

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад № 5 «Колокольчик»
города Белёва Тульской области*

***Квест – современная игровая технология обучения
дошкольников в условиях ФГОС
Семинар для педагогов детского сада***

*Подготовил:
воспитатель Сычёва Н.В.*

Квест (англ. quest), - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.

Квест является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Общаясь с другими игроками достигаются индивидуальные цели, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

Принципы организации квестов

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;**
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;**
- Уважение достоинства ребёнка;**
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;**
- Постоянная смена деятельности;**
- Связность, последовательность и логичность заданий;**
- Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);**
- Продуманность организации игры; Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;**
- Самостоятельность суждений детей;**
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение).**

Квесты по числу участников:

- 1. Одиночные,**
- 2. Групповые.**

По продолжительности:

- 1. Кратковременные.**
- 2. Долговременные. 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»

По форме проведения Соревнования.

**Проекты, исследования,
эксперименты.**

Задания для квестов.

- Поиск «сокровищ».**
- Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).**
- Помощь героям.**
- Путешествие.**
- Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).**



Алгоритм организации

- 1. Определить цели и задачи**
- 1. Выбрать место проведения игры.**
- 1. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.**
- 1. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.**
- 1. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект).**
- 1. Подготовить задания, реквизит для игры.**

Проведение игры

Создание игровой
ситуации

Задание

Процесс

Завершение игры

Замотивировать участников

Постановка цели

**Логически и последовательно
построенная цепочка заданий**

**Подведение итогов.
Презентация игры**

Подведение итогов



Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

- 1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.**
- 2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.**
- 3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.**
- 4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.**
- 5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.**

6. ребёнок чувствует свою успешность. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.

7. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.

8. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

9. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

10. Квест уникальный продукт возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения для каждого ребёнка.

Список использованной литературы:

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
1. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015

Список интернет источников:

1. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
1. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
1. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>

Спасибо за внимание!!!