



«Образовательный квест, одна из  
форм организации образовательного  
процесса в ДОУ»

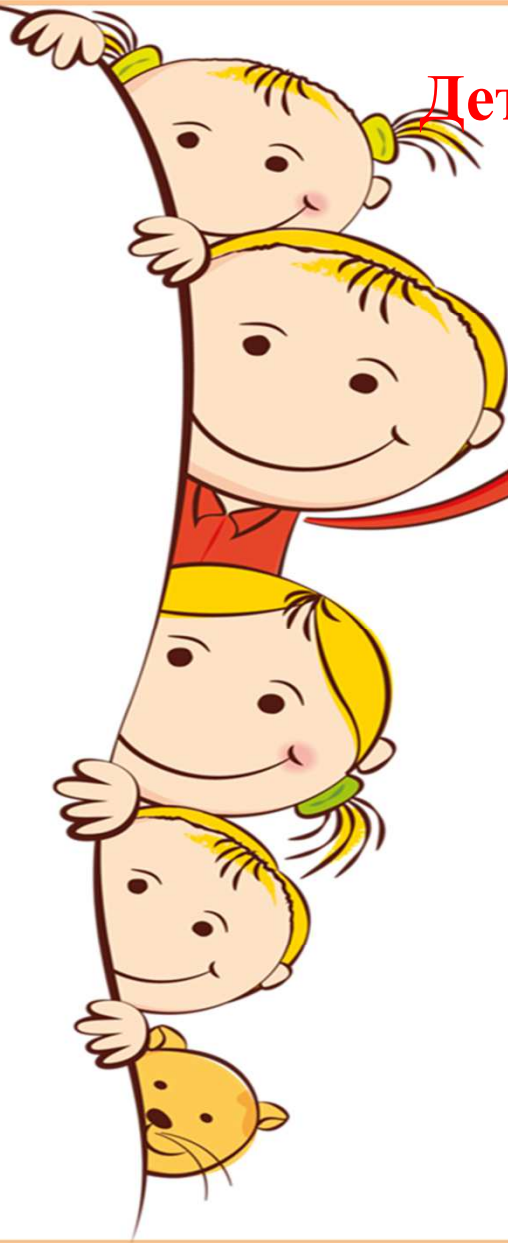
Заместитель заведующего по УВР Васильева Н.В.



**Квест** - это (от английского «quest»- поиск, предмет поиска, поиск приключений). Педагогическая технология, которая имеет четкую дидактическую задачу, сюжет, игровой замысел, который представляется в виде определенных шагов которые дети, под руководством педагога (наставника) совершают переходя от одного пункта до другого выполняя определенные задания. В результате дети приходят к значимому результату находят сокровища и получают награду

## Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- **воспитательные**-формируют навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие;
- **образовательные**-участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;
- **развивающие**-в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;
- **коррекционные**-интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками



An illustration on the left side of the slide shows four children and a cat climbing a rope. From top to bottom: a girl with pigtails, a boy in a red shirt, a girl with a green bow, and a girl holding a yellow cat. They are all smiling and looking towards the right.

## Принципы организации квеста:

- Безопасность всех игр и заданий
- Соответствие условий, методов и приемов возрасту и особенностям развития детей
- Четкая постановка цели, распределение ролей
- Постоянная смена деятельности
- Связность, логичность, последовательность заданий их подчиненность общему сюжету

# Классификация квестов

## Линейные

(построено по цепочке, решение одной задачи дает возможность решать следующую)

## Штурмовые

(с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи)

## Кольцевые

(по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек)



# Классификация квестов

По числу участников

Одиночные

Групповые

По продолжительности

Кратковременные

Долговременные

По структуре сюжетов





## Виды квестов по содержанию сюжетов:

Расследование  
происшествий

Поиск  
сокровищ

Помощь  
героям

Путешествие

Приключения по  
мотивам  
художественных  
произведений  
(игры бродилки)

**Квест— последовательное выполнение заданий с известной целью:**

- Спасти героя
- Найти клад/сокровища/мешок с подарками
- Обойти всех героев и собрать их в одном месте
- Изготовление/строительство/ремонт чего-то
- Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- Найти слова заклинания для спасения кого-то
- Собрать из кусочков карту
- Вернуть свой облик и вернуться домой
- Найти ключи от замка и т.п....



