

Выполнил: Агванян Ирина Сергеевна, воспитатель
муниципального автономного дошкольного
образовательного учреждения Белоярского района
«Детский сад «Семицветик» г. Белоярский»

Пояснительная записка

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования центральной задачей ставят развитие целостной личности ребенка. Отсюда вытекает, что необходимо помочь дошкольнику сформировать индивидуальные интересы, способности и потребности. С позиций гуманистической образовательной парадигмы человек не воспитывается по частям, а развивается как система, и она отражается в его потребностях и универсальных сущностных силах.

Досуговая деятельность – важный раздел организации жизни детей в детском саду, который способствует:

- отдыху детей, их эмоциональной разрядке, что необходимо для психического и физического здоровья дошкольников;
- развитию детского творчества в различных видах художественной деятельности;
- развитию способностей к импровизации, готовности к экспромту;
- созданию условий для творческого взаимодействия детей и взрослых;
- формированию коммуникативной культуры детей;
- расширению кругозора детей, обогащению разнообразными впечатлениями средствами интеграции содержания различных образовательных областей;
- формирование представлений о формах культурного отдыха, воспитание потребности в культурных развлечениях.

Досуговая деятельность обладает способностью стимулировать процесс социализации, инкультурации и самореализации личности, способствует развитию памяти, формирует духовный мир, мораль.

Досуговая деятельность имеет широкий спектр влияния на воспитание и развитие ребенка, на формирование его Я - концепции. Но главной, приоритетной задачей является создание условий для эмоционального отдыха детей, снятия психического напряжения (что является чрезвычайно важным для современного ребенка, испытывающего стрессы и напряжения современной жизни!). Реализация этого условия требует от педагогов умения организовать детский досуг, сделать его игровым, импровизационным, веселым и радостным для каждого ребенка.

Основные «ключи» к организации детских досугов – это три «И»:

Интеграция - Игра - Импровизация.

Современный федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее - Стандарт) представляет собой совокупность **обязательных требований** к дошкольному образованию.

1) полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение детского развития;

2) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в

выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее - индивидуализация дошкольного образования);

3) содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

4) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;

5) сотрудничество Организации с семьей;

6) приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;

7) формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;

8) возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

9) учет этнокультурной ситуации развития детей.

Для индивидуализации дошкольного образования необходим и новый взгляд на ребенка, и новые формы и методы работы, для достижения поставленных целевых ориентиров.

Я представляю одну из таких, относительно, **новых форм работы** - квест-игру.

Quest (англ.) - поиск, искание. Это интеллектуальный вид игровых заданий, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие **задачи**:

- *образовательная* - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

- *развивающая* - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

- *воспитательная* - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.

2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Преимущества квест-технологии:

- проходят в рамках ведущей деятельности ребенка - игре;
- помогают детям легко принять нормы и правила поведения в различных видах деятельности;
- развивают у детей способность к принятию собственных решений, с опорой на свои знания и умения;
- формируют самостоятельность, активность, самовыражение, поддерживают детскую инициативу (все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении); развивают целеполагание, познавательную мотивацию;
- помогают продемонстрировать собственную само эффективность (особенно родителям);
- можно комбинировать различные виды детской деятельности и формы взаимодействия с детьми.

Особенности:

- большой подготовительный этап (включающий в себя постановку цели, определение задач, форм работы, конечного результата);
- подготовка материала и оборудования, подготовка маршрута и пространства, станций;
- проработка сюжета, логичности и последовательности заданий, а также возможных вариантов изменения самого сценария во время проведения квеста;
- ведущая, но "незаметная" роль педагога, ориентация на самостоятельное принятие решений детьми, а следовательно, увеличение временных затрат и др.

Итак, квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б, путем решения поставленных задач.

И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, приведу её здесь в сокращении.

Образовательные квесты различаются:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные, долгосрочные);
- по форме работы (групповые, индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда).

Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-

исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Квест-игра «Новогодние приключения с Фиксиками» предполагает тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых как равноправных партнеров.

Представленный сценарий квест игры «Новогодние приключения с Фиксиками» построен на основе следующих способов мышления:

- системный оператор;
- модель составления загадок;
- функция объектов;
- работа с матрицами.

