

Квест – как образовательная технология выстраивается по определённой модели (**алгоритм действий**)

1. Постановка задачи, проблема.
2. Игровой замысел.
3. Правила.
4. Наличие педагога-наставника.
5. Задания-подсказки.
6. Конечный результат.

Задания для детского квеста могут быть самыми разными:

1. Загадки.
2. Ребусы.
3. Игры.
4. Пазлы.
5. Игры с песком, водой.
6. Творческие задания.
7. Опыты.
8. Лабиринты.
9. Эстафеты.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных **условия**:

1. Игры должны быть безопасными.
 2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
 3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.
- Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции, то, безусловно, квест-игра поможет осуществить задуманное с лёгкостью и заинтересованностью!



г. Верхняя Пышма.
ул. Уральских рабочих 7.
МАДОУ «Детский сад № 24»
э.почта:
detskiy.sad.malyshok@yandex.ru
сайт: 24vp.tvoysadik.ru
https://24vp.tvoysadik.ru/?section_id=175 (активная ссылка на расположенный материал семинара)

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 24»
(МАДОУ «Детский сад № 24»)

СЕМИНАР

«Квест – игра. Современные педагогические технологии»



Зам зав по вор:
Наздрачева Е.В.

г. Верхняя Пышма
2022 г.



Квест игра.

Квест - это «поиск», путешествие к определённой цели, через преодоление трудностей.

Квест-технология – это модель, т.е. алгоритм проведения игры.

Квест-технология – это инновационная форма проведения НОД, которая соответствует требованиям ФГОС ДО.

Сама по себе методика квестов не новая, подобные занятия были известны еще в прошлом столетии, когда дети играли в «Казак-разбойников» и прочие приключения. Новое слово в этой концепции предложил американский ученый Джордж Берни, благодаря которому на сегодняшний день мы имеем сочетание игры и обучения в одном мероприятии. Чтобы затея удалась, важна подготовка воспитателя, он должен продумать маршрут, станции, задания к ним, различные развлекательные островки.



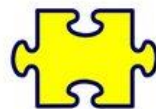
Новизна опыта по применению квест-технологии заключается в изменении форм и методов взаимодействия всех участников образовательного процесса, а также возможность включать квест-игры в систему планирования совместной образовательной деятельности.

С помощью квест-игры можно достичь следующие **цели**:

- реализовать проектную деятельность;
- познакомить с новой информацией;
- закрепить имеющиеся знания;
- отработать на практике умения детей.

Благодаря квест-играм удается решить такие задачи:

- 1.научить детей планировать свою деятельность и прогнозировать результат;
- 2.научить детей работать в коллективе;
- 3.развивать целеустремленность и стремление к победе;
- 4.создать оптимальную и комфортную рабочую среду;
- 5.развить физические качества, творческие способности, жизненные позиции детей



Типология квест-игр:

- **линейные** – воспитатель продумывает этапы игры, которые связаны друг с другом и в итоге формируют единую структуру;
- **штурмовые** – воспитатель создает несколько путей, по которым могут пойти дети в процессе прохождения игры, получая задания и подсказки к ним, они могут выбрать путь и следовать ему;
- **кольцевые** – напоминают линейные, но у каждой команды есть своя точка старта и свои задания, которые они выполняют по ходу своего маршрута, приходя в общую финишную точку.

