***Что такое КВЕСТ?***

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

**Квест (квестор**) – ищу, разыскиваю, веду следствие.

Само название «квест» (англ. quest) было именем собственным и использовалось в названии компьютерных игр. В 1990-х годах приключенческие игры были весьма популярны, в том числе в России, где за ними закрепился и стал именем нарицательным термин «квест».

**Квест** — компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

**Квест** — задание в настольной ролевой игре, которое мастер даёт команде персонажей.

**Квест** — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.

**Квест** – приключенческая игра, которая имеет сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач.

**Квест –** социально-значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию, учатся думать в команде, тренируются применению стратегии и тактики в действии.

**Виды квестов по структуре сюжета**

Стандартная игра построена по цепочке: разгадаешь одно задание – получишь следующее. И так, пока не дойдешь до финиша.

Нелинейный (штурмовой) квест – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

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

Линейные квесты являются самыми распространенными. По условиям этого вида необходимо из пункта «А» пройти в «Б», затем в «В», потом в «Г» и только при соблюдении последовательности достигаем результата в пункте «Д».

**ВИДЫ КВЕСТОВ ПО ФОРМЕ**

**Текстовые приключения** - разновидность игр, где общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации. Например, вопрос: «Вы пришли к развилке трёх дорог в лесу. Куда вы повернёте?»

**Графические квесты** – разновидность компьютерных игр, где управление героем стало осуществляться с помощью стрелок клавиатуры, [джойстика](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA) или мыши.

**Головоломки** - игра-повествование, в которой управляемый игроком герой взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов и решением логических задач.

**Выход из комнаты** - перед игроком стоит задача вывести персонажа из запертого помещения, пользуясь находящимися в комнате предметами.

**Приключенческий боевик** - интеллектуально-экстремальные виды игр на улицах города и за его пределами.

**СТРУКТУРА КВЕСТА или**

**С ЧЕГО НАЧАТЬ?**

1. «Что? Для чего? Для кого?» Определяем тему, цель и задачи квеста.
2. «Все дороги ведут… ». Создаем сценарий, где прописан порядок выполнения, задания , ответы, ведем обсуждение).
3. «В любом месте всегда хорошо вместе». Участники объединяются в группы, придумывают название, распределяют роли, задания и отправляются по маршруту.
4. «Путешествуем осознанно и избегаем опасностей!» (источники информации всегда «под рукой»).
5. «Творим вместе!» Создаем альбомы, коллажи, пишем истории, ведем дневники, собираем пазлы, прокладываем маршруты и т.д. Результаты выполнения заданий размещаем или оглашаем.

**СТРУКТУРА КВЕСТА**

1. Ясное вступление, где четко описаны *главные роли* участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или *сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.*

2.  Центральное, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы участников квест-игры *(например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, и*сходя из собранной информации).

3.  Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому квестеру при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию).

6. Заключение, в котором суммируется опыт, который будет получен игроками при выполнении самостоятельной работы над квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность участников продолжить свои опыты в дальнейшем.

В ходе организации работы над квестами реализуются следующие **ЗАДАЧИ**:

**Образовательная** — вовлечение каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности квестеров , выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

**Развивающая** — развитие интереса к предмету поиска (исследования), творческих способностей, воображения; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

**Воспитательная** — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

**КВЕСТ-СЛОВАРЬ**

**Время прохождения** - время, которое тратится на прохождение игры.

**Задания** - этап сценария игры, который состоит из одного или нескольких вопросов.

**Капитан** - обязательный участник команды, который представляет ее интересы перед организаторами.

**Агент** - тот, кто дает задание (как правило, агента нужно найти).

**Карта** - карта местности.

**Модератор** (эксперт)- тот, кто контролирует выполнение заданий.

**Квестер** - игрок в один из видов квеста.

**Команда** - добровольное объединение, зарегистрированное для участия в игре.

**Рейтинг** - количественный показатель (или показатели) участия команды в игре на протяжении периода игры.

**Сценарий** - совокупность всех заданий, последовательность решений которых заранее не известна участникам и определяется в ходе прохождения уровней игры.

**Чек-пойнт** - пункт присутствия команды на определенном задании.

**Экипаж** – участники, которые находятся во время игры в одном транспортном средстве.

**МКДОУ – ДЕТСКИЙ САД «ЕЛОЧКА»**

**Новосибирский района**

[**elochka@edunor.ru**](mailto:elochka@edunor.ru)

**www.elochka.nov.edu54.ru**

***Технология квест – игры***

***в работе с дошкольниками***

******