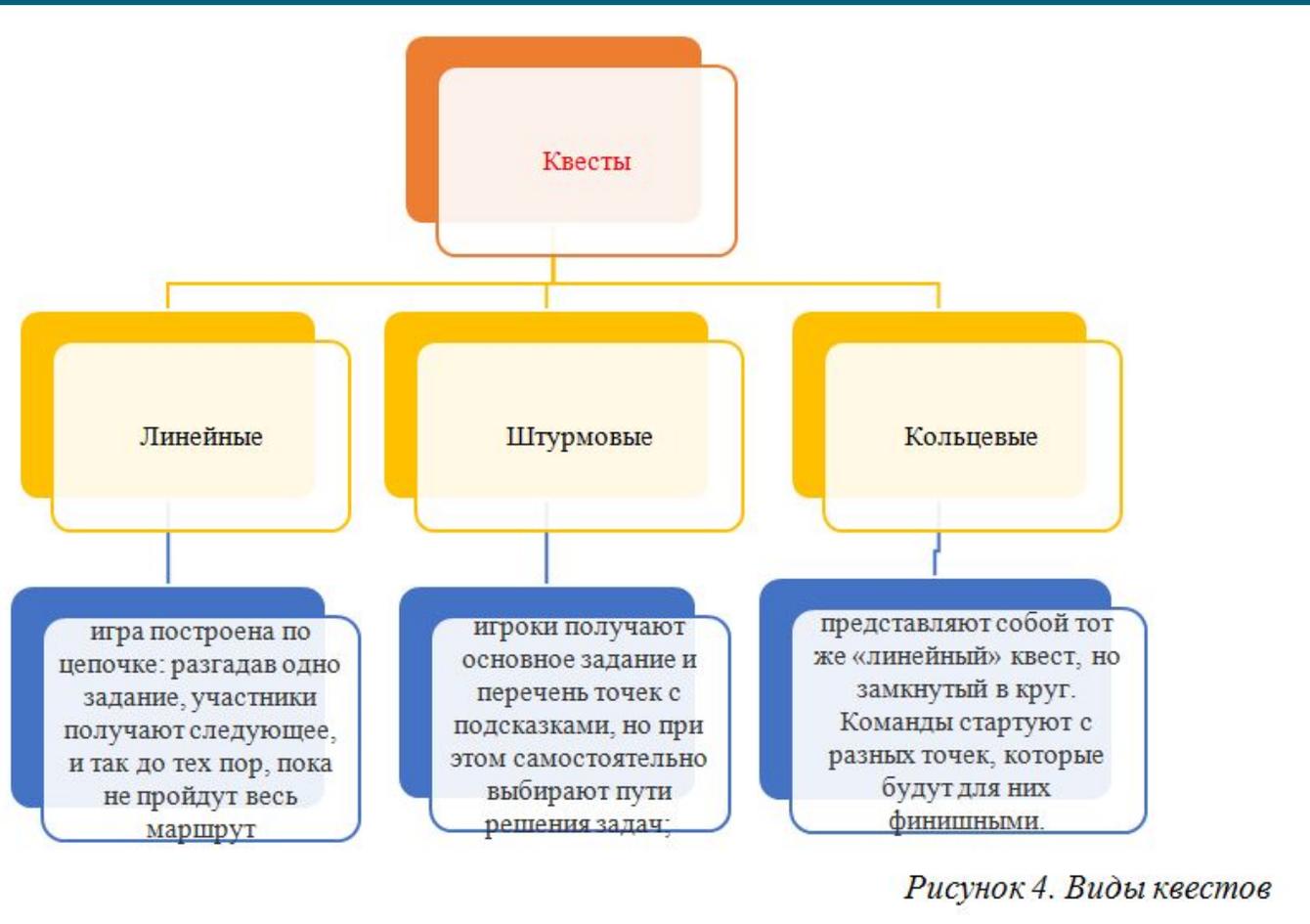
- четко поставленная дидактическая задача
- игровой замысел
- руководитель (наставник)
- четкие правила
- цель -повышения у детей уровня знаний и умений.

Роль педагога - организационная

Основные критерии качества

- безопасность для участников
- оригинальность
- логичность
- целостность
- подчинённость определённому сюжету, а не только теме
- создание атмосферы игрового пространства

