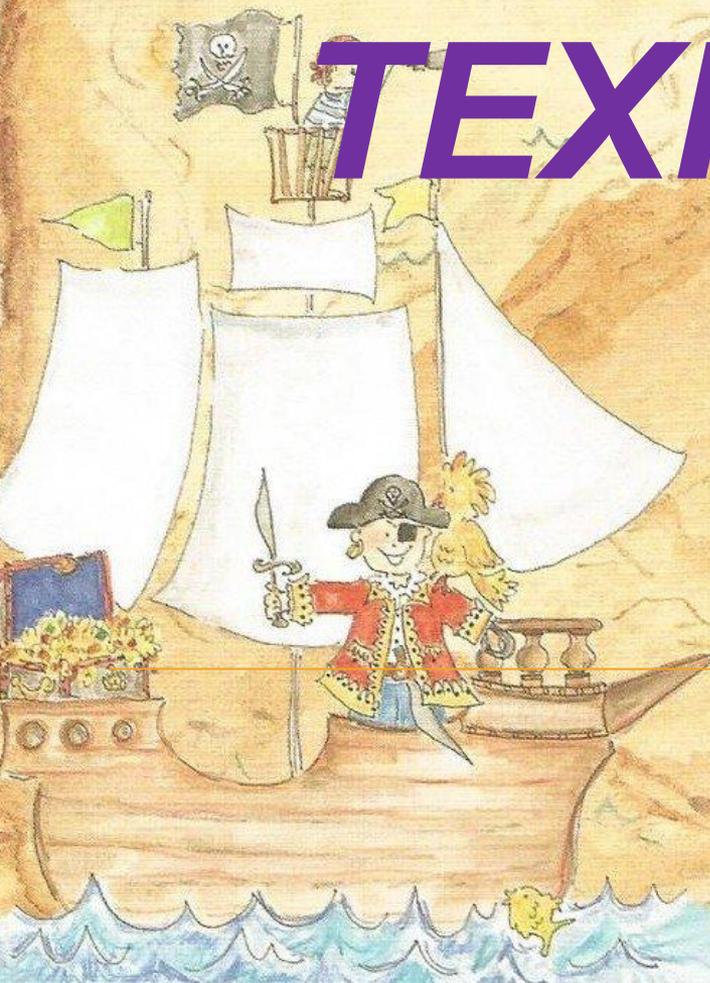
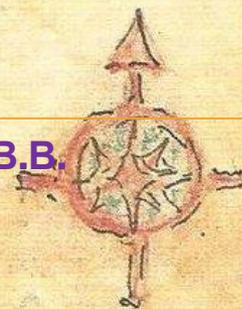


КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИЯ



Выполнили: Иргалеева Д.Г., Кадочникова В.В.
Группа ЗФ 409-072-6-1
Кунашак



- ❖ **Квест** - перевод с английского **Quest**- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»
- ❖ **Квест** (квестор): от лат. «**quaero**» – ищу, разыскиваю, веду следствие.
- ❖ **Квест-технология** - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.
- ❖ **Квест** – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. **Квест** в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.



Гласные второго ряда обозначают мягкость согласных звуков, после которых пишутся

Исходные звонкие

Парные звонкие/глухие

Исходные глухие

Во втором ряду гласные согласных звуков

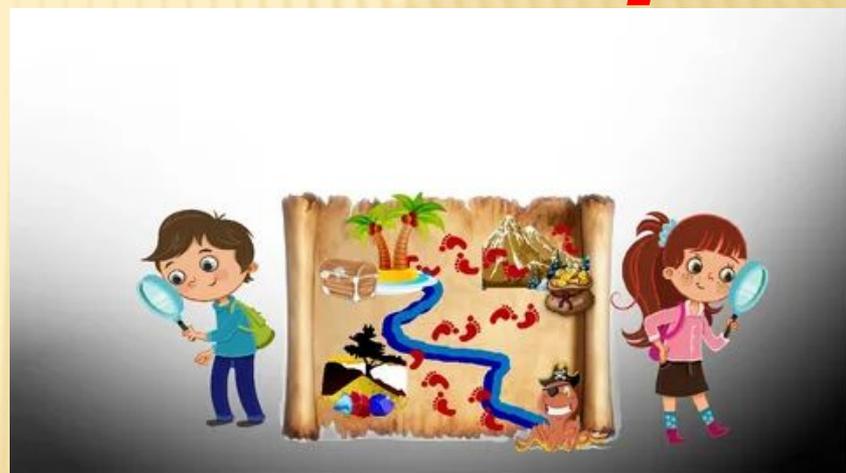
Вспомним...
Повторим...
Изучим...
Узнаем...
Получим...
Проверим...

