

*«Квест –  
игровая технология  
обучения дошкольников  
в условиях ФГОС ДО»*



Воспитатель: Колесникова Л.Г.  
24.11.2021г.

## Слайд 2

**«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»**

Антон Семёнович Макаренко

## Слайд 3

Что такое квест?

Что же обозначает собственно слово «квест». Переводится оно с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

### Из истории квестов

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире.

Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор образовательных технологий университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень. В России эти технологии более широко начали применяться в 2013 году.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины. Квесты чаще всего и называют именно «бродилками», поскольку для достижения цели в любом эпизоде прохождения игры нужно ходить и что-то искать, решать какую-то головоломку или находить единственно правильное решение в определенной ситуации для выхода на следующий этап. И вот тут свою главенствующую роль играют квест-технологии в воспитательной работе. Ведь даже маленькие дети способны понимать, что конечный результат зависит от общих усилий. Если один член команды не справился, всем остальным придется начинать все заново или помогать ему. Поэтому каждый ребенок и старается изо всех сил, чтобы если не выглядеть хуже других, то, по крайней мере, вложить свой максимальный вклад в победу команды. А команда – это что? Грубо говоря, общество, в котором потом придется жить, соответствуя его гласным и негласным правилам поведения, а также общепринятым моральным нормам.

## Слайд 4

### Виды квест-игры

- **линейные**, основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша;

- **штурмовые**, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Согласитесь, ведь дети иногда могут предложить такое, что у взрослого человека в голове не укладывается, а при ближайшем рассмотрении оказывается, что ребенок был прав. В ряде случаев такую детскую логику можно сравнить с тем, что сегодня принято называть термином «бритва или скальпель Оккама». Этот принцип предполагает, что первое самое простое решение какой-то задачи, пришедшее на ум, и является правильным. Оккама – английский монах философ (отсекать лишнее в разных теориях). Мы в жизни часто сталкиваемся с этим принципом. Бытовой вариант «Из двух зол выбрать меньшее», «Решать проблемы по мере их поступления».

- **круговые или кольцевые**, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

#### Слайд 5

А **структура** квеста представляет собой следующую последовательность:

- **Задание или пролог**. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.

- Процесс или **Экспозиция**. Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.

- Завершение - **Эпилог**. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

#### Слайд 6

Для составления маршрута можно использовать **разные варианты**:

— **Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

— **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

— **Карта** (схематическое изображение маршрута);

— **«Волшебный экран»** (планшет, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

— Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

#### Слайд 7

Для того, чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (недопустимо ставить задачи, которые связаны с риском для здоровья);
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;

- ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
- споры и конфликты надо решать только мирным путем.

## Слайд 8

### Задания для квестов.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки; ребусы; игры «Найди отличия», «Что лишнее?»; пазлы; творческие задания; игры с песком; лабиринты; спортивные эстафеты.

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

## Слайд 9

Темы квестов для дошкольников должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи. Поэтому задания должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений детей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия. Для малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы на основе сказки «Колобок». К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи — он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке. Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису. Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов — знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у детей.

## Слайд 10

А теперь вопрос...

Новая ли это форма?.....

Ответ:

А как же наши старые «Казачьи-разбойники», «Зарница»? Не по таким ли принципам развращивалась любимая старшим поколением игра? А поиски кладов в играх

в

пиратов?

Да многие народные сказки написаны по принципам **линейного квеста**: не выполнит Иванушка трёх условий – не найдет Василису... Но мы же стараемся идти в ногу со временем. Поэтому принимаем новое слово КВЕСТ.

## Слайд 11

### Алгоритм организации квеста (на экране)

## Слайд 12

### Преимущества

Главное преимущество квеста в том, что такая форма ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

## Слайд 13

- 1. образовательные** (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
- 2. развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
- 3. воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность).

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/02/23/kvest-tehnologii-v-dou>