Виды квестов



Структура образовательного квеста

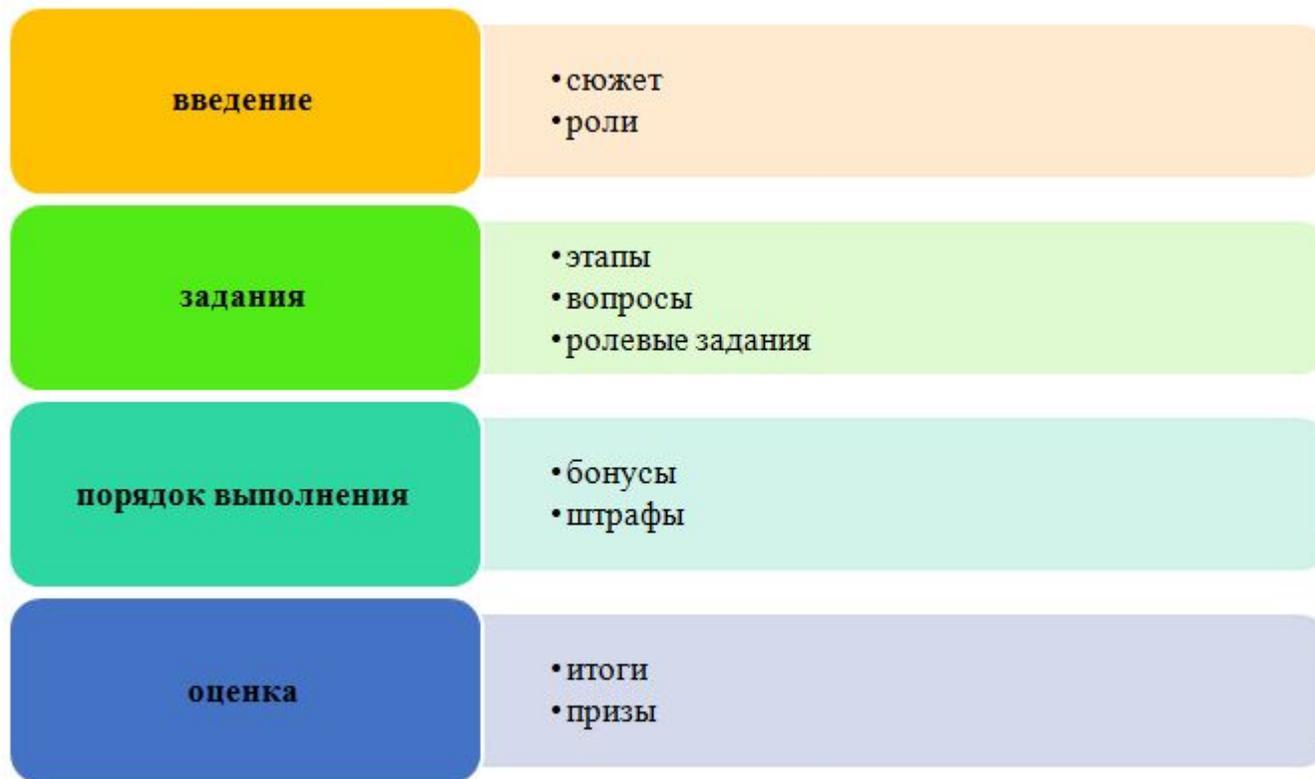


Рисунок 2. Структура образовательного квеста

Важные моменты квеста

- порядок выполнения
- бонусы
- штрафы
- оценка (приз)
- рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)
- коммуникационная
- информационная
- мотивационная
- оценочная
- сценарий
- цели и задачи
- конечная игровая цель - «внутренний мотиватор программы»
- требования к задачам
- первая задача не должна быть сложной
- используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
- задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;
- также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все дети разные.
- мотивация
- на финише должен быть приз!

Пролог

Постановка задачи распределение ролей

- вступительное слово ведущего
- деление детей на группы
- обсуждение правил квеста
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон

ЭКСПОЗИЦИЯ

СПИСОК ЗАДАНИЙ

- Маршрутный лист
- «Волшебный клубок»
- Карта
- «Волшебный экран»

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции

Требования к заданиям:

- ✓ оригинальность
- ✓ доступность
- ✓ адекватность ситуации

Принципы:

- ⦿ Доступность
- ⦿ Системность
- ⦿ Эмоциональная окрашенность заданий
- ⦿ Расчет времени.
- ⦿ Разнообразие детской деятельности
- ⦿ Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Условия:

- ⦿ Безопасность игр.
- ⦿ Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- ⦿ Мирный способ решения споров и конфликтов.

Эпилог

- Награждение победителей
- Получение призов
- Рефлексия

Разработка игровой программы

- мониторинг потребностей
- целевая группа
- поставить цели программы
- определить задачи
- создать тематический план
- темы, формы работы, техники
- определить продолжительность программы
- разработать сценарий
- последовательность
- материалы и условия
- как будет оцениваться

Этапы организации



Рисунок 3. Этапы организации

ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

- ⦿ Разработать сценарий
- ⦿ Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- ⦿ Подготовить музыкальное сопровождение
- ⦿ Разработать презентацию для вступительной части
- ⦿ Оформить наглядные материалы («карты»)
- ⦿ Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
- ⦿ Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

Вывод

- активизация детей, родителей и педагогов
- в игре задействуется
интеллект участников
физические способности
воображение и творчество
- тренировка памяти и внимания
- развитие аналитических способностей
- коммуникативных качеств
- родители становятся активными участниками образовательного процесса
- квест-игры одно из интересных средств