Квест - технология
и ее применения
в образовательном процессе ДОУ



Поликарпова С.Е.,
старший воспитатель
ГБДОУ детский сад № 1
комбинированного вида
Московского района Санкт-Петербурга

Квест (заимств. англ)

Как переводится это слово?

Quest — поиск, поиск приключений, исполнение рыцарского обета.

Данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

ОТКУДА ПРИШЛИ К НАМ КВЕСТЫ ?

НАЧАЛО КВЕСТАМ ПОЛОЖИЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Вслед за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

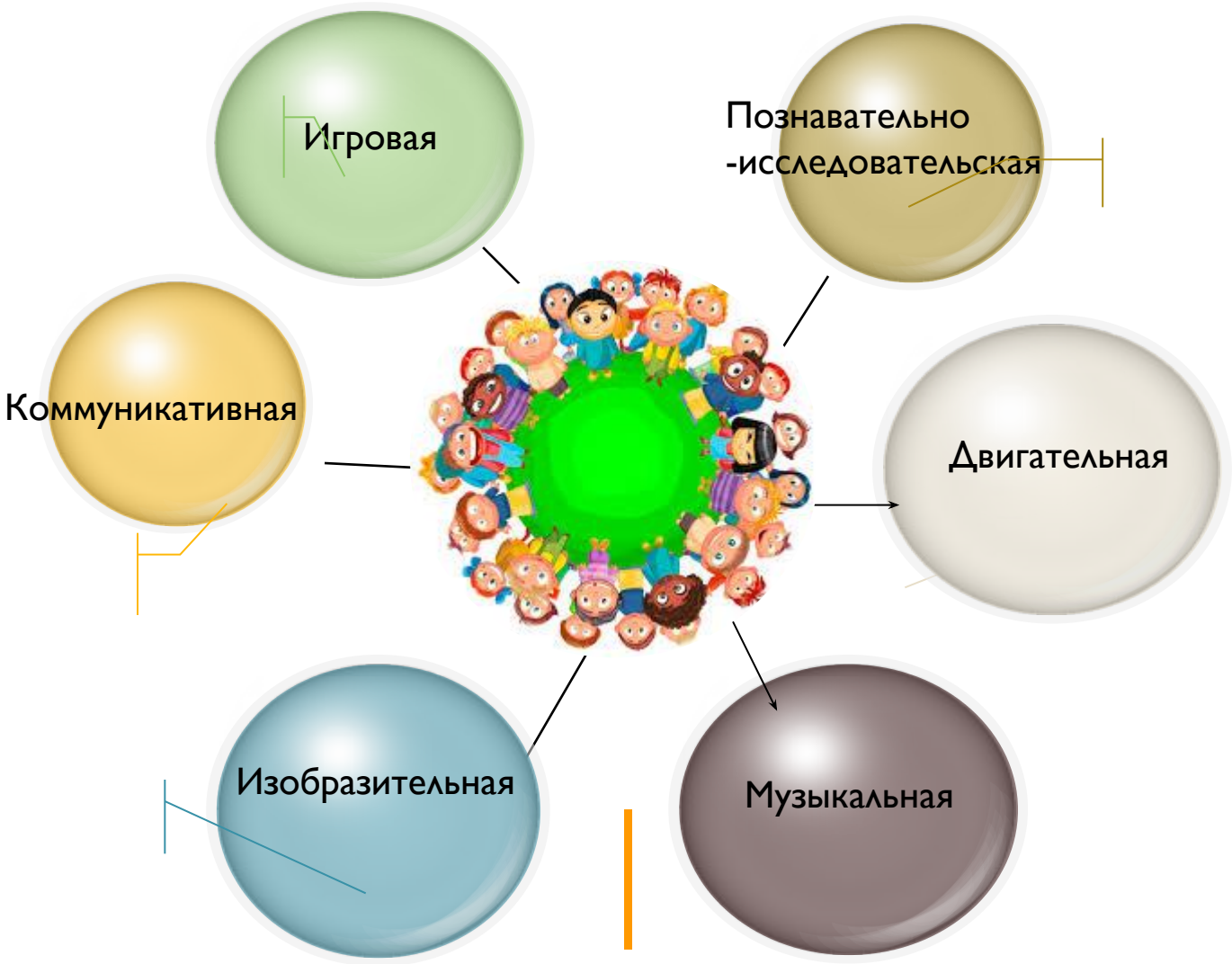
В России же первый квест был открыт в 2013 году небезызвестной компанией «Клаустрофобия».

Рисунок 1. Из истории квестов

Квест - это игровая педагогическая технология.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Виды детской деятельности в процессе проведения квеста



Квест - это игровая педагогическая технология.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная.

Она включающая различные задания соревновательного характера и имеет 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.

Сценарий такой игры предполагает использование сложных декораций, музыкального сопровождения, а также привлечение аниматоров.

Принципы организации квестов:

*** все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);**

*** задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;**

*** в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;**

*** задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;**

*** игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;**

*** дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);**

следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

*** роль педагога в игре : направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.**

СТРУКТУРА КВЕСТА



- Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)
- Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:
- Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- Информационная - приобретение детьми нового знания;
- Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Этапы квеста

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
- оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
- доступность	2. Системность – логическая связь заданий между собой	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- адекватность ситуации	3. Эмоциональная окрашенность заданий	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.
	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	

АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ КВЕСТА



Задания для детского квеста
могут быть самыми разнообразными:

*** загадки;**
*** ребусы;**
*** игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;**
*** пазлы;**
*** творческие задания;**
*** игры с песком;**
*** лабиринты;**
*** спортивные эстафеты.**

Спасибо за внимание!

