|  |  |
| --- | --- |
| **Вид маршрута** | ⎯ Карта (схематическое изображение маршрута);⎯ «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)⎯ Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. |
| **Ход игры** | Представляет ряд событий в игре |
| **Итог квеста – образовательный продукт.****Рефлексия** | Результат должен соотноситься с выполнением основного задания. Образовательным продуктом может быть результат исследования, рисунок, коллективная работа, буклет и т.д. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах с использованием разнообразных приемов (микрофон, мячик, клубок и т.д.) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Срок реализации**  | - краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия; - долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок. |
| **Целевая группа** | Дети, родители, педагоги |
| **Легенда**  | Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры |
| **Квест - герои** | Персонажи могут быть вымышленные так и реальны |
| **Вид маршрута** | ⎯ Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);⎯ «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции); |

**Паспорт квест – игры**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название квест - игры** | Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным |
| **Вид квеста** | **- линейные** (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);**- штурмовые** (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);**- кольцевые** (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек). |
| **Направленность квеста** | исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест и т.д. |
| **Цель и задачи** | Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. ФГОС ДО – ориентир при определении цели и задач |