> - больше

< - меньше

Основные критерии качества квест - игр

- ▶ Безопасность для участников
- ▶ Оригинальность
- ▶ Логичность
- ▶ Целостность
- ▶ Подчинённость определённому сюжету, а не только теме
- ▶ Создание атмосферы игрового пространства



При использовании в образовательной деятельности квест - технологии ребенок :

- ❖ добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- ❖ приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
- ❖ учится работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- ❖ приобретает умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- ❖ осваивает информационные технологии для решения задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, буклетов, газет и многого другого);
- ❖ приобретает навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций по итогам прохождения квеста).

Преимущества квест - игр

- ❖ Квест-игра является **привлекательной** для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
- ❖ Формирует у детей ощущение **личной заинтересованности** при выполнении задания.
- ❖ **Обогащает** детей сходными **впечатлениями** для совместного обсуждения.
- ❖ Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- ❖ Позволяет воспитателю **выделять** для ознакомления те **объекты**, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
- ❖ В квестах **развивается свободное общение со взрослыми и детьми**, развиваются все компоненты устной речи детей.
- ❖ Квесты помогают реализовать **принцип сотрудничества**. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

Преимущества квест – игр

- ♦ Проведение квест-игры способствует **сплочению коллектива** детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.
- ♦ По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а **на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями** в процессе активной мыслительной и практической деятельности.
- ♦ В ходе реализации квест-игры осуществляется **интеграция** образовательных областей, **комбинируются** разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.
- ♦ Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- ♦ Создаются **комфортные условия обучения**, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную

Преимущества квест – игр

- ❖ Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное **множество интеллектуальных** и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт.
- ❖ Квесты требуют определённой **ловкости, выносливости, силы**. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом укрепляется здоровье детей.
- ❖ Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе **обучения в школе**.
- ❖ Возможность интерактивной работы с родителями, активное **вовлечение семей воспитанников** в образовательную деятельность ДОУ
- ❖ Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для **обмена опытом** воспитания и организации квестов с семьей.

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ



Алгоритм создания квест - игры

1. Определите, для какой **целевой аудитории** будет предназначена игра.
2. Сформулируйте **цель игры** - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. Продумайте **инструкцию** к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Придумайте **игровую метафору, интригу** игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре **красивое название**.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите **методические особенности ее проведения** (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее **ресурсы** как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте **формы**

Алгоритм содания квест-игры

9. Написание сценария и паспорта квест-игры, содержащие информацию познавательного характера.

10. Подготовка карточек с заданиями и «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.).

11. Разработка маршрута передвижений, который он должен быть непривычным, но безопасным для детей, а также их должно быть достаточное количество.

12. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку- направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда (РППС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Изменения в РППС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

13. Подготовка реквизита для проведения каждого задания. Огромным преимуществом в проведении такого мероприятия является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, инструктор по физической культуре, педагог-психолог, музыкальный руководитель, педагоги дополнительного образования)

В квест - игре

***включаются деятельностные,
проектные задания;***

***интегрируются все
образовательные области и виды
детской деятельности;***

***присутствуют элемент
соревнования и эффект
неожиданности***

***не требуется специальная
подготовка***

Классификация квест - игр



Структура квест - игры

Введение

Формы отчёта

**Задание,
постановка
проблемы**

Заключение

Процесс

Оценивание

1. Введение – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста

2. Задание, вопрос или постановка проблемы. В этой части квеста ставится проблема или задача, представленная для решения. Здесь же уточняется формат и детали конечного продукта, который представят участники.

3. Процесс. В данной части квеста находится пошаговая инструкция, помогающая участникам выполнить задание. Каждый шаг следует подробно расписать.

4. Оценивание. Стоит подробно описать требования, по которым будет оцениваться работа. Используется модель оценивания, с приведенными критериями, баллами и словесным описанием. Таким образом, оценивание становится прозрачным, и участники имеют четкое представление о том, как будет оно осуществляться.

5. Заключение. Заключение содержит в обобщенном виде итог прохождения квеста: знания, которые получают участники, идеи о продолжении работы над этой темой, обратная связь/рефлексия.

6. Формы отчета по реализации квестов могут быть различными: серия фотографий, рисунки, видеоролик, виртуальная экскурсия, фотоальбом, запись в библиотеку и т.д. .

***Желаю вам
творческих
успехов в
организации и
проведении квест
-игр!***