

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №19 «Солнышко» г.Алушты



# «Квест – современная игровая технология обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО»



Подготовила:  
Т.воспитатель  
Фомина С.А.

**«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»  
Макаренко А. С.**

## **Что такое квест?**

**Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»**

**Происхождение названия квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие.**

**Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.**

**Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.**



# Новая – старая технология



- «Казачи – разбойники»
- «В поисках математического чемоданчика»
- «В поисках сокровищ»
- «Куда пойдешь, то и найдешь!»
- «Путешествие к Дереву знаний»
- «Вместе с Радужкою дружно, победить нам Кляксу нужно»
- «Путешествие по математическое стране»
- «Тайна семи гномов»
- «Путешествие на поле чудес»
- «В гостях у Лесовичка»
- «Похищенная конфетка»
- «Путешествие по станциям»



# Какими бывают квест - игры?

Квесты по числу участников:

1. Одиночные
2. Групповые

По содержанию:

1. Сюжетные
2. Несюжетные

По форме проведения:

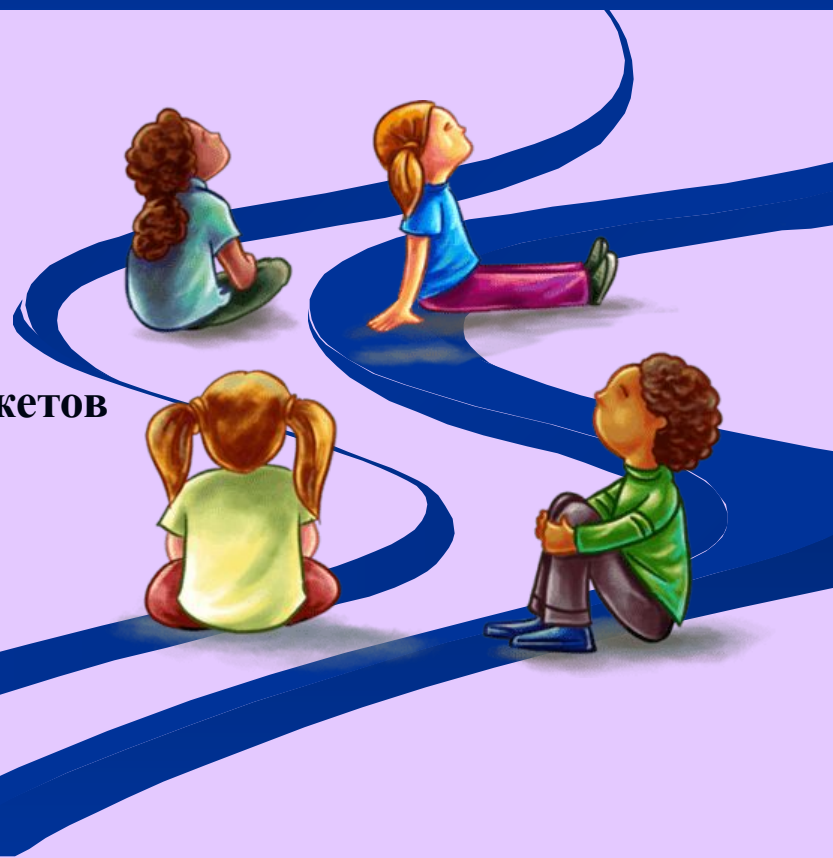
1. Соревнования
2. Проекты
3. Исследования
4. Эксперименты

По продолжительности:

1. Кратковременные
2. Долговременные

По структуре сюжетов

1. Линейные
2. Штурмовые
3. Кольцевые



# Как устроен квест?



Задание

Постановка цели

Процесс

Логически и последовательно построенная цепочка заданий

Завершение

Подведение итогов игры



# Квест – игры реализовывают образовательные, развивающие и воспитательные задачи



Вся деятельность осуществлялась в соответствии со следующими принципами:

- доступность;
- системность;
- эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность по времени;
- наличие видимого конечного результата и обратной связи;
- интеграция областей и всех видов детской деятельности;
- игры и задания должны быть безопасными;
- вопросы и задания соответствуют возрасту;
- споры и конфликты решаются только мирным путем.



# Предварительная работа:



Выбор темы, сюжета квеста

Написание сценария

Организация РППС

Подготовка «продукта» для поиска

Разработка маршрута передвижений

Разработка заданий

Художественное оформление «остановок»

Подготовка реквизита для проведения каждого задания.



# Образовательный эффект КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ

**«Игры детей — вовсе не  
игры, и правильнее  
смотреть на них, как на  
самое значительное и  
глубокомысленное  
занятие этого возраста»**

Мишель де Монтень  
(французский писатель,  
философ).





1. Они владеют собой

2. Они познают

3. Они обдумывают

4. Они говорят уверенно

5. Они сразу производят впечатление

6. Они одерживают маленькие победы

7. Они не боятся трудностей

8. Они вежливы

9. Они благодарны другим

**А вы как думаете?**

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!!!**

