

Семинар - практикум

Тема «Познавательное развитие дошкольников посредством использования образовательных квестов»
(реализация парциальной программы
«Здравствуй, мир Белогорья!»).

Подготовила:
старший воспитатель МАДОУ
«Детский сад «Белочка»
села Новая Таволжанка Шебекинского
района Белгородской области»
Каблучко Л.Б.

2016 год

Цель: совершенствовать навыки общения воспитателей и родителей.

Оборудование: лист бумаги, ручка.

План:

- I. Упражнения для совершенствования навыков общения.
- II. Рефлексия.

Ход проведения семинара-практикума

I. Упражнения для совершенствования навыков общения.

**«Расскажи – и я забуду, покажи – и я запомню,
дай действовать – и я пойму!»**

Пословица.

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами. Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. Все, кто изучал английский язык, помнят слово «question», что значит «вопрос», а «quest» - это поиск, разыскиваемый предмет.

Понятие «квест» сначала использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей. Вспомните для примера любое произведение Жюль Верна или Роберта Стивенсона. Квест лежит и в основе любимой дошкольниками сказочной трилогии Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей», повести В. Медведева «Баранкин, будь человеком!», сказки Ю. Дружкова «Приключения Карандаша и Самоделкина» и многих других произведений детской литературы.

В играх-квестах тоже есть увлекательный сюжет-основанный на поиске чего-то, когда на пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без разрешения которых невозможно достичь привлекательной цели и получить награду.

Поведение участника игры определяется непрерывной цепью отдельных эпизодов: вначале всегда возникает промежуточная задача, которая затем через действие приводит к достижению промежуточной цели, после чего появляется следующая и т. д. Так происходит до тех пор, пока не реализуется и не будет достигнута главная цель.

Почему квесты так популярны?

Во-первых, это приятная для человека (гедоническая) деятельность.

Во-вторых, игрок понимает значимость для себя непосредственного ее результата. Он может удовлетворить личные потребности в достижении, доминировании, самостоятельности, аффилиации (стремлении быть в обществе других).

Привлекательным мотивом для участия в такой игре может быть и вознаграждение за победу, хотя оно всегда условно и не является главным стимулом.

Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Они есть и сейчас. Главный герой, управляемый игроком, взаимодействуя с игровыми персонажами и выбирая из многих нужные игровые предметы, решает логические задачи и добирается до цели. Чем время достижения результата меньше, тем награда в итоге выше.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улицах города, в парках, заброшенных зданиях, кафе, специально оборудованных комнатах, в которых запирают игроков, и они должны найти способ, чтобы выбраться оттуда за определенное время. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд».

Возможно ли использование квестов в работе с детьми дошкольного возраста?

Безусловно, да! Только содержание, задания и условия организации игры необходимо выстроить в соответствии с возрастными возможностями дошкольников.

Можно выделить некоторые достоинства квестов для детей дошкольного возраста.

Прежде всего, это игра-приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет дошкольникам удовольствие. Такая игра предполагает взаимодействие личности и ситуации. Наряду с побудительными аспектами

ситуации, на привлекательность предвосхищаемых последствий действия оказывают влияние и актуализируемые этой ситуацией мотивы.

Задания в квесте требуют сообразительности и нестандартного решения задач, значит, игра будет развивать умственные способности детей. Преодолевая предусмотренные сюжетом трудности, они осваивают массу новой интересной информации. Квест можно представить как содержащий эмоциональные компоненты процесс когнитивной обработки ситуации, подталкивающий к достижению цели. В нем всегда присутствует нечто похожее на «стремление к завершению», т. е. нарастающее со временем стремление довести процесс до некоторого итога.

Квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Образовательный квест - это интерактивная игровая форма организации поисковой и проектной деятельности детей и родителей по достижению образовательной цели через поэтапное решение проблемных заданий.

Типы образовательных квестов

- Веб-квесты
- Живые квесты
- кратковременный (используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно - три занятия).
- длительный (используется для углубления и преобразования знаний, рассчитан на длительный срок – месяц, квартал, год).

Краеведение в образовательных квестах

Задачи проекта:

- Формирование представления о малой Родине как месте, где человек родился и где он живет.
- Воспитание чувства привязанности к своей малой родине, гордости за нее, восхищение ее красотой.
- Развитие у дошкольников способности эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.
- Воспитание потребности узнавать о культурных и природных ценностях родного края, беречь и охранять их.
- Воспитание уважения к людям труда, знаменитым землякам.
- Расширение кругозора детей на основе материала, доступного их пониманию.
- Формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией.
- Повышение компетентности родителей по вопросам краеведения.
- Вовлечение родителей в совместную образовательную деятельность по краеведению.
- Обогащение детско-родительских отношений опытом совместной деятельности по краеведению.

