

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
« Детский сад № 20» г. Ярославль

Квест – технологии в дошкольной практике детских садов

Автор: Смирнова В. Е.

Ноябрь 2018г.

« Квест» = игра: поиск и преодоление препятствий (в движении по заданному сюжету.) Имеет множество вариантов и «исходов», где выбор зависит от самих детей. Это своего рода – развивающая и образовательная игровая деятельность с детьми по « станциям».

Значение:

- Технология обучения в развлечении.
- Увлекательность.
- Развивает коммуникативное общение между игроками.
- Служит способом сплочения детского коллектива.
- Развивает аналитические способности
- Фантазию
- Творчество.
- Позволяет педагогу расширить рамки образовательного пространства.
- Предусматривает наличие « эффектов»: соревновательности, неожиданности.
- Позволяет в одной игре объединить и использовать сразу все образовательные области.





Особенности технологии:

Требует от педагога творческой увлечённости конкретной – идеей, предварительного составления сценария квест – игры (доступность, детальность, продуманность до мелочей), определение целей и задач; могут привлекаться родители

Структура: мотивация деятельности

(Для чего? Зачем? Как?) и « сюрприз» или приз на финише. Используются – бонусы, штрафы, обмен мнениями и новой информацией, деление на подгруппы и обсуждение правил.

Прохождение детьми одного этапа позволяя пройти к следующему: выполнение одного задания служит подсказкой для выполнения следующего.

Конкретный сюжет, определённое образовательное пространство (место, оборудование, атрибуты, количество игроков, « старт» и « финиш».)



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ КРИТЕРИИ:

- безопасность
- оригинальность
- начало – конец
- атмосфера
- совместные действия



СОДЕРЖАНИЕ:

- коммуникативное взаимодействие между игроками
- игра как способ сплочения
- наличие эффектов - соревновательности
- неожиданности
- таинственности



Для детей среднего возраста – игра на основе сказочных сюжетов с известными персонажами. В игру со старшими дошкольниками включаются ребусы, загадки, дидактические игры, эстафеты, лабиринты, пазлы, шарады и т.д..

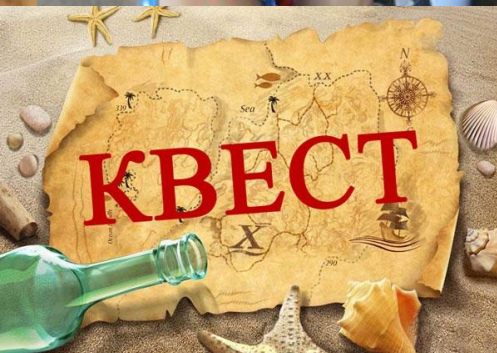


ПРАВИЛА КВЕСТА:

Следование по « маршруту» по предварительной информации воспитателя с использованием карты, схемы и условного плана.



Дети следуют по команде педагога. Но самостоятельно (совещаясь и рассуждая, в общении друг с другом) изыскивают пути движения к цели.



Детям предлагается не более 5-ти испытаний.

ВОЗМОЖНЫЕ ВИДЫ КВЕСТ - ИГР:



ВИДЫ

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ



ЗДОРОВЬЕСБЕРЕЖЕНИЮ

ПО



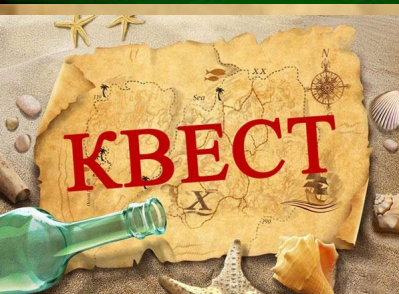
РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ

ПО



ДЕТСКОГО НАРОДНОГО ФОЛКЛОРА

НА ТЕМЫ



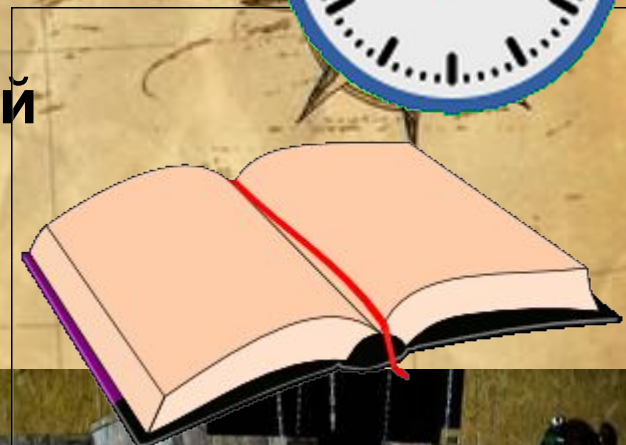
ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И Т.Д.

ПО



КРИТЕРИИ ЭФФЕКТА КВЕСТ - ИГРЫ:

- время выполнения заданий
- правильность выполнения действий
- уровень самостоятельности детей
- оригинальность сценария игры
- атрибутика



ВЫХОД НА РЕЗУЛЬТАТ: материальное стимулирование лучшего игрового сценария, демонстрация на микрорайон (район).

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА В Д/САДУ:



На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с детьми и родителями. Активизация и тех, и других хорошо сочетается в квест – технологии: в форме образовательных «квестов», которые сегодня пользуются популярностью и в дошкольной практике.

При планировании квест – игры и подготовки к ней большую роль играют:

1. сюжет;
2. образовательное пространство – место, оборудование, учёт количества игроков при создании «маршрута», «старт» и «финиш»;
3. выбранные варианты игры – например, «маршрутный лист» (с указанием «станций»), или «Волшебный клубок», «записки», «стрелки», «волшебный экран» (планшет)...





ПРИНЦИПЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА:



1. Все игры и задания должны быть безопасными.
2. При любом результате не унижать достоинство ребёнка – игрока.
3. Исключать однообразные задания (испытания).
4. Игра должна быть эмоционально окрашена за счёт «декораций»: оборудования, атрибутов, деталей костюмов, инвентаря и пр. («Антураж» для каждой зоны – станции).
5. Дети должны чётко представлять цель игры.
6. продумывается время по маршрутному пути «старт – движение – финиш».

Роль педагога – не брать на себя инициативу, а направлять и «проталкивать», давая детям максимальную самостоятельность.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ КВЕСТА:

для среднего возраста: 30 -35 мин.

для старшего дошкольного возраста: 40 -45 мин.





ПЛАН ПОДГОТОВКИ:

- разработка сценария игры,
- создание антуража для каждой «станции»,
- подборка муз. сопровождения (по необходимости),
- разработка вступительного слова
+ мотивационной цели,
- подготовка наглядного материала,
- продумывание организации задания,
- подготовка необходимого «реквизита».



ЭТАПЫ И СОДЕРЖАНИЕ КВЕСТА:

№	<u>Этап:</u>	<u>СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:</u>
1	<i>Порядок выполнения (условия)</i>	«БОНУСЫ». «ШТРАФЫ».
2	<i>Оценка при Подведении итогов («ПРИЗ»).</i>	РЕФЛЕКСИЯ: обмен мнениями, новой информацией; приобретение детьми нового знания; побуждение к дальнейшему расширения информационного поля, личная оценка детей.
	 ОРГАНИЗАЦИЯ: • оргмомент	ВЕДУЩИЙ – ВОСПИТАТЕЛЬ: повышение интереса, эмоционального фона, психологического настроения. Деление на подгруппы (если необходимо). Раздача «путеводителей» - «карт», «схем»... Представление порядка «маршрута» - «станций», «зон».
	КВЕСТ – игра:	Игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания: активные (физические), логические, поисковые, творческие... Прохождение предыдущего этапа позволяет детям пройти к следующему этапу. Выполнение одного задания служит подсказкой для выполнения следующего.



ПОЗДРАВЛЯЕМ победителей!!!



«Победителями» становятся дети, выполнявшие задания быстро, активно, проявившие любознательность, зачатки творческого воображения, пытливость.



UPLOADED TO SHERIDAN.NET

Спасибо за внимание!

