

**МБОУ «Тинская СШ№1»
Дошкольная разновозрастная группа**

**Проектная деятельность в
образовательном процессе
квест - технология**

**Стальмакова Оксана Степановна
Прокопович Наталья Михайловна**

«Дети охотно всегда чем-нибудь
занимаются. Это весьма полезно,
а потому не только не следует
этому мешать, но нужно
принимать меры к тому, чтобы
было что делать».

Я.Коменский



Квест – это форма взаимодействия взрослых и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.



По структуре сюжетов:

Линейный – основное содержание квеста выстроено по цепочке. Отгадаешь одно задание – получишь следующее, и так, пока не дойдёшь до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

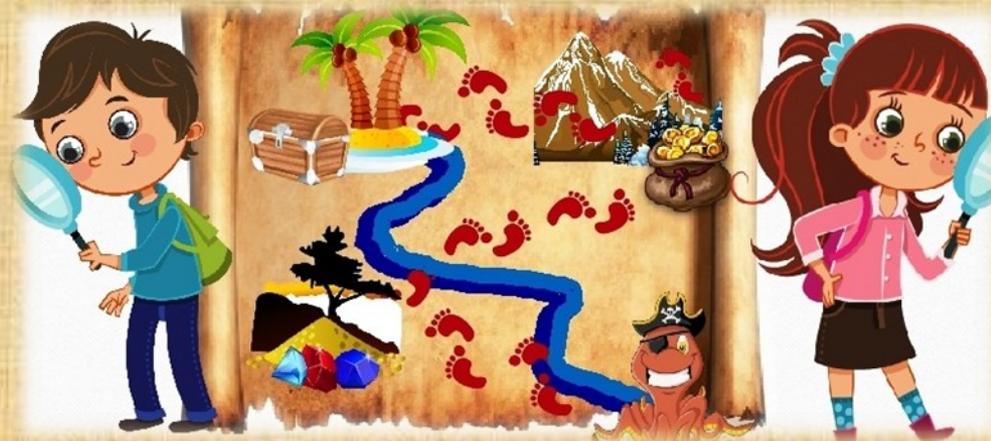
Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определённые задания он вновь и вновь возвращается в пункт А».





Технология подготовки сценария образовательного квеста:

- Введение – выбор сюжета, распределение ролей.
- Задания – проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания.
- Порядок выполнения – система бонусов и штрафов.



Проведение квестов реализует следующие задачи:

Образовательную – вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность

Развивающую – активизация интереса, творческих способностей, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию

Воспитательную – формирование персональной ответственности за полученный результат, толерантности



Квест технология имеет

Руководителя (наставника)

Цели и задачи

Участников (дети, родители)

Игровой замысел

Четкие правила

Пространство, где будет проходить игра

«Все, что я познаю, я знаю, для чего это мне надо и где и как я могу эти знания применить». Джон Дьюи

- Квест – игра «В поисках цветка здоровья»
- Квест-игра «В поисках клада «Здоровье»
- Экологический квест «Знатоки природы»
- Квест – игра «Путешествие к Королеве Математики»
- Квест – игра «По дороге к радуге»



Преимущества Квест-технологии

Квест – это игра

Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество

Квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей

Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Это форма взаимодействия педагога и детей

целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка

образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер

**Образовательный проект
квест - игра
«Путешествие к Королеве
Математики»**



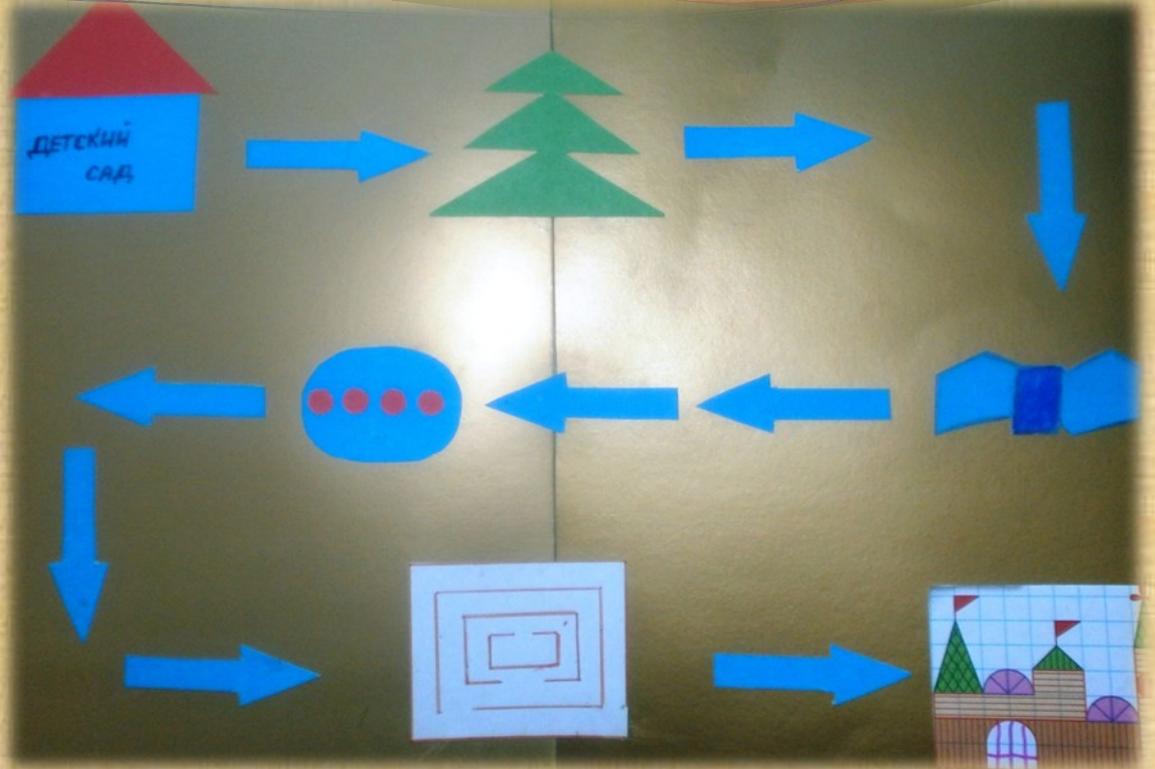
Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

- формировать навыки вычислительной деятельности;
- упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закреплять форму, цвет, величину.
- создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

Ход занятия





Первое задание – геометрический лес



Второе задание – арифметический МОСТ



Физминутка

Быстро встаньте,
улыбнитесь,

Выше, выше потянитесь

Ну-ка, плечи распрямите,

Поднимите, опустите,

Влево, вправо повернитесь

Пола ручками коснитесь

Сели-встали, сели – встали

И на месте поскакали.



Третье задание – Болото знаний



Четвертое задание – лужайка ГОЛОВЛОМОК



Итог занятия



Спасибо за внимание!