|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Квест (поиск предметов, поиск приключений) — задание, которое требуется выполнить персонажу для достижений игровой цели. После выполнения получает бонусы.  *Задачи квеста:*  1. Образовательная - вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.  2. Развивающая – развитие интереса к предмету игры, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.  3. Воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.  *Условия игры:*  1. Игры должны быть безопасными;  2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту;  3. Недопустимо унижать достоинство ребёнка;  4. Споры и конфликты надо решать только мирным путём.  *Типология квестов:*  ***Линейные*** *— задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.*  ***Штурмовые*** *— команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.*  ***Кольцевые*** *— круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему*  *маршруту к конечной цели.*  Этапы прохождения квеста:  Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, заинтересовывает, интригует.  Организационная часть включает: распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.  Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы. | C:\Users\детский сад\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\uk457631.jpg  *Принципы квеста:*  1. Доступность заданий – они не должны быть очень сложными для ребёнка.  2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.  3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.  4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.  5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.  6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.  Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.  Итоговая рефлексия: Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового? Что показалось трудным? Довольны ли вы своими результатами? Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?  C:\Users\детский сад\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\pic654.jpg    *Игры-квесты можно проводить и для родителей, для родителей с детьми, для педагогов.*   |  | | --- | | C:\Users\olga\Downloads\22678133-treasure-chest-isolated-illustration-on-white-background.jpg | | Памятка  для педагогов  https://www.b17.ru/forum/foto/25798035_1.jpg  МОУ Трубинская оош  2019 год  **Размещение на сайте.**  \* Нужно зайти в Интернет и набрать адрес сайта для создания веб-квестов.  \* Cоздать логин (зарегестрироваться) на сайте. Только зарегистрированные пользователи могут создавать веб-квесты. (Чтобы пользоваться готовым веб-квестом, регестрироваться не нужно.) <http://questgarden.com/author/examplestop.php>  В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. |

**Любая победа даже в игре – это способ выработать у себя привычку к успеху.**