

# Квест - современная игровая технология обучения ДОШКОЛЬНИКОВ

Овчинникова Л.Н. инструктор по физическому  
воспитанию

МБДОУ "Город Архангельск"

"Детский сад общеразвивающего вида № 113 "Ветерок"



# Квест – это

- \* увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

# По форме проведения квесты бывают:

- \* компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- \* веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб- продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
- \* QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
- \* медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;
- \* квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
- \* комбинированные.

# По режиму проведения:

- \* в реальном режиме,
- \* в виртуальном режиме,
- \* в комбинированном режиме.

# По сроку реализации квесты различают:

- \* краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия;
- \* долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

# По форме работы:

☆ групповые,

☆ индивидуальные.

По предметному содержанию:

- \* моно квест,
- \* межпредметный квест.

По доминирующей деятельности воспитанников:








- \* Исследовательский квест,
- \* информационный квест,
- \* творческий квест,
- \* поисковый квест,
- \* игровой квест,
- \* ролевой квест.

В ходе КВЕСТА у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

- \* Игровая
- \* Коммуникативная
- \* Познавательно-исследовательская
- \* Двигательная
- \* Изобразительная
- \* Музыкальная
- \* Восприятие художественной литературы и фольклора.

# Квест-игра «Найди гнома»

- Маленьким участникам в соответствии с маршрутным листом предлагается найти 7 гномов подряд. Каждый гном имеет свой отличительный признак. Таким образом, дети сравнивают рисунок на планшете со спрятанным в спортивном зале (другом помещении) и находят нужную букву. Необходимая из 4 букв отмечена галочкой в соответствующем окошке. Собрав все 7 букв (или меньше) участники составляют слово, и после этого получают карту спрятанного клада.

 1. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 2. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 3. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
 4. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 5. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 6. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
 7. <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<table border="1"><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table> <p>Маршрутный лист. Команда №3</p>								



# Вопрос?

Каким, по доминирующей деятельности воспитанников является данный квест?



Ответ: ПОИСКОВЫЙ

# Фотокросс- как одна из форм проведения образовательного квеста. «Вместе весело шагать...»

Цели мероприятия: организовать активный интеллектуальный отдых семьи в условиях доу.

Задачи мероприятия:

- Содействовать развитию творческих способностей;
- способствовать формированию благоприятной атмосферы внутри семьи;
- развивать социально-коммуникативные навыки;
- популяризировать новую форму семейного досуга;
- вовлекать родителей в жизнь ДОУ.

Контингент участников: воспитанники и их родители

Методы и приемы работы:

Использование информационных технологий, технология «Мозгового штурма».

Необходимое оборудование:

Телефон с камерой (выход в интернет или разъем и провод для подключения к ноутбуку)

Команда не должна покидать территорию образовательного учреждения.

# Описание проведения.

- \* Участникам предлагается отгадать несколько стихотворных загадок, ответом на которые и будут объекты, предметы, явления природы, находящиеся на территории детского сада.
- Контрольное время на выполнение заданий составляет 30 минут.

Примерные задания для фотокросса:

Задание № 1.

Пассажирский воздушный шар  
Словно жар-птица,  
По небу летает,  
И воздух горячий,  
В себя он вбирает!

Задание № 2.

Корабль  
Отдыхает он в порту,  
А как работать час настанет –  
В море нужно выходить ему.

Задание № 3.

Пальма  
Высокое, как дерево,  
Но им и не является,  
В родстве с травой состоит,  
Так как же называется?

