

ПАМЯТКА ПЕДАГОГАМ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ДЕТСКИХ КВЕСТ - ИГР

Цель квест- игр: в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Виды квест-игр:

Квесты по числу участников:

1. Одиночные,
2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

По содержанию:

1. Сюжетные.
2. Несюжетные

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 (по аналогии с настольными играми-ходилками). доступным лишь после выполнения предыдущего.

Принципы и условия эффективной организации детских квест - игр:

- все игры и задания должны быть безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- в содержание сценария требуется включать разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети дошкольного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.

Приемы мотивации детей на участие в квест-играх:

- заморозить в кубике льда, положить в контейнер;
- привязать к тайнику веревку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать веревку на карандаш, пока не покажется записка;
- выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками;
- назвать предмет, которых в помещении несколько - задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места;
- закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку;
- искать контейнер с запиской на ощупь, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки;
- записку в контейнере пустить плавать в ванну. Но прежде приделать к контейнеру петельку, за которую и доставать его с помощью удочки;
- можно сделать несколько контейнеров – с запиской и фальшивые и предложить ребенку вылавливать их из воды сачком;
- прятать в шкатулку и закрыть ее на навесной замочек.
- сделать множество свертков, и лишь в одном из них спрятать записку;
- написать текст белым восковым мелком. Задача ребенка – закрасить лист красками, чтобы текст стал хорошо виден;
- положить контейнер достаточно высоко и предложить сбить его «снежками» из смятой бумаги.