Интерес детей построен на мотивации, которая поддерживается в течение всей игры. Мотивация строится на желании ребёнка чувствовать свою необходимость и значимость в условии помощи другим. Взрослый обращается к детям с просьбой помочь Фиксикам, он говорит, что без помощи детей никак не обойтись. При этом не забывает благодарить детей. Детям предоставляется возможность не только рассуждать, отгадывать, но и составлять собственный продукт в виде загадки.

Умение работать в команде формируют у детей навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь, умение принять чужую точку зрения или доказать свою.

Так как квест - игра проводится в разных помещениях детского сада, команды сопровождают специалисты, что позволяет не только разнообразить задания, но и максимально привлечь разных педагогов к данному виду деятельности. Это позволяет педагогам увидеть детей в разных видах деятельности, например инструктор по физкультуре оценит не только физические качества, но и познавательные и исследовательские навыки детей. Учитель-логопед оценит автоматизацию поставленных на коррекционных занятиях звуков, у детей логопатов и др.

В завершении игры дети не только помогают героям мультфильма найти поломку в гирлянде, но и становятся победителями игры, получают медали, а грамотно организованная рефлексия помогает педагогу выяснить, что было сложно для детей, что не удалось и как они с этим справились. Квест-игра занимает по длительности не больше 30 минут, дети постоянно находятся в движении и утомляемость им не грозит.

Досуговая деятельность в формате квеста замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Основная часть

Сценарий

квест-игры «Лучше всех»
на тему «Новогодние приключения с Фиксиками»
для детей старшего дошкольного возраста

Образовательные области: познавательное развитие; речевое развитие; социально-коммуникативное развитие

Цель: Формирование у детей высокой мотивации и заинтересованности посредством внедрения в воспитательно–образовательный процесс новой формы досуговой деятельности. Создание благоприятной атмосферы для непосредственного свободного общения и эмоциональной близости.

Задачи:

1. Формировать системное мышление, закреплять способы мышления у старших дошкольников.
2. Развивать конструктивное мышление, творческое воображение, инициативность, развивать доказательную речь.
3. Развивать внимание, воображение, смекалку; крупную и мелкую моторику, координацию движений (согласованность движений с речью), образное мышление, навыки сотрудничества в процессе выполнения заданий.
4. Воспитывать умение работать в команде, стремление вместе идти к общей цели, доброжелательность, желание прийти на помощь друг другу, слушать и слышать партнера, соблюдая очередность высказываний.

Предварительная работа: работа по составлению загадок, работа с системным оператором, определение функции объекта, конструирование по матрицам.

Методы, приёмы, технологии: работа в команде, игровые упражнения, создание проблемной ситуации, системный оператор, модель составления загадок, функция объектов, работа с матрицами, задания, требующие коллективного выполнения, анализ, синтез, самоконтроль, взаимоконтроль.

Словарная работа: разноцветная, яркая, многоцветная сверкающая, моргающая, висящая, елочная, уличная, настенная, длинная, многолампочковая.

Мотив: Мотивация общения (*решение проблемы*)

Материалы и оборудование: Интерактивная панель, шахматное поле, набор шахмат, схема электрической гирлянды (на каждую команду), клей-карандаш, фишки-лампочки, системный оператор, матрица «Расставь шахматы», модель составления загадок (на каждую команду), картинки объектов, конструктор «Лего», матрицы «Найди постройку» (5 разных), маршрутный лист (на каждую команду), музыкальный центр

Демонстрационный материал: отрывок из мультфильма «Фиксики» «Новогодняя гирлянда»

I. Вводная часть - 3 минуты

- 1) беседа о предстоящем празднике «Новый год»;
- 2) просмотр отрывка из мультфильма «Фиксики» «Новогодняя гирлянда»;
- 3) беседа о гирлянде;
- 4) словесная игра «Опиши гирлянду по признакам» (*подбор прилагательных к слову гирлянда*).

