

Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение - детский сад «Ромашка»  
р.п. Степное Советского района Саратовской области



# Тема: «Квест – технологии в детском саду»





**Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест -технологии в условиях реализации ФГОС ДО**

## **Задачи:**

- **сформировать у участников конкурса представление о Квест – технологии;**
- **содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест – технологии;**
- **создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в образовательном Квесте.**





## **Образовательные цели:**

- реализовать проектную, игровую деятельность;**
- познакомить с новой информацией;**
- закрепить имеющиеся знания;**
- отработать на практике умение детей.**

# ЗАДАЧИ



Образовательные -  
участники усваивают  
новые знания и  
закрепляют  
имеющиеся;

Развивающие –  
в процессе игры у детей  
происходит повышение  
образовательной  
мотивации, развитие  
инициативы и  
самостоятельности,  
творческих способностей  
и индивидуальных  
положительных  
психологических  
качеств, формирование  
исследовательских  
навыков,  
самореализация детей;

Воспитательные –  
формируются навыки  
взаимодействия со  
сверстниками,  
доброжелательность,  
взаимопомощь и  
другие.

**Игры должны быть безопасными.**

Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец

**Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.**

Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

**Недопустимо унижать достоинство ребенка.**

К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

**Споры и конфликты надо решать только мирным путем.**

**введение**

- сюжет
- роли

**задания**

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

**порядок выполнения**

- бонусы
- штрафы

**оценка**

- итоги
- призы



## Квесты

### 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.



# ЛИНЕЙНЫЙ КВЕСТ НА УЛИЦЕ





08/13/2012



**Мастер-класс  
для участников конкурса  
«Воспитатель года - 2017»  
по технологии «Квест – игра»  
На тему: «Поиск кулинарной книги»**

