«Игровые технологии в образовательной деятельности на примере квест – путешествий»

Ложниченко Ольга Михайловна
воспитатель МБДОУ №6 «Солнышко»

Квест (заимствование англ .) Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).

В ходе «квеста» у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

ИГРОВАЯ

ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ

ДВИГАТЕЛЬНАЯ

КОММУНИКАТИВНАЯ

МУЗЫКАЛЬНАЯ

Из истории создания «квестов»:

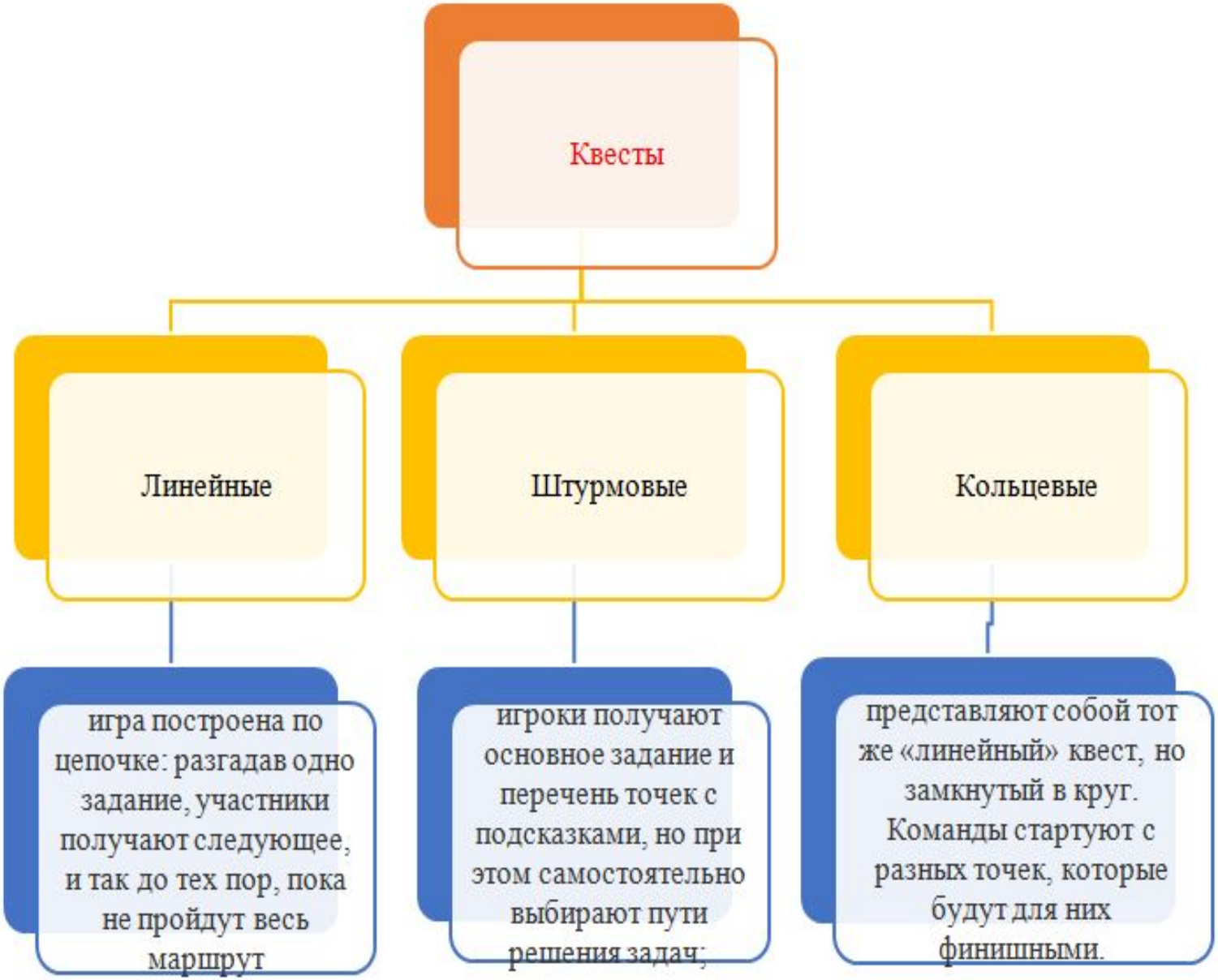
«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

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».

Виды «квестов»:



Структура «квеста»:

Формы организации квест-игры:

- Детектив
- Путешествие
- Журналистское расследование
- Научное исследование

Этапы организации:

- Цели и задачи квеста
- Целевая аудитория и количество участников
- Сюжет и форма квеста (сценарий)
- Пространственные ресурсы
- Количество помощников, организаторов
- Назначить дату
- Заинтриговать участников

Принципы организации «квестов»:

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
- оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
- доступность	2. Системность – логическая связь заданий между собой	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- адекватность ситуации	3. Эмоциональная окрашенность заданий	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.
	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	

Приключенческая квест -игра «В поисках сокровищ»

Цель: развивать любознательность, самостоятельность, творческую активность ребёнка – дошкольника.

Для достижения цели были определены **задачи**, которые вы видите на экране:

Обучающие:

- - расширить представления о подводном мире и его обитателях;
- - совершенствовать умение ориентироваться по карте - схеме;
- - формировать умение устанавливать причинно-следственные связи в процессе экспериментальной деятельности и делать выводы;
- - познакомить со способом очистки воды;
- - совершенствовать изобразительные навыки: закрашивание гуашью ограниченного пространства, не заходя за контур.

Развивающие:

- - развивать интерес к самостоятельному решению познавательных и творческих задач;
- - развивать основные физические качества: ловкость, быстроту, выносливость;
- - развивать способность вслушиваться в мелодию и ритм музыкального произведения, определять его характер, двигаться в соответствии с характером и ритмом музыки;
- - развивать способность вживаться в образ;
- - развивать логическое мышление;

Воспитательные:

- - воспитывать интерес к окружающему миру;
- - формировать положительные взаимоотношения между детьми, умение работать в команде, помогать друг другу;
- - воспитывать эстетические и нравственные чувства, желание сочувствовать, сопереживать.

Интеллектуальная квест-игра «Друзья Матушки природы»:

Цель: обобщение знаний детей о растительном и животном мире, воспитание любви к родной природе.

Задачи:

Обучающие:

- -Систематизировать знания детей по экологии.
- -Формировать целостное представление о живой и неживой природе.

Развивающие:

- -Развивать познавательный интерес к миру природы.
- -Развивать умение сравнивать, воспитывать в детях умение логически мыслить, правильно формируя выводы.
- -Развивать связную речь и активный словарь.
- -Закрепить умение работать в команде.

Воспитательные:

- -Воспитывать гуманное, эмоционально-положительное, бережное, заботливое отношение к миру природы и окружающему миру в целом.

Экологическая квест - игра «Растения на страже здоровья»:

Цель: обобщение знаний детей о растительном мире, в том числе о лекарственных растениях, о профессиях людей, воспитание бережного отношения к природе.

Задачи:

Обучающие:

- -Закреплять знания о характерных особенностях мира растений.
- -Уточнить значение и особенности лекарственных растений, способы использования их в жизни.

Развивающие:

- -Развивать умение играть в команде.
- -Развивать связную речь и активный словарь.

Воспитательные:

- -Воспитывать желание беречь и охранять природу.
- -Соблюдать правила поведения в природе.

Спасибо за внимание!