

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение-
детский сад комбинированного вида «Надежда»

*Квест – технология в работе с
дошкольниками как средство развития
познавательной инициативы*



Воспитатель детского сада №120: Фамиева Эльвира Саяфетдиновна

Квест игра – креативная, современная, зажигательная. Эта технология приемлема и для дошкольников.

Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

Итак, что такое квест – игра?

Квест - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

В ходе организации работы дошкольников над квестами

реализуются следующие задачи:

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

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)

Является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность в ходе выполнения заданий.

Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе

Квест -игра

Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

Классификация квестов

←
↓
В зависимости
от сюжета

→
↓
По месту
проведения

Линейный
Задачи
решаются по
цепочке, одна за
другой

Штурмовой
Каждый игрок
решает свою
цепочку
загадок,
чтобы в конце
собрать их
воедино

Кольцевой
Тот же
линейный
квест, но
заклѳчѳнный в
круг (выполняя
задания, дети
вновь и вновь
возвращаются
в пункт «А»)

В помещении
-В парке
-Внутри здания
-В музее
-На местности
-Смешанные
-Виртуальные

Структура квеста

Общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Алгоритм подготовки к игре

7

Заинтригуйте участников игры

6

Продумайте сюрприз в конце игры

5

**Привлеките родителей в качестве помощников,
участников**

4

**Подберите материал, задания для организации
деятельности детей на каждой станции**

3

Распределите положение станций

2

Придумайте название и сюжет

1

**Определите время и тематику маршрутной
игры**

Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы, лабиринты.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.
- 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 синквейнов, загадок, сказок и т.д.)



И другие...

Ожидаемый результат:

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью



Спасибо за внимание!

