Консультация «Использование квест технологии в работе с дошкольниками»

Переводится с английского языка как *«поиск»*.

**Квест**—это современная игровая педагогическая **технология**, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность воспитанников с **использованием**информационных ресурсов для выполнения определенного задания. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение ребенка и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

**Квест**—это форма взаимодействия педагога и детей, (родителей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, **отработать** на практике умения детей.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

1. Игровая;

2. Коммуникативная;

3. Познавательно-исследовательская;

4. Двигательная;

5. Музыкальная;

6. Изобразительная.

КЛАССИФИКАЦИЯ **КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЙ**

Линейные. Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Штурмовые. Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Кольцевые. Представляют собой тот же *«линейный»* **квест**, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

ЧТО ВКЛЮЧАЕТ **КВЕСТ**?

Завязку **квеста**.

Задания для команд.

Ведущего или ведущих.

Карту или маршрут.

Дополнительное оборудование (игровое, материалы для проведения опытов, игры с песком, дидактические игры, физкультурное оборудование, мнемотаблицы, подсказки).

*«Сундук с кладом»* *(сувениры для участников)*.

СТРУКТУРА **КВЕСТА**

ВВЕДЕНИЕ.

-Сюжет;

-Роли;

ЗАДАНИЯ.

-Этапы;

-Вопросы;

-Ролевые задания;

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ.

-Бонусы;

-Штрафы;

ОЦЕНКА.

-Итоги;

-Призы.

ТРЕБОВАНИЯ К ЗАДАНИЯМ:

-оригинальность;

-доступность;

-адекватность ситуации;

ПРИНЦЫПЫ:

1. Доступность;

2. Системность –логическая связь между заданиями;

3. Эмоциональная окрашенность заданий;

4. Расчет времени;

5. Разнообразие детской деятельности во время прохождения **квеста**;

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Задания для **квестов**:

Загадки;

Ребусы;

Игры *«Найди отличия»*

Пазлы;

Творческие задания;

Игры с песком;

Лабиринты;

Опыты;

Спортивные эстафеты;

ВЫВОД:

**Квесты** нам помогают активизировать детей и педагогов *(родителей)*. Это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все способствует сплочению детского коллектива.