

Квест как современная игровая педагогическая технология ДОУ

Составитель: Осидак Наталья Павловна,
старший воспитатель ГБДОУ детский сад 34
Кировского района Санкт-Петербурга

Историческая справка

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квест

Квест - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д.

Суть квеста для ДОУ

КВЕСТ – это командная игра.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. Квест становится эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Цель квеста

Реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.



Принципы организации квестов

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- Уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- Постоянная смена деятельности;
- Связность, последовательность и логичность заданий;
- Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);
- Продуманность организации игры;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение).

Алгоритм организации

- Определить цель и задачи.
- Выбрать место проведения игры.
- Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
- Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.
- Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект).
- Подготовить задания, реквизит для игры.

Характеристики квестов

- По числу участников: одиночные и групповые.
- По продолжительности:
кратковременные и долговременные.
- По содержанию:
сюжетные и несюжетные.

По структуре сюжетов

- **Линейный** - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.
- **Штурмовой** – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.
- **Кольцевой** – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

Квест

- По форме проведения: Соревнования. Проекты, исследования, эксперименты.

- Задания для квестов:

Поиск «сокровищ».

Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

Помощь героям.

Путешествие.

Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми - ходилками).

Задания для квеста

Правило: золотой середины: если легко – теряется интерес, если сложно – исчезает игра и все силы уходят на решение сложных задач.

- Загадки
- Пропущенное слово
- Слово задом наперед
- Рисунок предмета
- Карта с обозначениями
- Шарада
- Ребус
- Шифр (Код да Винчи (с зеркальцем)...))

Проведение игры

Создание игровой ситуации – мотивация участников квеста.

Задание - Постановка цели.

Процесс - Логически и последовательно построенная цепочка заданий.

Завершение - Подведение итогов. Презентация игры.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

1. Это игра-приключение , игра « с секретами» и открытиями, поэтому она эмоционально насыщена и доставляет удовольствие участникам, дарит яркие впечатления.
2. Игра предполагает взаимодействие личности и ситуации.
3. Задания требуют сообразительности и нестандартного решения задач.
4. Осваивают массу интересной информации, преодолевая трудности , предусмотренные сюжетом.

5. Квесты – процесс когнитивной обработки ситуации, подталкивающий к достижению цели. В нем всегда присутствует «стремление к завершению», т.е. нарастающее со временем стремление довести процесс до некоторого итога.
6. Квесты – коллективная игра. Чтобы победить нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения, отвечать не только за себя, а за победу всей команды; способствует сплочению детского коллектива
7. Формирует основные качества для последующего обучения в школе: самоанализ и самооценка.
8. Доставляют радость и яркие впечатления.

Преимущества квестов

- 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 в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

Выводы

- В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Квест уникальный продукт, возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.