

**«Основные подходы
к Квест - технологии
и опыт ее
применения
в образовательном процессе
ДОО при реализации
требований ФГОС ДО»**



МДОУ «Березовский детский сад № 3»

2016

Щетинина С. Г.

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).

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Вслед за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

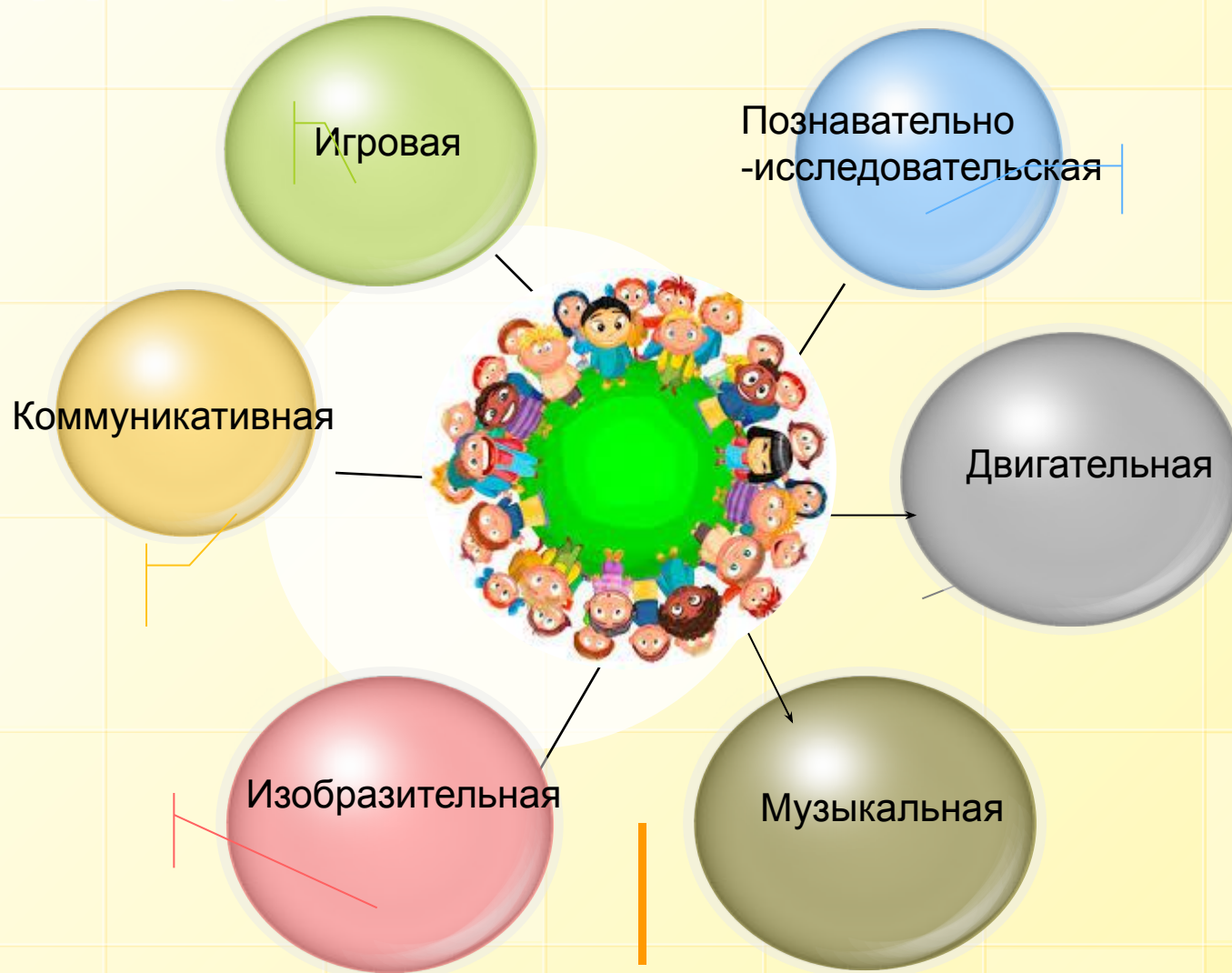
В России же первый квест был открыт в 2013 году небезызвестной компанией «Клаустрофобия».

Рисунок 1. Из истории квестов

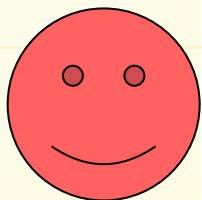
Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.



Виды деятельности



Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.



КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ



Рисунок 4. Виды квестов

Виды квестов:

ЛИНЕЙНЫЕ:

«Славяне»

«По тропам красноярья»



КОЛЬЦЕВЫЕ:

«В здоровом теле –
здоровый дух»

«Путешествие по
музеям»



СТРУКТУРА КВЕСТА

введение	• сюжет • роли
задания	• этапы • вопросы • ролевые задания
порядок выполнения	• бонусы • штрафы
оценка	• итоги • призы

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

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

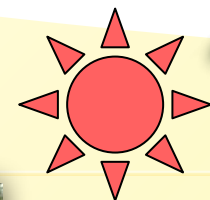
- **Коммуникационная** - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- **Информационная** - приобретение детьми нового знания;
- **Мотивационная** - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- **Оценочная** - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ (ВВЕДЕНИЕ) И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ:



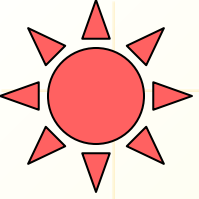


СПИСОК ЗАДАНИЙ (ЭТАПЫ ПРОХОЖДЕНИЯ, СПИСОК ВОПРОСОВ И Т. Д.).

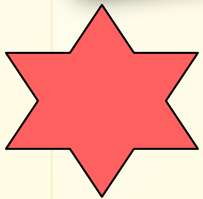
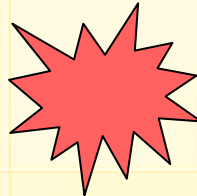


Этапы игры

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.
 A group of children are sitting around a green table outdoors, engaged in an activity. An adult is leaning over the table, possibly supervising or participating. The setting appears to be a playground or a small outdoor classroom.	4. Расчет времени.	 A group of children, dressed in winter clothing, are standing in a line outdoors. An adult is standing to the left, holding a piece of paper, possibly a checklist or a list of names. The background shows a brick building and a blue sky.
	5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста.	
	6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.	



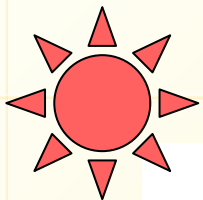
Штрафы, бонусы, призы



АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ



Спасибо за внимание!



ДИЗАЙН И ГРАФИКА
OLIK.RU