

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №6 компенсирующего вида Московского района Санкт-  
Петербурга.

### **«Будущее в настоящем».**

#### **Квест технология с использованием экшен-камеры, интерактивной доски и гарнитуры.**

#### **Идея воспитателя Майоровой Веры Васильевны**

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

В настоящее, современное время технологий особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами.

**Цель квест** - игры в дошкольном образовательном учреждении: это 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.

Перед тем как начать путешествие на ребенка одевается экшн-камера и гарнитура, по которой будет передаваться информация другим детям, которые

будут наблюдать за происходящим по интерактивной доске, где находится игрок и помогать найти ему те или иные артефакты. Подсказки друзей, которые игрок услышит по гарнитуре дадут юному путешественнику возможность возвращаться к тому, что его заинтересовало несколько раз, постепенно формируя познавательный интерес, и обеспечивая возможность вариативного изучения темы. Затем игрок возвращается к своей команде и уже в другую локацию пройдет следующий.

Благодаря компактности **экшн-камера** легко крепится на голове участника (для крепления **экшн камеры** на голове имеется широкий выбор специальных застёгивающихся креплений, допускающих регулировку и настройку по размеру головы).

По габаритным размерам она не особенно отличается от коробка спичек. Однако, её матрица способна с высокой чёткостью фиксировать всё окружающее вокруг. **Камера** не ограничивает свободу движения **ребенка** и не мешает выполнять какие – либо действия, снятый ею сюжет воспринимается как увиденное собственными глазами.

Такие экшн-квесты для сплоченной и дружной компании – это одновременно и квест, и приключение. В экшн-играх обычно от вас требуется продемонстрировать не только смекалку и логику, но и ловкость.

Квесты в реальности успели приучить нас к тому, что все самое интересное находится на расстоянии вытянутой руки в четырех стенах. Экшн-квесты научат вас действовать быстрее при помощи команды, которая помогает искать предметы наабулядая за происходящим по интерактивной доске.

Такой квест создан для дошкольников, чтобы будить детскую любознательность, и стимулировать собственную активность ребенка:

- познавательную активность (желание узнать новое);
- коммуникативную активность (желание общаться, делиться своими рассуждениями и впечатлениями с окружающими, и прежде всего с Вами, дорогие взрослые);

- и, конечно, творческую активность (творить, выдумывать, пробовать).

Детский интерес – это именно тот регулятор активности, на который стоит ориентироваться взрослому при помощи прохождения квеста ребенком. (если такая помощь потребуется).

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров, поэтому в такие квесты с экшн-камерой и гарнитурой можно включить и родителей и все это может найти широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.