

«КВЕСТ –ТЕХНОЛОГИЯ В ДОУ»



Выполнила: Карплюкова Н.А.



«Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?»





Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в **1995 году Берни Доджем** (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).





*parrot's got
a treat fer ya!*

**Образовательный квест –
это поисковая деятельность,
которая является основой
исследовательского
обучения.**



1 **Квест-технология** – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.

2 **Квест** – это игровая, командная форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация сохраняется на протяжении всей игры.

3 **Использование квестов** позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

4 **Квест-технология** направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

5. **Квест** - это веселый и творческий способ сплотить и сдружить команду.



КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИЯ

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА

ПЛАН ИГРЫ

ВЕДУЩЕГО (НАСТАВНИКА)

ПРАВИЛА







Квест – это командная игра.

Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку.



Для эффективной организации детских квестов следует придерживаться определенных принципов:

Доступность заданий

Системность

**Разумность по
времени**

**Разные виды
детской
деятельности**



**Эмоциональная окрашенность
заданий**

Конечный результат

При подготовке квест - игры для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту ребенка.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Виды квестов

Линейный - Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Штурмовые - Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Кольцевые - по сути тот же линейный квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Формы квестов по типам взаимодействия с участниками образовательных отношений

ПЕДАГОГ - ДЕТИ

КВЕСТ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

ПЕДАГОГИ – ДЕТИ - РОДИТЕЛИ

Маршрутный лист (план)

«Волшебный клубок» - записочки с названием места, куда нужно отправиться, прикрепляются к клубку ниток по одной. Дети постепенно раскручивают клубок, переходя от станции к станции;

«Карта» - схематическое изображение маршрута;

«Фото знакомых детям мест»;

«Волшебный экран» - ноутбук, на котором расположены последовательно фотографии мест, по которым должны пройти участники.

«Цифры» – дети ориентируются по последовательности и т.д.



Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы или лабиринты.
- Дидактические и настольные игры.
 - Упражнения на классификацию.
 - Логические таблицы.
- Задания на измерения.
 - Ориентировка по схемам.
 - Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение загадок, сказок и т.д.)

Алгоритм

1. Определить цели и задачи.
2. Выбрать место для игры.
3. Сделать паспорт этапов или карту маршрута.
4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
5. Написать сценарий (конспект).
6. Подготовить задания, атрибутику к игре.
7. Разработать маршрут передвижений.

Преимущества Квест - технологии

Квест – это игровая технология

Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно – образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм и обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Способствует развитию аналитических способностей, развивает фантазию и творчество.

Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка

Квест - игра способствует умению работать в команде так как имеет общую игровую цель

Недостатки Квест - технологии

**Трудоемкий процесс
разработки и
подготовки квеста**

**Дефицит творческой
активности педагогов**

**При неправильно выбранной
сложности квеста команда может
потерять интерес**





**Спасибо за
внимание!**