

**Бюджетное общеобразовательное учреждение Чувашской Республики  
«Чебоксарская начальная общеобразовательная школа  
для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья №2»  
Министерства образования и молодёжной политики Чувашской Республики**

# **Использование квест-технологий в работе с детьми младшего школьного возраста**



**Квест** — образовательная технология, которая позволяет педагогам решать комплекс развивающих и обучающих задач, в том числе развивать познавательную активность школьников, самостоятельность мышления и деятельности, умение общаться и взаимодействовать в группе сверстников.





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

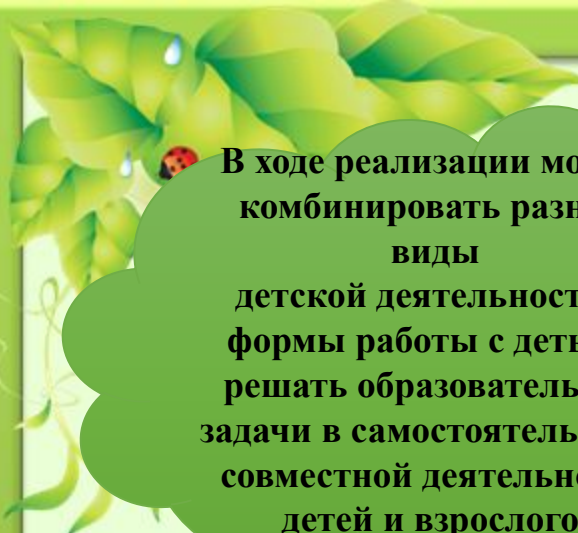


## Квест -игра

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

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.





**В ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.**

**Создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.**



## **Квест - игра**

**Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.**

**Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.**





## 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



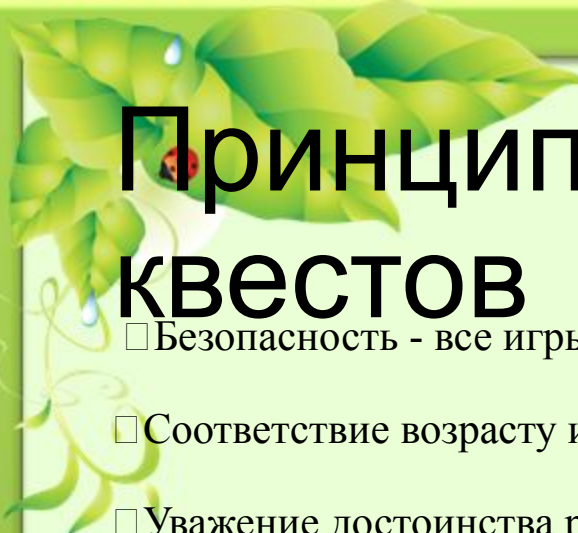
**Общая игровая цель**— известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

**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.

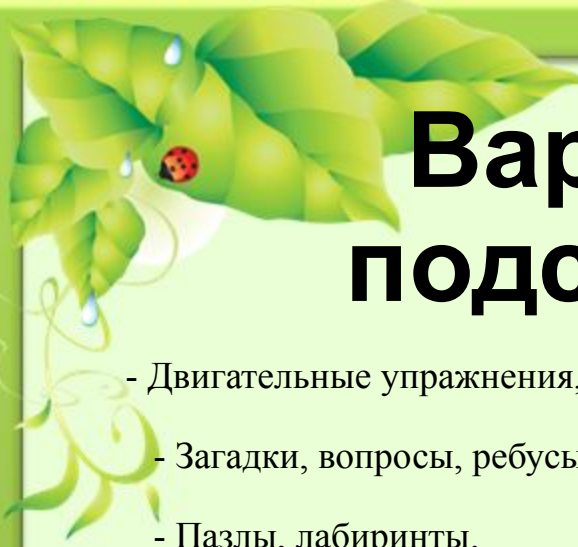




# Принципы организации квестов

- ☐ 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

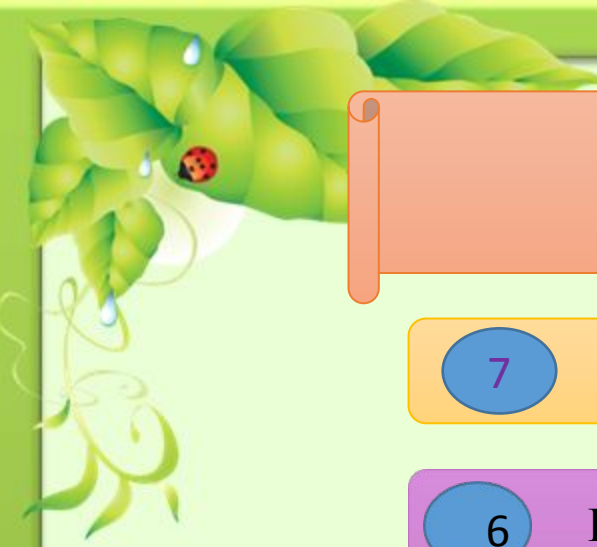




# Варианты заданий и подсказок в квест-игре

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





## 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**



# Практическая часть





Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС : «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;
2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС : «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;
3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

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!**

