

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка №8 г. Курганинска

центр развития ребёнка №8 г. Курганинска

Квест - современная игровая технология обучения дошкольников в условиях ФГОС.

Выполнила: воспитатель 1
категории

Алюменова И. Н.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.



Идея квеста идеально подходит для ДООУ и актуальна в контексте требований ФГОС ДО, так как способствует развитию активной, деятельностной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач.

Главная суть квеста в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки.

Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче.

А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

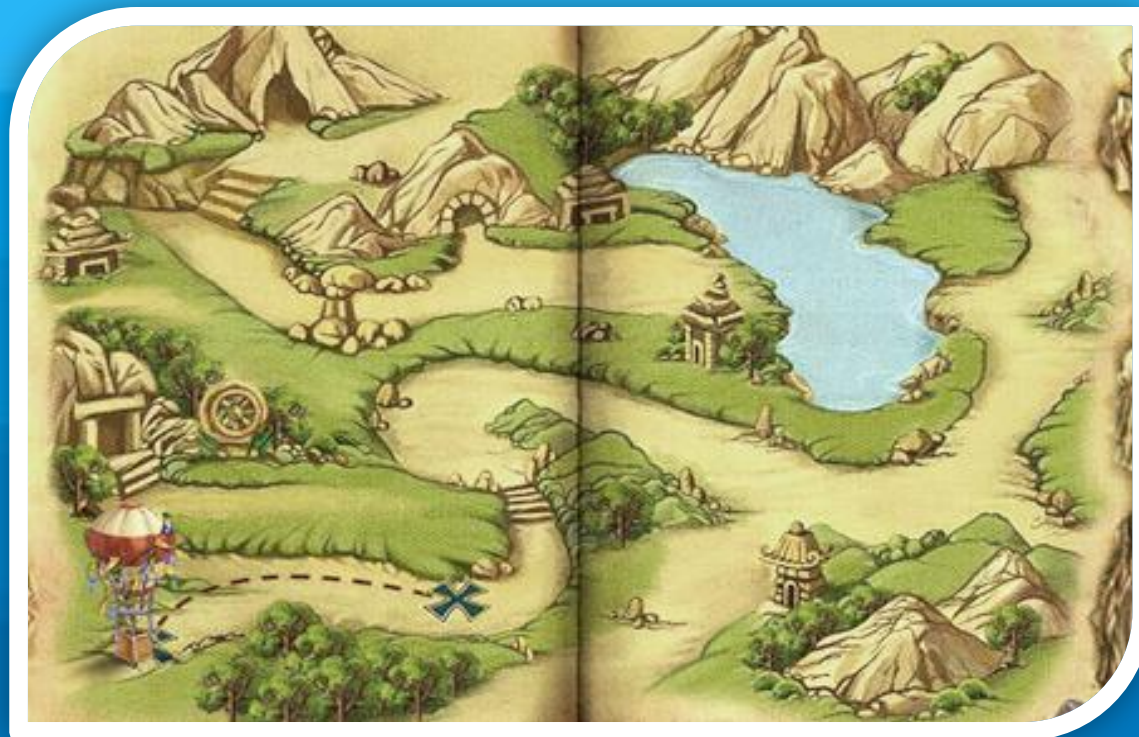


По структуре сюжетов:

Линейный – основное содержание квеста выстроено по цепочке. Отгадаешь одно задание – получишь следующее, и так, пока не дойдёшь до финиша.

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

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



Технология подготовки сценария образовательного квеста имеет свою структуру:

Введение – выбор сюжета, распределение ролей.

Задания – проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания.

Порядок выполнения – система бонусов и штрафов.

Оценка – способы подведения итогов, вознаграждения.



В ДОУ проведение квестов реализует следующие задачи:

- Образовательную – вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность
- Развивающую – активизация интереса, творческих способностей, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию
- Воспитательную – формирование персональной ответственности за полученный результат, толерантности



При использовании квест – технологий необходимо придерживаться следующих принципов:

1. Доступность
2. Системность
3. Эмоциональная насыщенность
4. Ограниченность во времени
5. Разнообразие
6. Безопасность
7. Соответствие возрасту
8. Наличие видимого конечного результата, приз



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

