

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
« Детский сад № 20» г. Ярославль

**Квест – технологии  
в дошкольной практике  
детских садов**

Автор: Смирнова В. Е.

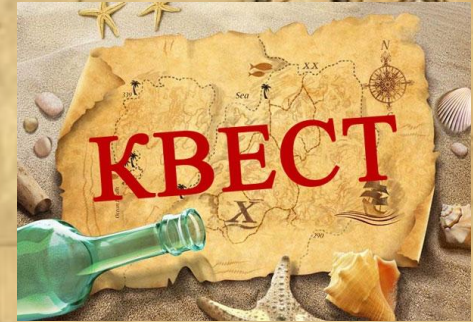
Ноябрь 2018г.



**« Квест» = игра:** поиск и преодоление препятствий ( в движении по заданному сюжету.) Имеет множество вариантов и «исходов», где выбор зависит от самих детей. Это своего рода – развивающая и образовательная игровая деятельность с детьми по « станциям».

### **Значение:**

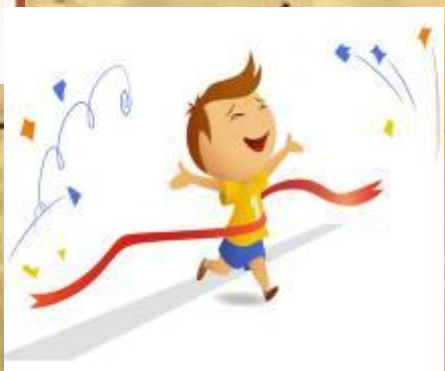
- Технология обучения в развлечении.
- Увлекательность.
- Развивает коммуникативное общение между игроками.
- Служит способом сплочения детского коллектива.
- Развивает аналитические способности
- Фантазию
- Творчество.
- Позволяет педагогу расширить рамки образовательного пространства.
- Предусматривает наличие « эффектов»: соревновательности, неожиданности.
- Позволяет в одной игре объединить и использовать сразу все образовательные области.







**СТАРТ**



## Особенности технологии:

Требует от педагога творческой увлечённости конкретной – идеей, предварительного составления сценария квест – игры ( доступность, детальность, продуманность до мелочей ), определение целей и задач; могут привлекаться родители

Структура: мотивация деятельности

( Для чего? Зачем? Как?) и « сюрприз» или приз на финише. Используются – бонусы, штрафы, обмен мнениями и новой информацией, деление на подгруппы и обсуждение правил.

Прохождение детьми одного этапа позволяя пройти к следующему: выполнение одного задания служит подсказкой для выполнения следующего.

Конкретный сюжет, определённое образовательное пространство ( место, оборудование, атрибуты, количество игроков, « старт» и « финиш».)





# ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КРИТЕРИИ:

- безопасность
- оригинальность
- начало – конец
- атмосфера
- совместные действия





## СОДЕРЖАНИЕ:

- коммуникативное взаимодействие между игроками
- игра как способ сплочения
- наличие эффектов - соревновательности
- неожиданности
- таинственности



Для детей среднего возраста – игра на основе сказочных сюжетов с известными персонажами. В игру со старшими дошкольниками включаются ребусы, загадки, дидактические игры, эстафеты, лабиринты, пазлы, шарады и т.д..



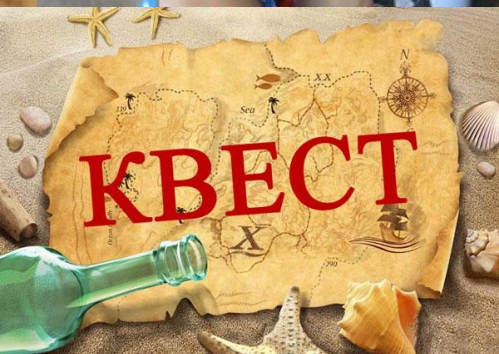


# ПРАВИЛА КВЕСТА:

Следование по « маршруту» по предварительной информации воспитателя с использованием карты, схемы и условного плана.



Дети следуют по команде педагога. Но самостоятельно (совещаясь и рассуждая, в общении друг с другом) изыскивают пути движения к цели.



Детям предлагается не более 5-ти испытаний.



# ВОЗМОЖНЫЕ ВИДЫ КВЕСТ - ИГР:



ВИДЫ

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ



ЗДОРОВЬЕСБЕРЕЖЕНИЮ

ПО



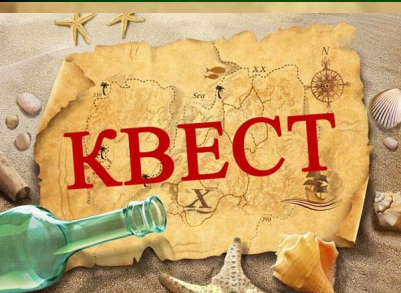
РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ

ПО



ДЕТСКОГО НАРОДНОГО ФОЛКЛОРА

НА ТЕМЫ



ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И Т.Д.

