МБДОУ №310 «Снегири»

Квест-технология как форма организации образовательной деятельности в ДОУ

Педагог-психолог Емельянова С.С.

Красноярск 2018г.

Ведущая деятельность дошкольного возраста- ИГРА

Игра для ребенка *это наиболее привлекательная, естественная форма и средство познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.*

Игра для педагога *это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.*

Ведущая деятельность дошкольного возраста- ИГРА

Квест (переводе с английского) — поиск. Поиск приключений, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление препятствий. Во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им.

Ведущая деятельность дошкольного возраста- ИГРА

Квест –игра, *как форма организации образовательной деятельности, способствует активизации познавательных и мыслительных процессов детей, развитию коммуникационных взаимодействий между ними.*

Педагог, с помощью такой игры, достигает ***образовательные цели****:*

- *реализует проектную и игровую деятельность*
- *знакомит с новой информацией*
- *закрепляет имеющиеся у детей знания*
- *отрабатывает на практике умения детей.*

Этапы подготовки Квеста:

- *Подготовка условий, оборудования, материала квеста.*
- *Разработка маршрута и карты, сценария квеста*
- *Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).*

Принципы построения квестов:

- ***Доступность***. *Задания не должны быть чересчур сложны для ребёнка.*
- ***Системность***. *Задания должны быть логически связаны друг с другом.*
- ***Эмоциональная окрашенность заданий***. *Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.*
- ***Разумность по времени***. *Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.*
- ***Использование разных видов детской деятельности*** *во время прохождения квеста.*
- ***Наличие видимого конечного результата*** *и обратной связи.*

Этапы квеста:

Организационный: *вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, создание соответствующего эмоционального настроя. Деление детей на группы, обсуждение правил квеста, раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.*

Этапы квеста:

***Игровой (Завязка)**: игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего и это является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.*

Этапы квеста:

Финал:

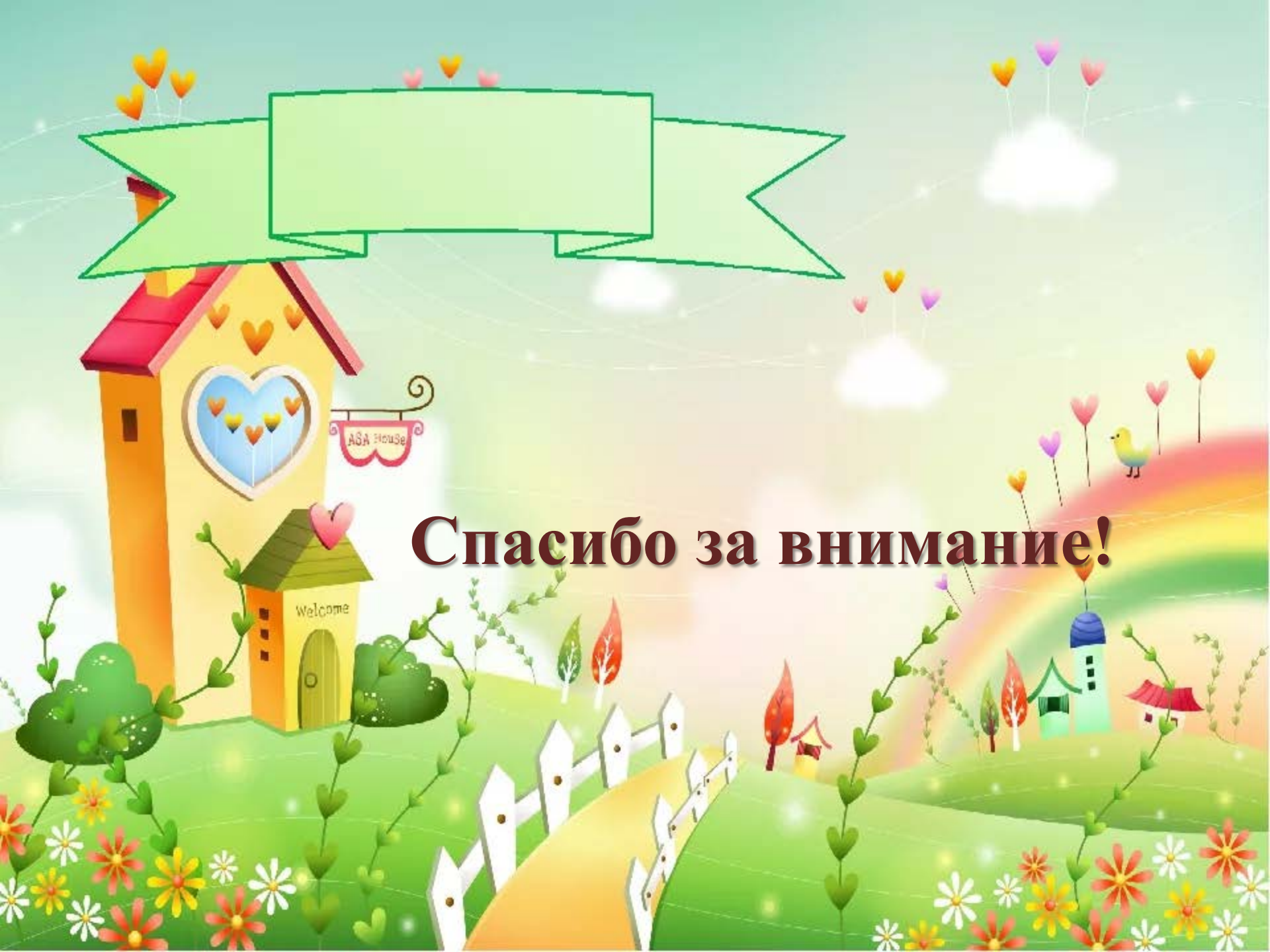
Происходит событие которое обозначает окончание игры

Приз

«Вау-момент»

Квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Что является основным требованием ФГОС ДО.



Спасибо за внимание!