

Педагогический опыт

«Квест – технологии, как средство развития познавательной активности у дошкольников. Элементы практического применения квест–игры в познавательно-речевом развитии».

Воспитатель высшей кв. категории Сытник Г.Н.

29 августа 2019 год

ст. Кагальницкая

Актуальность

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

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. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка, проявления инициативности как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДОУ.

Квест игра – креативная, современная, зажигательная. Эта технология приемлема и для дошкольников.

Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности. Итак, что такое квест – игра?

Квест - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть

максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Принципы организации квестов

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- Уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- Постоянная смена деятельности;
- Связность, последовательность и логичность заданий;
- Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);
- Продуманность организации игры;
- Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат

(схема, пазл, карта, рисунок, предложение

Квест–игра..... читать на слайде

Квест–игра..... читать на слайде

Классификация квестов..... читать на слайде

Алгоритм подготовки к игре.....читать на слайде

Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы, лабиринты.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.
- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем.
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)

И другие...

Ожидаемый результат:

Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДОУ: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДОУ: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;

3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью

Практическая часть

Ведущий:

Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Желающих поучаствовать в квест – игре, приглашаю подойти ко мне.

Ведущий: Уважаемые игроки, сегодня мы с вами отправимся в небольшое путешествие. И побываем в гостях у необыкновенных сказочных героев. А кто это, мы узнаем в конце нашего пути.

*(Именно **общая постановка цели** способствует формированию у детей высокой мотивации и заинтересованности при выполнении заданий по ходу всей игры).*

Ведущий: Итак, наша команда собрана, а теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды.

(При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)

1 Задание:

Ведущий: перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами (макаронны, рис). Ваша задача: найти в них каждой команде по 8 букв и составить из них слово. Брать можно только по одной букве. Начали!

*(В детском коллективе при большом количестве человек это задание можно проводить в виде эстафеты. Выполняя задания, игроки постепенно приближаются к конкретной цели. **Игроков сопровождает инструктор команды – воспитатель.** Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий).*

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получились слова: *карточка и картинка.* Значит следующее задание связано с этими словами.

2 Задание:

Ведущий: Каждой команде даются карточки, на которых изображены предметы. Команде необходимо ответить, где, как и для чего можно применить данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: гвоздь – его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, речетворчества и т.д.)

1 команда:

Шарик

Кирпич

Автобус

Телефон

2 команда:

Удочка

Лапоть

Кнопка

Авторучка

Ведущий: молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - **Шкатулка**).

Ведущий: Замечательно, у вас получилось слово –Шкатулка ! Но где же ее можно найти? Попробуйте сами в зале.

Ведущий: Замечательно, Шкатулку нашли!

А вшкатулке лежит письмо. Давайте его прочитаем: «Здравствуйте дорогие гости! Извините, что так получилось, что мы не можем вас принять у себя в гостях нас пригласили в сказку. Будем вас ждать в следующий раз у нас в гостях..... Ваши сказочные герои ШВАБРОШЕРСТИУС И ПУЗОГЛАЗИУС».

Ведущий: Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, мы их не застали. Ну что ж, давайте пофантазируем и попытаемся изобразить этих необычных героев на листе бумаги, это и будет нашим последним заданием.

На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.

(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).

Ведущий: Покажите, пожалуйста, нашим гостям этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, повстречать их еудалось, но зато у нас на память останутся вот такие замечательные портреты! Вы их можете взять с собой!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

- И в завершении мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию:

- если вы частично воспользуетесь продемонстрированными приёмами – поднимите правую руку

- если опыт вам не пригодится – поднимите левую руку

- если опыт вам понравился, и вы будете его использовать в своей работе – поподнимите обе руки и похлотайте

Участникам спасибо за помощь в проведении игры, а всем - спасибо за внимание!