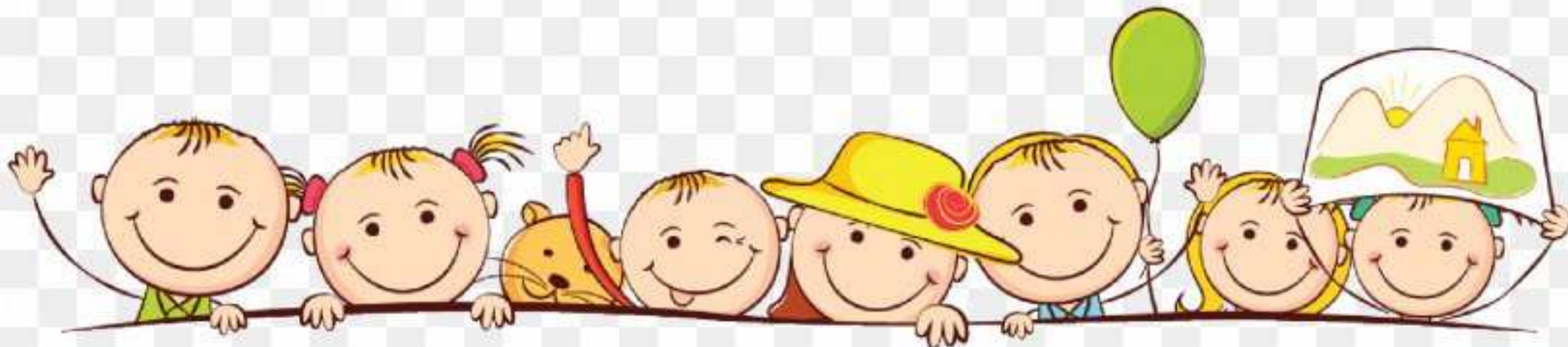


## Правила квеста:

### Чередовать

- активные и пассивные задания;
- легкие и трудные;
- творческие и интеллектуальные;
- быстрые и затянутые;

**НАЧИНАТЬ** с самого интересного и заканчивать тем же.



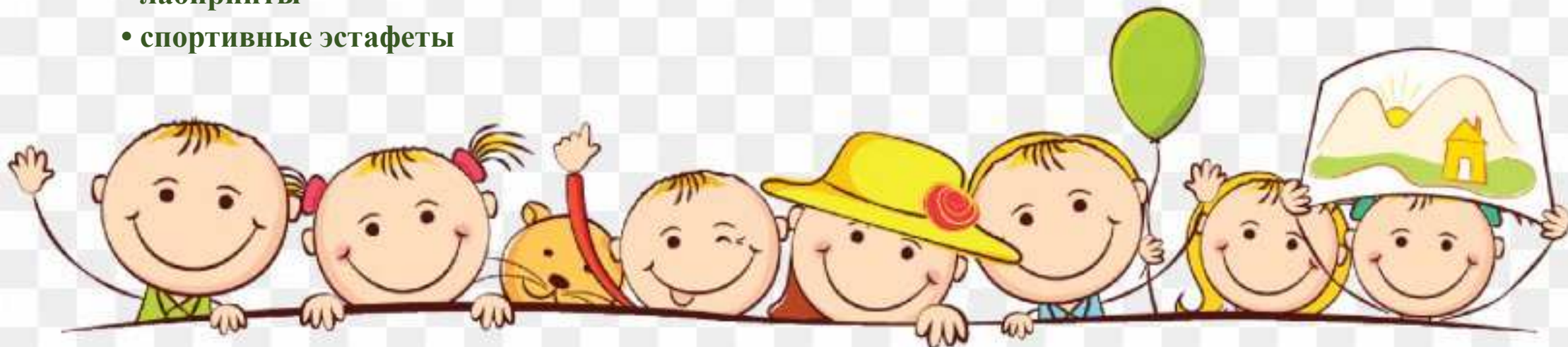
## Подготовка к проведению квеста:

1. Разработать сценарий с учетом целей и задач игры. Выбор сюжета.
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий.
3. Подготовить музыкальное сопровождение.
4. Разработать презентацию для вступительной части.
5. Оформить наглядные материалы («карты»).
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.



## Задания для квеста могут быть разнообразными:

- загадки
- ребусы
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?» и т.д.
- пазлы
- творческие задания
- игры с песком и с водой
- опыты, эксперименты
- лабиринты
- спортивные эстафеты



# Финал

- Получение призов
- Обнаружение клада
- Спасение героя и другое



# Результат

- **Расширение кругозора детей**
- **Выработка командных решений**
- **Получение новых впечатлений, эмоции**
- **Открытие нового, удивительного**
- **Преодоление неуверенности в себе**
- **Проявление смекалки и логики**
- **Поиск верных решений**
- **Взаимопомощь в выполнении заданий**
- **Улучшение взаимоотношений в коллективе, с родителями и педагогами**





**Желаю творческих успехов!**