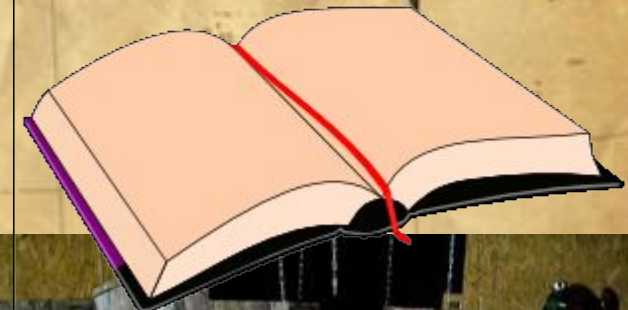
ПО





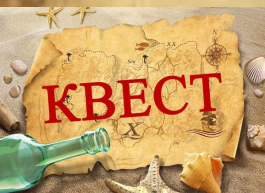
# КРИТЕРИИ ЭФФЕКТА КВЕСТ - ИГРЫ:

- время выполнения заданий
- правильность выполнения действий
- уровень самостоятельности детей
- оригинальность сценария игры
- атрибутика



## ВЫХОД НА РЕЗУЛЬТАТ: материальное

стимулирование лучшего игрового сценария,  
демонстрация на микрорайон (район).





# МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В Д/САДУ:



*На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с детьми и родителями. Активизация и тех, и других хорошо сочетается в квест – технологии: в форме образовательных «квестов», которые сегодня пользуются популярностью и в дошкольной практике.*


**При планировании квест – игры и подготовки к ней большую роль играют:**

1. сюжет;
2. образовательное пространство – место, оборудование, учёт количества игроков при создании «маршрута», «старт» и «финиш»;
3. выбранные варианты игры – например, «маршрутный лист» (с указанием «станций»), или «Волшебный клубок», «записки», «стрелки», «волшебный экран» (планшет)...





## ПРИНЦИПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА:

- 
1. Все игры и задания должны быть безопасными.
  2. При любом результате не унижать достоинство ребёнка – игрока.
  3. Исключать однообразные задания (испытания).
  4. Игра должна быть эмоционально окрашена за счёт «декораций»: оборудования, атрибутов, деталей костюмов, инвентаря и пр. («Антураж» для каждой зоны – станции).
  5. Дети должны чётко представлять цель игры.
  6. продумывается время по маршрутному пути «старт – движение – финиш».

Роль педагога – не брать на себя инициативу, а направлять и «проталкивать», давая детям максимальную самостоятельность.

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ КВЕСТА:

для среднего возраста: 30 -35 мин.

для старшего дошкольного возраста: 40 -45 мин.







## ПЛАН ПОДГОТОВКИ:



- ▣ разработка сценария игры,
- ▣ создание антуража для каждой «станции»,
- ▣ подборка муз. сопровождения (по необходимости),
- ▣ разработка вступительного слова  
+ мотивационной цели,
- ▣ подготовка наглядного материала,
- ▣ продумывание организации задания,
- ▣ подготовка необходимого «реквизита».





# ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ КВЕСТА:

<b>№</b>	<b><u>Этап:</u></b>	<b><u>СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:</u></b>
1	<b>Порядок выполнения (условия)</b>	«БОНУСЫ». «ШТРАФЫ».
2	<b>Оценка при Подведении итогов («ПРИЗ»).</b>	<b>РЕФЛЕКСИЯ:</b> обмен мнениями, новой информацией; приобретение детьми нового знания; побуждение к дальнейшему расширению информационного поля, личная оценка детей.
	<b>ОРГАНИЗАЦИЯ:</b> • оргмомент	<b>ВЕДУЩИЙ – ВОСПИТАТЕЛЬ:</b> повышение интереса, эмоционального фона, психологического настроения. Деление на подгруппы (если необходимо). Раздача «путеводителей» - «карт», «схем»... Представление порядка «маршрута» - «станций», «зон».
	<b>КВЕСТ – игра:</b>	Игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания: активные (физические), логические, поисковые, творческие... Прохождение предыдущего этапа позволяет детям пройти к следующему этапу. Выполнение одного задания служит подсказкой для выполнения следующего.





# ПОЗДРАВЛЯЕМ победителей!!!



**«Победителями» становятся дети, выполнявшие задания быстро, активно, проявившие любознательность, зачатки творческого воображения, пытливость.**



UPLOADED TO SHERIDAN.NET



Спасибо за внимание!

