

Консультация для воспитателей

«Использование квест технологии в работе с дошкольниками»



Воспитатель Быкова В.Э.

Квест - переводится с английского языка как «поиск».

Квест - это современная игровая педагогическая **технология**, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность воспитанников с **использованием** информационных ресурсов для выполнения определенного задания. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение ребенка и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, (родителей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, **отработать** на практике умения детей.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

1. Игровая;
2. Коммуникативная;
3. Познавательно-исследовательская;
4. Двигательная;
5. Музыкальная;
6. Изобразительная.

КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЙ

Линейные. Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Штурмовые. Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Кольцевые. Представляют собой тот же «*линейный*» **квест**, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

ЧТО ВКЛЮЧАЕТ КВЕСТ?

Завязку **квеста**.

Задания для команд.

Ведущего или ведущих.

Карту или маршрут.

Дополнительное оборудование (игровое, материалы для проведения опытов, игры с песком, дидактические игры, физкультурное оборудование, мнемотаблицы, подсказки).

«Сундук с кладом» (сувениры для участников).

СТРУКТУРА КВЕСТА

ВВЕДЕНИЕ.

- Сюжет;
- Роли;

ЗАДАНИЯ.

- Этапы;
- Вопросы;
- Ролевые задания;

ОЦЕНКА.

- Итоги;
- Призы.

ТРЕБОВАНИЯ К ЗАДАНИЯМ:

- оригинальность;
- доступность;
- адекватность ситуации;

ПРИНЦИПЫ:

1. Доступность;
2. Системность –логическая связь между заданиями;
3. Эмоциональная окрашенность заданий;
4. Расчет времени;
5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения **квеста**;
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Задания для **квестов**:

Загадки;

Ребусы;

Игры «*Найди отличия*»

Пазлы;

Творческие задания;

Игры с песком;

Лабиринты;

Опыты;

Спортивные эстафеты;

ВЫВОД:

Квесты нам помогают активизировать детей и педагогов (*родителей*). Это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все способствует сплочению детского коллектива.