Выполнила:

Е.Ю. Мезенцева, Курагинский детский сад № 9 HYPERLINK "http://xn--80aakfzep2aw4c.xn--p1ai/""HYPERLINK "http://xn--80aakfzep2aw4c.xn--p1ai/"АлёнушкаHYPERLINK "http://xn--80aakfzep2aw4c.xn--p1ai/""

**Желаю Вам хорошего настроения!**



**Мастер-класс**

**по использованию современной**

**игровой технологии**

**(квест-технологии)**

**в образовательном процессе**

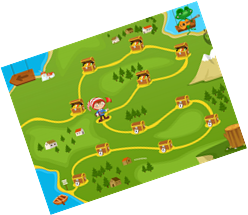
**ДОУ в рамках реализации ФГОС**



пгт.Курагино

2018

**Квест** (от латинского слова q u a e r o – ищу, разыскиваю, веду следствие)– это игра-приключение, в которой участники должны решать определённые задачи для достижения конкретной цели. Квест-игра дает опыт социального общения, учит взаимодействовать друг с другом, договариваться, разделять обязанности. Дает возможность в освоении всего пространства группы или детского сада.



**План подготовки квест-игры включает в себя следующие обязательные пункты:**

*-Определение цели и задач;*

*-Написание сценария*, содержащего информацию познавательного характера;

-П*одготовка «продукта» для поиска* (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

*-Разработка маршрута передвижений*: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными;

*-Формирование состава участников* (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.   
-П*одготовка детей* (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

**Виды квест-игры**

**Квесты по числу участников:**

1. Одиночные,

2. Групповые.

**По продолжительности:**

1. Кратковременные.

2. Долговременные.

**По структуре сюжетов:**

1. Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

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

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

**По форме проведения**:

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

**Задания для квестов.**

1. Поиск «сокровищ».

2. Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).

3. Помощь героям.

4. Путешествие.

5. Приключения по мотивам художественных произведений