II. Основная часть - 24 минуты

- 1) выполнение задания № 1 «Определить серединный объект»;
- 2) выполнение задания № 2 «Расставить шахматные фигуры в соответствии с матрицей»;
- 3) выполнение задания № 3 «Составь загадку»;
- 4) выполнение задания № 4 «Подбери объект по функции»;
- 5) выполнение задания № 5 «Построй поделку».

III. Заключительная часть – 3 минуты

- 1) обобщение воспитателя-ведущего;
- 2) подведение итогов квест-игры, рефлексия.

Ход игры:

I. Вводная часть

- 1) Беседа о предстоящем празднике «Новый год»

Ведущий: Добрый день друзья, я рада видеть вас в нашем светлом зале на самой умной квест-игре «Лучше всех!».

Ребята, как ваше настроение? Скажите, пожалуйста, к какому празднику сейчас готовятся в нашем саду, семье, городе, в стране и на всей Земле? (*Ответы детей*)

Ведущий: Правильно к Новому году. Расскажите, а как вы готовитесь к Новому году? (*Ответы детей*). Молодцы!

- 2) Просмотр отрывка из мультфильма «Фиксики» «Новогодняя гирлянда»

Ведущий: Ребята, вы хотите, посмотреть, какая история случилась перед Новым годом у наших друзей Фиксиков? (*Просмотр отрывка из мультфильма «Фиксики» «Новогодняя гирлянда» на интерактивной панели*)

Ведущий: Ребята, что же делать, как же помочь Фиксикам найти сторевшую лампочку? (*Ответы детей*)

- 3) Беседа о гирлянде

Ведущий: Давайте мы с вами вместе уточним, что мы знаем об электрической гирлянде. Я задаю вопросы, а вы отвечаете, за каждый правильный вопрос получаете фишку.

- a) Какая функция у гирлянды? (*Ответы детей*)
- б) От какого питания работает гирлянда? (*Ответы детей*)
- в) Какие части есть у гирлянды? (*Ответы детей*)

- 4) Словесная игра «Опиши гирлянду по признакам» (*подбор прилагательных к слову гирлянда*)

Ведущий: Опишите, какая гирлянда по разным признакам? (*Ответы детей*)

Например:

- по признаку «Цвета» - разноцветная, яркая, многоцветная и т.д.;
- по признаку «Действия» - сверкающая, моргающая, висящая;
- по признаку «Место» - елочная, уличная и т.д.;
- по «Количеству», по «Размеру» и т.д.

Ведущий: Молодцы, нам осталось найти в схеме гирлянды сгоревшую лампочку, предлагаю вам отправиться в путь, но что бы найти сгоревшую лампочку, надо выполнить трудные задания. Вы готовы? *(Ответы детей)*

II - Основная часть

Ведущий: Для того чтобы помочь Фиксикам, я каждой команде раздаю схему электрической гирлянды (приложение 1).

Наши помощники-взрослые будут сопровождать вас от задания к заданию *(Каждой команде представляют помощника (педагога) и дети отправляются по заданиям. За каждое выполненное задание дети получают изображение лампочки. В ходе игры дети заполняют схему гирлянды, последняя лампочка оказывается сгоревшей)* (приложение 2).

1) Выполнение задания № 1 «Определить серединный объект»

Задание №1 *(место выполнения задания «Комната релаксации»)*

Педагог-помощник: Перед вами «Системный оператор». Отгадайте, какой объект должен быть в окне №1 и докажите (приложение 3). *(Дети должны доказать, что в первом окне – объект город Белоярский, потому что он находится в Ханты-Мансийском округе, раньше город был поселком).*

Педагог-помощник: Вы справились с заданием, молодцы, получите фишку-лампочку. Наклейте её в схему гирлянды. *(Один из детей наклеивают фишку-лампочку и отправляются дальше).*

2) Выполнение задания № 2 «Расставить шахматные фигуры в соответствии с матрицей»

Задание № 2 *(место выполнения задания «Физкультурный зал»)*

Педагог-помощник: Внимательно рассмотрите матрицу и расставьте шахматные фигуры в соответствии с матрицей (приложение 4). *(Дети рассматривают матрицу и расставляют шахматные фигуры, затем вместе со взрослым проверяют правильность выполненного задания).*

Педагог-помощник: Вы справились с заданием, молодцы, получите фишку-лампочку. Наклейте её в схему гирлянды. *(Один из детей наклеивают фишку-лампочку и отправляются дальше).*

3) Выполнение задания № 3 «Составь загадку»

Задание № 3 *(место выполнения задания «Кабинет логопеда»)*

Педагог-помощник: Составьте загадку по алгоритму про гирлянду, используя разные признаки (приложение 5). *(Дети по алгоритму составляют загадку про гирлянду, затем зачитывают её).*

Педагог-помощник: Вы справились с заданием, молодцы, получите фишку-лампочку. Наклейте её в схему гирлянды. *(Один из детей наклеивают фишку-лампочку и отправляются дальше).*

4) Выполнение задания № 4 «Подбери объект по функции»

Задание № 4 *(место выполнения задания «Кабинет психолога»)*

Педагог-помощник: Назовите объекты, которые выполняют такие же функции, как предложенные объекты (приложение 6). Нарисуйте перечисленные объекты. *(Дети рассматривают изображенные объекты, определяют их основную функцию, а затем называют другие объекты, но с такой же функцией).*

Педагог-помощник: Вы справились с заданием, молодцы, получите фишку-лампочку. Наклейте её в схему гирлянды. *(Один из детей наклеивают фишку-лампочку и отправляются дальше).*

5) Выполнение задания № 5 «Найди постройку»

Задание № 5 *(место выполнения задания кабинет конструирования «Мастерград»)*

Педагог-помощник: Рассмотрите внимательно матрицу «Построй поделку». Подберите детали конструктора в соответствии с вашей матрицей и, используя все эти детали, постройте поделку, придумайте ей название (приложения 7). *(Дети рассматривают (читают) матрицу, собирают набор деталей из конструктора, строят поделку. Если дети испытывают затруднения, педагог-помощник помогает, направляет детей к правильному выполнению задания, следит, чтобы дети сообща выполняли задание, выслушивали друг друга, договаривались).*

Педагог-помощник: Вы справились с заданием, молодцы, получите фишку-лампочку. Наклейте её в схему гирлянды. *(Один из детей наклеивают фишку-лампочку и отправляются дальше).*

III. Заключительная часть

1) обобщение воспитателя-ведущего

После выполнения всех заданий, дети собираются в музыкальном зале и передают ведущему схемы гирлянд.

Ведущий: Ребята, итак, вы нашли, какая же лампочка в схеме гирлянды оказалась сгоревшей? *(Ответы детей)*

Ведущий: Я вас поздравляю, вы успешно справились с заданиями, давайте скорее ваши схемы сейчас я их сфотографирую и отправлю электронной почтой Фиксикам, чтобы они устранили поломку в гирлянде *(Ведущий фотографирует схемы и отправляет изображения Фиксикам).*

2) Подведение итогов квест-игры, рефлексия

Ведущий: Ребята, расскажите мне, какое задание вызвало у вас затруднение? Как вы нашли правильный ответ? Какое задание было для вас самое легкое? Что помогло вам всем вместе преодолеть трудности? Как вы думаете, мы проходили испытания не зря? Почему? *(Ответы детей).*

Ведущий: Давайте посмотрим как дела у Дим Димыча? *(Просмотр видео, гирлянда загорается, семья радуется и благодарит ребят и Фиксиков за помощь).*

Ведущий: Ребята вы достойны наград за вашу выдержку, упорство и знания. Каждая команда награждается медалью «Лучше всех!» и «Дискотекой» *(Музыкальный руководитель включает детскую музыку и вместе с детьми*

выполняют ритмичные движения под музыку. Затем ребята возвращаются в группу).

Список источников

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

2. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.

3. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации», N 273-ФЗ от 29.12.2012.

4. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.

Электронные ресурсы:

1. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

2. Веб - квест как педагогическая технология [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://32ruo56.blogspot.ru/2012/05/blog-post_26.html

3. Квест-технологии как эффективный метод работы в детских и детско-родительских группах: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/677437/>

Представляя аттестационное задание, автор гарантирует, что использованная в задании информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц

И.С. Агванян

13.12.2019 г.