



www.smeshariki.ru

**Использование квест-
игровой
технологии и опыт её
применения
в непосредственно
организованной
деятельности в
подготовительной группе
ДОУ**

МК ДОУ ДС комбинированного вида №41 УКМО
Воспитатель: Сидоркович Л.Ю
Усть-Кут 2020г

«Человек тогда в полном смысле
человек,
если он – человек играющий, а значит,
творящий, то есть создающий в игре
свой мир».

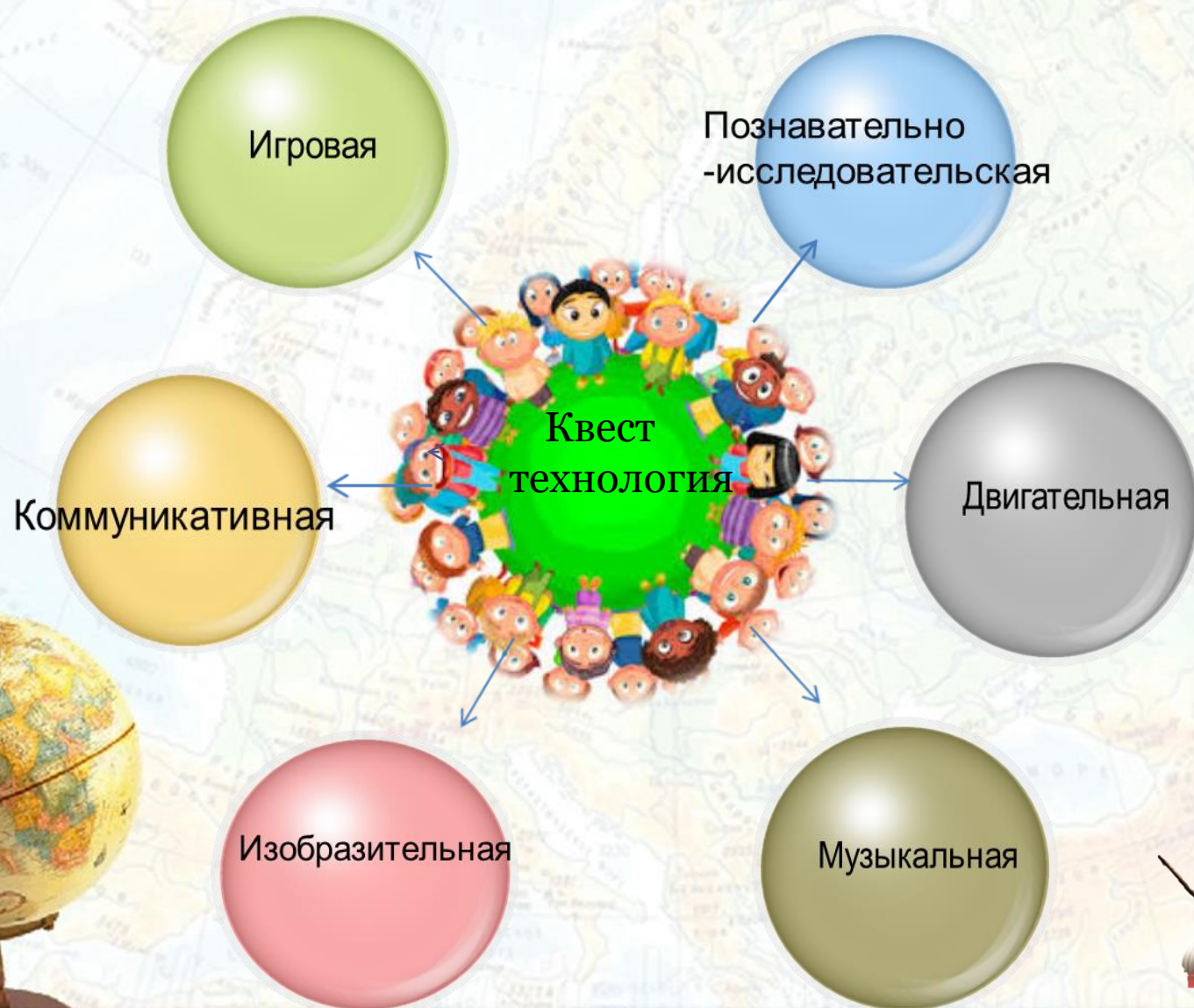
Ф. ШИЛЛЕР



Квест (заимствование англ.) Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).



Виды деятельности



Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.



КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ



Рисунок 4. Виды квестов



СТРУКТУРА КВЕСТА

введение

- сюжет
- роли

задания

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

порядок выполнения

- бонусы
- штрафы

оценка

- итоги
- призы



АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ



- **Оценка. Приз. Рефлексия
(подведение итогов и оценка мероприятия)**

- Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:
- Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- Информационная - приобретение детьми нового знания;
- Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.



Этапы игры

Требования к заданиям:	Принципы:	Условия:
- оригинальность	1. Доступность	1. Безопасность игр.
- доступность	2. Системность – логическая связь заданий между собой	2. Соответствие игр возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей.
- адекватность ситуации	3. Эмоциональная окрашенность заданий	3. Мирный способ решения споров и конфликтов.
	4. Расчет времени.	
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	





**Спасибо
за
внимание!**



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
2. Колесникова И.В. «Проведение игр квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015,

СПИСОК ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКОВ:

1. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
2. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
3. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/> <http://linda6035.ucoz.ru/> <http://solncesvet.ru/квест-игра-как-форма-организации-обра> <https://e-koncept.ru/2013/13248.htm>
2. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой вестник. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.138-140

