



*Квест – игра как средство развития  
познавательной инициативы у дошкольников.*

Подготовили: воспитатели МБДОУ д/с №5 г.Ворсма  
Васильева Татьяна Николаевна ,  
Лобанова Нина Алексеевна

К

В

Е

С

Т

1

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

2

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

3

- 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.



## Цель:

реализация проектной и игровой деятельности, знакомство с новой информацией, закрепление имеющихся знаний.

## З а д а ч и

### **Образовательные** –

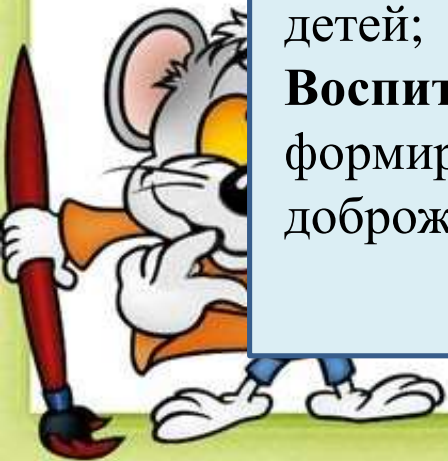
участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

### **Развивающие** –

в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

### **Воспитательные** –

формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.



## 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;
- Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение).



Является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий

Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

## Квест - игра

Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.



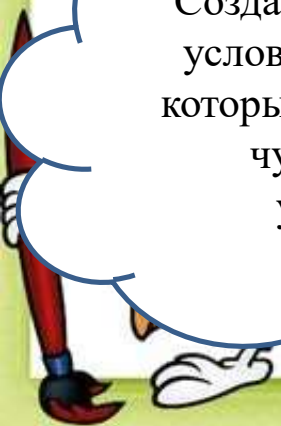
В ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

Создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

## Квест - игра

Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.



# Классификация квестов

В зависимости  
от сюжета

По месту  
проведения

## Линейный

Задачи  
решаются по  
цепочке, одна за  
другой

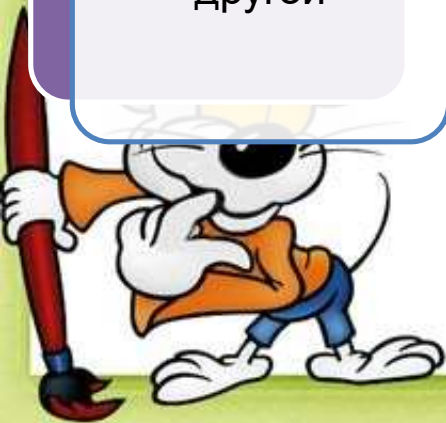
## Штурмовой

Каждый игрок  
решает свою  
цепочку загадок,  
чтобы в конце  
собрать их  
воедино

## Кольцевой

Тот же линейный  
квест, но  
заклѳченный в  
круг (выполняя  
задания, дети  
вновь и вновь  
возвращаются в  
пункт «А»)

- В помещении
- В парке
- Внутри здания
- В музее
- На местности
- Смешанные
- Виртуальные



# Структура квест-игры

## Введение

- Сюжет
- Роли

## Задания

- Этапы
- Вопросы
- Ролевые задания

## Порядок выполнения

- Бонусы
- Штрафы

## Оценка

- Итоги
- Призы

**Мотивация** в достижении поставленной цели - **на финише должен быть приз!** Нужно организовать некое соревнование по поиску «клада».





# Алгоритм подготовки к игре

- 7 Заинтригуйте участников игры
- 6 Продумайте сюрприз в конце игры
- 5 Привлеките родителей в качестве помощников, участников
- 4 Подберите материал, задания для организации деятельности детей на каждой станции
- 3 Распределите положение станций
- 2 Придумайте название и сюжет
- 1 Определите время и тематику маршрутной игры





## Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы, лабиринты.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.
- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем.
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)



**И другие...**

**Познавательная инициатива проявляется в виде:**



**Детского  
экспериментирова  
ния с предметами**



**Вербального  
исследования, т.е.  
задаваемых  
вопросов,  
выдвижения  
гипотез**



# Задания на развитие познавательной инициативы.

Умение задавать вопросы

«Кто больше увидит на картинке?»



«Что в чудесном мешочке?», «Да - нет»



Умение выдвигать гипотезы

-«Найдите возможную причину событий»

-«Что бы произошло, если бы..»

Почему у белого медведя нос чёрный?  
Гипотезы (предложенные детьми):  
1. Может быть, чтобы видеть его издалека?  
2. Наверное, потому что испачкал.  
3. Предположим, чтобы медвежата его узнавали....



# Задания на развитие познавательной инициативы.

Экспериментирование с предметами





**Спасибо за внимание**