

– «**Волшебный экран**» (планишет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

- **Поиск по запискам** или участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание (ответ на задание и есть название следующей станции)



Задания детского квеста могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком, с водой;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. А также позволяет сплотить всех участников педагогического процесса и создать комфортный психологический климат в дошкольном учреждении и семье. Такая технология помогает каждому из участников раскрыть свой потенциал. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

Горький А. М.

«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»

Макаренко А. С.



«Квест-технология, как эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать образовательные, развивающие и воспитательные задачи»

Подготовила воспитатель:
Черномордова Т.А.

Квест – это игра, поиск, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **образовательные** – усвоение новых знаний и закрепление имеющихся;
- **развивающие** – развитие интереса, творческих способностей и воображения, индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков;
- **воспитательные** – формирование навыков взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другое.

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

- **доступность** – задания не должны быть чересчур сложными для ребенка;
- **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 ребенок не устал и

сохранил интерес;

- **разнообразия** - использование различных видов детской деятельности во время прохождения квеста;
- **наличие конечного результата и обратной связи.**

Роль педагога в игре – направлять детей, на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Классификация квеста

Линейные – основное содержание игры построено по цепочке. Разгадываешь одно задание – получаешь следующее, и так до финиша;

Штурмовые – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино;

Кольцевые – по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартовых с разных точек.

Формы проведения квестов:

- путешествие;
- поиск сокровищ;
- помощь героям;
- приключения по мотивам сказок;
- журналистское расследование;
- научное исследование.

Для составления маршрута используются разные варианты:

– **Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);



– **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);



– **Карта** (схематическое изображение маршрута);

