

линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Темы квестов

1. В поисках приключений.
2. Помоги герою сказки, мультфильма.
3. Познавательный квест.
4. Научные исследования.
5. Литературный.
6. Физкультурный праздник.
7. Квест-викторина.

Основными критериями качества

квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Квесты

По числу участников

- одиночные
- групповые

По продолжительности

- кратковременные
- долговременные

По содержанию

- сюжетные
- не сюжетные

При подготовке квеста для обучающихся нужно помнить 4 основных условия:

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

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

- 20–25 минут для младших дошкольников;
- 30–35 минут для воспитанников средней группы;
- 40–45 минут для старших дошкольников.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №398 г.Челябинска»

«Квест – игра как эффективная педагогическая технология»

Подготовила: Насырова А.Р

г. Челябинск, 2021 год

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи

Образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

Развивающая – развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения

поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- **игровой** (дидактическая, подвижная, спортивная);
- **социально-коммуникативной** (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- **художественно-изобразительной** (рисование, конструирование и т. д.);
- **познавательно-исследовательской** (окружающий мир, космос, техника и т. д.);
- **театрально-музыкальной;**
- **восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.**

Приёмы

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и приёмы:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;

- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

По структуре сюжетов квест бывает:

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

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А»

Квест – технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. **Роль педагога-наставника** в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную