

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №35 г Курганинска муниципального
образования Курганинский район.

Принято

на педагогическом совете

Протокол №1 от 26.09.2020г

Методическая разработка

«Познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста
посредством использования квест- игры»

Разработчик:

Воспитатель Маслова Наталья Николаевна

Содержание

	Введение.....	Стр.3
I	История квест -технологии.	Стр.4-5
II	Задачи	Стр 6
III	Структура квеста :..... а. Принципы построения квестов; б. Условия квеста в. Виды и формы квестов.	Стр.6-9
IV	Алгоритм организации и проведения квест-игры:	Стр.10
V	Практическая деятельность педагога. а. План работы по введению квест –технологии в образовательный процесс ДОУ	Стр.11-14
VI	Заключение.....	Стр.14-15
	Список использованной литературы.....	Стр.15-16
	Приложение	Стр.17

Теоретические аспекты проблемы использования квест-технологии обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО

Аннотация:

В методической разработке представлены рекомендации по организации образовательной деятельности способствующей развитию коммуникативных качеств у старших дошкольников, их социализации в обществе. Педагогом представлены разработки квест-игр, родительских собраний, анкеты, карты диагностического материала, буклет.

Методические рекомендации адресованы воспитателям дошкольных учреждений, подготовлены с учетом требований программы дошкольного воспитания, а так же с учетом принципов ФГОС ДО.

Введение

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики. Педагог вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Мы поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий, а организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребенка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира. Таким связующим компонентом и является игра. Через игру педагог помогает ребенку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями. Так появился образовательный квест или квест-технология, который стремительно набирает популярность не только у воспитанников, но и у взрослых (родителей и педагогов), позволяющий индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

I.История квест технологии.

Квест– это вид сюжета, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату. Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, в особенности на его учения о «зоне ближайшего развития», можно смело утверждать, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату. Контролирует ход игры и направляет участников - ведущий. Квест построен на коммуникациях между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь целей игры.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Т. е., образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но в отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и ее объему.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или, верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести радость.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

Таким образом, квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая

способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест-технология востребована и актуальна.

Квест - это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т. п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т. д.), охватывая все окружающее пространство. Квест - игра требует хорошо продуманной РППС, поскольку необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность экспериментировать, фантазировать, творить. Создание среды - первый шаг к достижению поставленной цели. При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой

организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

III. Задачи

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 – воспитывающая

IV. Структура квеста представляет собой следующую последовательность:

задние	Знакомство с сюжетом и распределение ролей, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста.
процесс	Прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.
завершение	Подведение итогов и награждение победителей.

1. Введение- вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы.

2. Задание – четко определен итоговый результат самостоятельной работы :

- ставятся вопросы на которые нужно найти ответы;
- определяется проблема, которую нужно решить;
- определяется позиции для обработки собранной информации для достижения результата.

3. Ресурсы- список информационных ресурсов необходимых для выполнения задания:

- в электронном виде;
- видео/аудио носителях;
- в бумажном варианте;
- дидактический материал;
- адрес сайтов по теме.

4. Процесс работы- описание этапности работы, которую необходимо выполнить каждому участнику выполнить каждому участнику квеста при выполнении задания.

5. Оценка – описание критериев выполнения задания квеста.

6. Заключение- определение опыта полученного участниками квеста. ание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

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

а) Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста

Принцип навигации.	Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
Принцип доступности заданий.	Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
Принцип системности.	Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов
Принцип эмоциональной окрашенности заданий	Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
Принцип интеграции.	Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
Принцип разумности по времени	Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.	Педагогу необходимо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам.
Принцип присутствия выбора	Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного

	желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».
Принцип присутствия импровизационной составляющей	<p>Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с легкостью менять, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жестко выстраивает ход квеста, и он становится четко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости</p> <p>того, что будет, все это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.</p>

б) Условия квеста

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.

в) Виды и формы квестов.

Квест-игры различаются по :

Числу участников:

- одиночные;
- групповые.

По содержанию:

- сюжетные;
- несюжетные.

По структуре сюжетов:

- **линейные**, основное содержание квеста построено по цепочке (разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша). Так благодаря подсказкам взрослые (родители воспитанников, воспитатель) и дети нашего детского сада отправились на поиск «Мешка с подарками потерянными Дедом Морозом» - Новогоднее представление. Пример такого квеста-стал поисково познавательный квест игра « В лаборатории профессора Чудакова»,

«В гости к профессору математики», «Выручаем групповенка Кузю», «Путешествие в космос», «В поисках красок».

- **штурмовые**, (С помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи). Примером такого поискового квеста стала познавательная квест -игра «Знай и люби свой город», приуроченная ко дню города.

- **кольцевые**, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

По форме проведения:

- соревнования;
- исследования;
- эксперименты;
- проекты

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- 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);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет, экран 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.
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

V. Алгоритм организации и проведения квест-игры:

Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей.	Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?
Описать целевую группу	Кто, какой, какие они - дети моей группы?
Сформулировать проблему	Чего сейчас не хватает данной группе, что они не умеют, не знают?
Определить цель игры.	Ради чего проводится игра? Какого результата мы хотим достичь?
Определить задачи	-шаги, позволяющие достичь цели - Как и за счет чего цель будет достигнута?
Создать тематический план	Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько потребуется времени на проработку каждой темы
Разработать сценарий, выбрать место проведения игры	В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?
Определиться с материалами и условиями. подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры	подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры
Проведение игры.	Назначить дату, заинтересовать участников игры.
Обобщение и презентации результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)	Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).
Заключение	Для выявления эффективности применения квест-технологии можно провести диагностику развития регулятивных действий. При анализе диагностического материала необходимо особо выделить критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как

	<p>этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию.</p>
--	---

VI. Практическая деятельность педагога.

Анализируя нормативные документы и современную методическую литературу, я поставила перед собой задачу найти ту форму организации образовательной деятельности, которая бы ненавязчиво в игровом, занимательном виде способствовала активизации познавательных и мыслительных процессов участников, а также, создавала бы условия для самовоспитания и саморазвития ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является одним из целевых ориентиров ФГОС ДО на этапе завершения дошкольного образования. Именно тогда меня и заинтересовала, такая технология, как «квест-игра».

Как педагог, стараюсь идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Для организации непосредственно образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста я выбрала такую форму как квест. Сейчас она довольно популярна среди молодежи и приемлема для старших дошкольников. Для меня это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками, поскольку в группе есть значительное количество детей, которые занимают лидерские позиции среди детского коллектива. Поэтому взаимоотношения среди детей не всегда складываются легко и гармонично. С применением новой технологии у меня появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время — это помочь сплочению детского коллектива. Важно чтобы дети в группе замечали достижения других воспитанников, при выборе игры могли бесконфликтно распределять роли, например, используя считалку. Использование квест – игры с детьми старшего дошкольного возраста обусловлено возрастными особенностями детей. Во-первых в этом возрасте велика потребность детей в движение и вовремя квеста им приходится постоянно передвигаться с места на место. Во-вторых старшие дошкольники считают себя очень большими и самостоятельными и очень важно поощрять любые проявления самостоятельности в этом возрасте: самоорганизацию, самооценку, самоконтроль, самопознание, самовыражение, а квест предусматривает самостоятельный поиск заданий и их самостоятельное выполнение. В третьих старшие дошкольники испытывают интерес к сотрудничеству со сверстниками в познавательной деятельности, к работе в

команде. Как у самых старших в детском саду возникает желание помогать, брать шефство над малышами.

Анализ наблюдений позволяет мне спланировать дальнейшую работу, обеспечить необходимые условия для полноценного и правильного формирования личности ребенка.

Формы проведения таких игр довольно разнообразны. Из своего опыта, могу сказать, что квесты можно организовать в парках, скверах, в специальных помещениях, оборудованных соответствующими декорациями, в группах и по всей территории детского сада.

Квесты могут задействовать от 2–3 до нескольких десятков человек. Я же устраиваю командные квесты, когда каждая команда ищет некий предмет или решает определенную задачу. В этом случае квесты становятся еще более захватывающими и интересными, а также способствуют сплочению коллектива, поднятию командного духа.

И обязательное наличие конечного результата. Найти клад или спасти доброго персонажа от злого, собрать карту, схему.

Возможность играть в квесты семьей – это очень хорошая альтернатива сидению у телевизора. Участие родителей в квестах помогает сплотить семью т.к. это отличный способ группового взаимодействия и хорошая альтернатива в профилактике компьютерной зависимости. Детские квесты – это игры, которые проходят в реальном мире, по эту сторону экрана и дарят массу положительных эмоций. Практика показывает, что большинство родителей не имеют достаточного представления о закономерностях психического развития ребенка, не владеют элементарными знаниями в области его воспитания и обучения. Но, однако, словесную информацию, исходящую от педагога или информацию, размещенную в родительских уголках, часто не воспринимают. Поэтому я пришла к выводу, что необходим поиск новых форм взаимодействия и включения родителей в жизнь детского сада. Участие родителей в квестах помогает сплотить семью т.к. это отличный способ группового взаимодействия и хорошая альтернатива в профилактике компьютерной зависимости

а). План работы по введению квест –технологии в образовательный процесс ДОУ

Направления работы	Способ движения	Предполагаемый выход
Подбор и изучение методической литературы по теме	Метод. литература: - Колесникова, И. В. «Проведение игры–квеста»;	Составление теоретического анализа, в котором раскрывается суть

	<p>- И. А. Урмина «Инновационная деятельность в ДОУ» и др.</p> <p>- М.Б. Шумейка методика «Вопрошайка»,</p> <p>-В.С. Юркевич методика «Древо желаний».</p> <p>А.Л.Венгер-методика «Рисования по точкам»,</p> <p>Д.Б. Эльконин –методика «Графический диктант»</p>	<p>работы.</p> <p>Методики:М.Б. Шумейка, В.С. Юркевич(таблица №1)</p>
Изучить опыт работы по теме: «Применение инновационных технологий в образовании и воспитании детей дошкольного возраста»	Наблюдение , беседа	Анализ полученных данных в виде справки
В процессе работы выявить возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии..	Изучение уровня развития игровых умений у старших дошкольников	«Наблюдение сформированности игровых умений у дошкольников” (Приложение №4) Диагностика игровых умений у старших дошкольников (приложение №5)
Изучить и подобрать методические разработки квест-технологии и реализовать их в работе с детьми дошкольного возраста	<p>- методическая литература</p> <p>– интернет</p> <p>-ресурс</p> <p>-посещение мастер-класса</p>	Систематизировать полученные данные в кратком анализе
Разработать перспективный план работы по теме.	<p>- Наблюдения</p> <p>- Беседы</p> <p>- Методическая литература</p> <p>- Тематическое планирование .</p>	Перспективный план работы.
На практическом материале познакомить родителей воспитанников с основами и актуальностью	<p>- Анкетирование</p> <p>- Беседы</p> <p>- Составление консультаций, памяток</p>	<p>Анкетирование (приложение №1, №2)</p> <p>Консультации –</p>

квест.	- Родительское собрание Консультации. Беседы	род собрание «Квест игра как эффективная форма взаимодействия ДОУ и семьи». Беседы Рекомендации Памятки «Игровые технологии в работе с родителями ».
С помощью анкетирования проанализировать заинтересованность детей и их родителей квест-технологией.	Анкетирование (приложение №1, №2)«Эффективность квест-технологии в воспитании и обучении моего ребенка».	Анкетирование, краткий анализ
Систематизировать собранный материал для оформления опыта работы.	-Наблюдения -Беседы - Сбор материала и его оформление	«Наблюдение сформированности игровых умений у дошкольников » (Приложение №4) Рекомендации Памятки Теоретический анализ
Сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в воспитании и обучении детей дошкольного возраста.	- анкетирование - итоговое анкетирование -беседы - наблюдения .	Краткий анализ (начальный и итоговый) «Краткий анализ сформированности познавательной активности у детей старших дошкольников»

VI.Заключение

Работая с квест-игрой уже больше года могу сделать вывод, что

Квест – это не только развитие, но море эмоций и это именно та форма организации образовательной деятельности, которая приносит большую пользу как взрослым, так и детям:

- Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом незабываемые впечатления.

- Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг другу в выполнении заданий.

- В конце игры мы учим детей поздравлять друг друга с победой и благодарить. Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это способствует развитию веры в себя.

И в заключении, хочу отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье.

Выпускники нашего детского сада умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходиться к согласию; у детей развита познавательная активность, речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым; у них нет чувства страха за ошибку.

Список использованной литературы

1. Бондаревская, Е.В. Теория и практика личностного ориентированного образования [Текст] / Е.В. Бондаревская. – Ростов н/Д., 2000. -355с.
2. Венгер, Л.А. Слово и образ в решении познавательных задач дошкольниками: под редакцией [Текст] / Л.А. Венгера. – М.: ИНТОР, 1996. – 128с.
3. Гризик, Т.Н. Познаю мир [Текст] / - М.: Просвещение. 2001
4. Доронова, Т.Н. Вместе с семьей [Текст] / - М.: Просвещение. 2005 – 65с
5. Дыбина, О.В. Неизведанное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников [Текст] / О.В. Дыбина. – М., 2005.
6. Дыбина, О.В. Творим, изменяем, преобразуем: занятия с дошкольниками. [Текст] / О.В. Дыбина. – М., 2002.
7. Дыбина, О.В. Ребенок в мире поиска: Программа по организации поисковой деятельности детей дошкольного возраста [Текст] / О.В. Дыбина. – М.: ТЦ Сфера, 2005. – 64 с.
8. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.130-140
9. Щелина Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст] / Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – №21.1.
10. Поддьяков, Н.Н. Психическое развитие и саморазвитие ребёнка от рождения до шести лет [Текст] / Н.Н. Поддьяков. – СПб. РЕЧЬ, 2010.

11. Быховский, Я. С. Что такое образовательный веб-квест? / Я. С. Быховский. Режим доступа: [http:// www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php](http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php). 2. Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - 20 с.
- 12., Н.Н. Новые подходы к исследованию мышления дошкольников [Текст] / Н.Н. Поддъяков // Вопросы психологии. 1985. № 2. С. 105–117.
15. Прохорова, Л.Н. Организация экспериментальной деятельности дошкольников [Текст] / Л.Н. Прохорова. – М.: АРКТИ, 2004. - 64с.
17. Савенков, А.И. Маленький исследователь. Как научить дошкольника приобретать знания [Текст] / А.И. Савенков. – Ярославль: Академия развития, 2002.
- 18 Эльконина Д.Б. «Психология игры» М-2000
19. Щетинина А.М. «Диагностическая социальная развития ребенка»- учебно методическое пособие Великий Новгород; НОВГУ им.Ярослава Мудрого 2000-88с.
- 20 Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования // Приказ Министерства образования и науки №1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года)

Квест-игра для детей старшего дошкольного возраста

«В лаборатории профессора Чудакова».

Поисково-познавательная игра в форме экспериментальных действий.

Цель: развитие познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста по средствам квест- игры с экспериментированием

задачи:

Образовательные Учить проводить несложные опыты с использованием подручных средств и предметов.

Расширять представление детей о свойствах воды, воздуха и песка

Развивающая : Развивать познавательную активность, любознательность, воображение и мышление.

Воспитательная : Воспитывать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями товарищей.

Материалы и оборудование: проектор и экран, столы, конверты с заданиями, указатели комнат, спец. одежда по кол-ву детей, бумажный веер (*по кол-ву детей*), одноразовые стаканы прозрачные(*по кол-ву детей*), коктейльные трубочки (*по кол-ву детей*), подносы с песком, формочки (*по кол-ву детей*), клей-карандаш (*по кол-вудетей*), листы бумаги с контурами рисунков (*по кол-ву детей*), стакан с йодовым раствором, кисть, воздушные шары с дипломами(*по кол-ву детей*).

Ход квест-игры

Воспитатель: - Ребята, к нам в детский сад пришло видео - обращение из лаборатории профессора Чудакова! Вы готовы выйти на связь с профессором? (да) Тогда включаем скайп!

(На интерактивной доске – включаем скайп...)

Профессор: Дорогие ребята, мы проводим набор в школу Фиксиков. Вы хотите стать учениками нашей школы? (ответы детей).

Кто желает поступить в нашу школу, должен пройти предварительные испытания в лаборатории Фиксиков. Желаю удачи!

Воспитатель: Нам нужно выполнить поручение профессора. Для этого нужно быть внимательным и собранным, принимать быстро решения и помогать друг другу! Вы готовы? (ДА) Тогда в путь!

Как все лаборанты мы подготовимся к работе- наденем специальную одежду (рядом лежит конверт)

Ребята, здесь еще и конверт. Давайте его откроем.
(открываем и достаем лист с подсказкой)

Воспитатель:

Ребята, теперь мы можем достать подсказку, которая укажет, что нам делать дальше (лопают шарик с подсказкой):



Подсказка № 2

Он очень нужен детворе,
он на дорожках во дворе,
он на стройке и на пляже
и в стекле расплавлен даже (песок)
Да, молодцы, как вы думаете, куда нам идти дальше?

Экспериментальная комната «ПЕСОК».

(подошли к столу, где проводятся опыты с песком)

Воспитатель: а вот и конверт, а в нем задание.

Докажите, могут ли оставаться следы на песке и можно ли песком рисовать?

1. Опыт «На мокром песке остаются следы, отпечатки»

Воспитатель: Ребята, на подносах у нас песок: что вы можете о нем рассказать?

(ответы детей).

Правильно, на одном подносе – сухой, на другом подносе – мокрый песок.

Давайте попробуем оставить отпечатки формочек на сухом песке, на мокром песке.

На каком песке лучше видны отпечатки?

Ответы детей...

Вывод: Правильно, на мокром песке остаются следы, отпечатки, а на сухом нет.

2. Опыт: «Песочная страна» (рисование сухим песком)

Воспитатель: как вы думаете можно ли рисовать песком?

Ответы детей...

А каким песком можно рисовать? Ответы детей....

Воспитатель: давайте попробуем нарисовать песком с помощью клея-карандаша.

Обведите клеем-карандашом весь рисунок, а потом на клей насыпьте сухой песок.

Стряхнув лишний песок на поднос, посмотреть, что получилось.

Вывод: Сухим песком можно рисовать.

Молодцы ребята, мы справились и с этим заданием и можем достать следующую подсказку.

Подсказка №3

Собрать пазл-картинку (чернильница с пером).

Дети собирают.

Воспитатель: и что же у вас получилось? Куда же нам идти дальше?

Ответы детей....

Экспериментальная комната «Невидимые чернила»



(подошли к столу, где проводится опыт с проявлением чернил)
Открыть конверт с заданием, достать листок. А он пустой...

Воспитатель: я ничего не вижу, а вы ребята?

Ответы детей...

А что если профессор написал нам задание невидимыми чернилами?

Так как же нам прочитать их? (дети высказывают свои мнения).

Воспитатель: для того, чтобы прочитать это письмо возьмем стакан с йодовым раствором, и с помощью кисточки намочим лист и посмотрим проявится у нас что-то или нет.

Что вы видите? Ответы детей....

Воспитатель: читает записку.

«Молодцы Ребята! Вы прошли наши испытания и приняты в школу Фиксиков»

Профессор Чудаков

Рефлексия. Что вам, ребята, понравилось сегодня, что удивило, чему вы сегодня научились, что нового узнали? (Дети отвечают)

Воспитатель: Молодцы! Получите дипломы от профессора Чудакова. (из-за ширмы достает шары с дипломами).

Используемая литература:

О. В. Дыбина, Н. П. Рахманова, В. В. Щетинина. Неизведанное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников. – М.: ТЦ «Сфера», 2005.

А. И. Иванова. Естественнонаучные наблюдения и эксперименты в детском саду.

Растения. детская энциклопедия. М.: ТЦ «Сфера», 2004.

Поддьяков Н. Н. Творчество и саморазвитие детей дошкольного возраста. Поддьяков

А. И. Комбинаторное экспериментирование дошкольников с многосвязным объектом- «черным ящиком». Вопросы психологии, 1990 №5 Концептуальный аспект — Волгоград: Перемена, 1995.

Веракса Н. Е., Галимов О. Р. Исследовательская деятельность дошкольников. – М.: Мозаика – Синтез, 2012.

Рыжова Н. А. Волшебница – вода – М.: Линка-Пресс, 1997.

Рыжова Н. А. Игры с водой и песком, Обруч, — № 2.

Рыжова Н. А. Опыты с песком и глиной, Обруч, — № 2.

Тугушева Г. П., Чистякова А. В. Игра-экспериментирование для детей старшего дошкольного возраста, Дошкольная педагогика, 2001. — № 1.

Интернет ресурсы:

Квест игра «В гости к профессору Математики»

Квест – игра «В поисках красок» (старший возраст)

Цель: Формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей. Прививание интереса к новой форме игровой деятельности (квест – игра)

Задачи:

- Способствовать формированию умения применять полученные знания в нестандартных практических задачах.
- Развивать познавательный интерес, внимание, умение ориентироваться в помещениях группы.
- Развивать умения детей согласовывать свои действия со сверстниками.
- Объединять детей, доставлять им удовольствие, способствовать сближению, организованности группы.
- Воспитывать у детей желание делать приятные вещи, помогать персонажу игры.
- Вовлекать родителей в совместную деятельность ребенка в условиях детского сада. 1

Организационный момент.

карточки разных цветов. Предложить детям выбрать тот цвет, каким сегодня они хотели бы с нами “поздороваться”, цвет, который сейчас выражает его настроение. Пробуем тембром голоса показать настроение и поздороваться цветным “приветиком”.

Приветствие педагога: -Здравствуй Паша....Даша...Маша (называются имена всех детей)!

Вместе с солнышком встаём,

Вместе с птицами встаём:

- С добрым утром! - С добрым днём!

Вот как славно мы живём!

2 Вводная беседа, мотивация к предстоящей работе.

Воспитатель. Ребята, как вы думаете что такое радость?

Ответы детей: Когда все хорошо, когда мама дома. Когда папа играет со мной. Когда солнце светит.

Воспитатель В давние-давние времена в далеком Египте люди называли солнце именем Ра, поэтому слова «радость» и «солнце» похожи по своему значению. А какие вы можете назвать слова, похожие по звучанию на «радость» (ответы детей).(мамам,праздник,подарки,новые игрушки,день рождения.новый год и др...)

ХОД КВЕСТ ИГРЫ

И в шесть, и в десять лет, и в пять
Все дети любят рисовать.
И каждый смело нарисует
Все, что его интересует:
Цветы, рисунки, лес и сказки –
Все нарисуют, были б краски,
Да лист бумаги на столе,
И мир в семье и на земле!

Воспитатель: Ребята, к нам в гости спешит гость. Кто же это?

Загадка.

У меня есть карандаш, разноцветная гуашь,
Акварель, палитра, кисть и бумага плотный лист.
А еще мольберт триножник, потому, что я –ХУДОЖНИК!

На видео появляется Художник - Дорогие ребята, я прошу прощение у вас, но прийти сегодня к вам я не могу. У меня случилась неприятность, Коляка Маляка кудато спрятал все мои принадлежности для рисования, он оставил записку. Читает записку:

«Вы, наверное, краски ищете. А я их спрятал в «Цветной стране». Ну, вот такой я вредный. А чтобы их найти, вам нужно выполнить 7 задания. За каждое задание вы получите части картинок, которые, соединив потом, помогут вам узнать, где находится цветная страна и ваши краски. Подпись-Каляка Маляка.

Художник. Дети прошу у вас помощи, помогите мне найти мои краски.

Воспитатель: Ребятки, что же нам делать? Вы хотите помочь художнику найти краски?

Загадка . Первая подсказка:

Жмутся в узеньком домишке
Разноцветные детишки.

Только выпустишь на волю –

Где была пустота,

Там, глядишь, - красота! (цветные карандаши). (на полке с карандашами задание

№1)

№1. «НАЗОВИ ХУДОЖЕСТВЕННО ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ЖАНРЫ»

1. Если видишь на картине нарисована река,
или ель и белый иней, или сад и облака,

или снежная равнина, или поле и шалаш,
то подобная картина называется ... *(пейзаж)*

Если видишь на картине
чашку кофе на столе,
или розу в хрустале,
или бронзовую вазу,
или грушу или торт,
то подобную картину называют ... *(натюрморт)*

Если видишь, что с картины
смотрит кто-нибудь на вас,
или принц в плаще старинном,
или в робе верхолаз,
летчик или балерина,
или Колька, твой сосед,
обязательно картина называется ... *(портрет)*
(№1 пазл подсказка)

№2 На фланелеграфе картина(портрет) там задание.

Д/игра «НАЙДИ ПАРУ КАЖДОМУ ПРЕДМЕТУ»

(Оборудование простые карандаши, дидактические карточки загадки.)



(пазл подсказка №2)

№ 3 Для начала нам нужно разделиться на две команды. Для этого я попрошу вас взять по одной карточке с подноса. (На подносе круги теплых и холодных оттенков. Дети берут по одной карточке теплых и холодных оттенков.)

Д/игра «ЛЮБИМЫЕ ЦВЕТА СНЕГОВИКА И СОЛНЦА»

(дети делятся на две команды, у кого круги с холодными оттенками собирают «холодное солнце», у кого круги с теплыми тонами собирают «Теплое солнце». (под теплым солнцем *(пазл подсказка №3)*



№4 Диора «НАРЯДИ МАТРЕШКУ В СВОЙ САРАФАН» (Народно прикладное искусство)..

Приходько В.
 Матрешка на окошке
 Под ярким сарафаном.
 А вся семья в матрешке,
 Как в доме деревянном.
 Открой – увидишь чудо:
 Матрешенька-детеныш.
 А там еще –
 Откуда?
 А там опять...
 Найденыш!..
 ... Поют матрешки в хоре.
 Живут, не зная горя,
 И дружно, и счастливо,
 И весело на диво!
 Для самой юной крошки
 Шьют платьице матрешки,
 Чтоб выйти вереницей
 И погулять с сестрицей.

ДЕТИ 3 команды собирают роспии:»Гжелка», «Дымковская», «Городецкая».



(Затем каждая команда наряжает свою матрешку в свой наряд. На подносе карточки с различными элементами росписи, задача детей выбрать только свою роспись.) пазл подсказка №4

№5 «НАРИСУЙ ОТГАДКУ»

Послушайте загадку и попробуйте нарисовать отгадки в виде картины.

- Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает (солнце)
- Зимой и летом одним цветом (ель)
- Она под осень умирает и вновь весною оживает.
- Коровам без нее беда, она их главная еда (трава)
- Ног нет, а идет, глаз нет, а плачет (туча)
- Серебрянные нити сшивают землю с небом (дождь) Пазл подсказка №5

№6 «СОСТАВЬ НАТЮРМОРТ»

Цель. Закрепить знания детей о жанре натюрморта, составлять композицию по собственному замыслу. Развивать чувство формы, ритма, цветовых сочетаний.

ПАЗЛ подсказка №6



№7

Воспитатель. Вот конверт, а в нем последняя пазл подсказка и записка.

Сегодня я приглашаю вас отправиться в путешествие в Цветную страну. Попасть в неё можно открыв волшебные ворота. Что это за ворота?

Отгадайте загадку: -

"Разноцветные ворота

На лугу построил кто-то,

Но пройти в них нелегко,

Те ворота высоко.

Постарался мастер тот,

Взял он красок для ворот

Не одну, не две, не три-

Целых семь, ты посмотри.

Как ворота эти звать?

Ключ к ним надо подобрать!" (Радуга). Дети собирают пазлы, получается картина «Радуга». (разговор о цветах радуги). Дети проходят под радугой и находят краски