

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение города
Костромы «Детский сад №1»**

«Что такое квест ?»

**Воспитатель
Казарина Екатерина Сергеевна**



**Популярное развлечение
для современных детей**

Квест (из английского quest-поиск) - задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше. Основополагающий фактор - познавательное повествование и обследование мира.

Квест – это игра-приключение, в которой участники должны решать определённые задачи для продвижения по сюжету и для достижения конкретной цели.

Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

История создания квестов

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Вслед за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

В России же первый квест был открыт в 2013 году небезызвестной компанией «Клаустрофобия».

Рисунок 1. Из истории квестов

Основные признаки квест-игры

- Поиск
- Движение к цели
- Преодоление препятствий

Виды квест-игр:

по структуре сюжетов

- линейный
- штурмовой
- кольцевой

по продолжительности

- краткосрочные
- долгосрочные

по месту проведения

- в помещении ДОУ
- за его пределами

по форме проведения

- соревнования
- проекты
- исследования
- эксперименты
- поиск «сокровищ»
- расследование происшествий
- помощь героям
- путешествие
- приключения по мотивам художественных произведений

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**