Направления образовательных квестов

- Историческое прошлое города;
- Безопасность дорожного движения;
- Литературное наследие Белгородчины;
- Спорт и здоровье;
- Природа родного края.

Спортивно - развлекательный квест для детей среднего дошкольного возраста «В поисках пиратского клада»

- **Задачи:**
- Учить детей замечать и осознавать окружающую их обстановку и происходящие в ней изменения.
- Продолжать формировать у детей такие качества, как наблюдательность, сосредоточенность, устойчивость и произвольность внимания.
- Способствовать воспитанию двигательных качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости.
- Объединить детей, доставить им удовольствие, способствовать сближению и организованности группы.
- **Материалы и оборудование:** 7 бумажных ключей, водные пистолеты, воздушные шары, пластмассовые детские ведра, кегли, мячи среднего размера, крупная пирамида из 10 колец, детские лопаты, разрезные картинки, конверты с заданиями, сундук с угощением.
- **Подготовка:** провести маршрут квеста, на территории детского сада с помощью нарисованных стрелок, оборудовать уровни необходимыми материалами и инструментами, и в тайных местах оставить конверты с заданиями.
 - **Ход квеста:**
- Дети выходят на прогулку и на участке находят письмо, приносят его ведущему.
- В. Письмо? Интересно, кто его прислал! Адрес нашего детского сада, давайте откроем и прочитаем.
- «Ё-хо-хо! Я известный пират Джек - Воробей, гроза морей и океанов приветствую вас! Я долго ходил по морям и океанам и сойдя на сушу зарыл клад – сундук с сокровищами у вас в детском саду. Тот, кто пройдет все испытания, не бросит друга в беде и выполнит успешно все задания, будет находчивым, ловким, дружным, тот обязательно найдет мои сокровища!
- P. S. Дорога к кладу будет обозначаться стрелками, а все инструкции, как и с помощью чего найти клад вы обнаружите в тайных местах.
- Задача квеста: получить 7 ключей и одну помощь.
- Один ключ из семи подходит для открытия сундука с сокровищами. Подсказка! Ищите ключик с сердечком!
- Желаю удачи! Джек Воробей.
- В. Ну, что хотите найти сокровища пирата Джека Воробья?

- Д. Да!
- В. Тогда вперед!
- (Дети идут по заранее проведенному маршруту, отыскивая конверты и выполняя задание, получают один из ключей)
- 1 задание. **«Перенеси шарики»**
- Дети выстраиваются в колонну, ставится два ведра. В начале колонны ведро с пластмассовыми шариками на дне ключ, на расстоянии 5 м. ставится пустое ведро. Задача детей с помощью столовой ложки переносить шарики из одного ведра в другое, передавая эстафету по очереди, пока не появится ключ, и ведро не будет пустое.
- (Дети идут по указанному маршруту ко второму заданию)
- 2 Задание **«Угадайка»**
- На дереве, подвешены 5 «киндер-сюрпризов», в одном спрятан ключ. Детям дается 3 попытки. Задача детей угадать, где спрятан ключ.
- (Дети идут по указанному маршруту к третьему заданию) .
- 3 Задание **«Пиратский флот».**
- Дети встают вокруг надувного бассейна с бумажными корабликами.
- По команде «ПЛИ!» С помощью водных пистолетов нужно потопить пиратский флот, участники получают очередной ключ.
- (Дети идут по указанному маршруту к четвертому заданию)
- 4 Задание **«Весёлая пирамидка»**
- По команде дети должны собрать по порядку пирамиду, заранее разложенную в разных местах площадки, на самом нижнем кольце пирамидки прикреплен ключ.
- (Дети идут по указанному маршруту к пятому заданию)
- 5 Задание **«На abordаж!»**
- Дети встают в шеренгу и по команде прокатывают мячи, стараясь сбить кегли, дается 3 попытки.
- Задача детей сбить кеглю и найти за ней ключ.
- (Дети идут по указанному маршруту к шестому заданию)
- 6 Задание. **«Умники и умницы»**
- На столе лежат 2 разрезные картинki с изображениями сундука с сокровищами. По команде дети собирают картинki. (Крупная картинка сундука с сокровищами.)

- (Дети идут по указанному маршруту к седьмому заданию)
- 7 Задание. «Салют».
- Задача детей лопать надувные шары, в которых лежат скрученные бумажки, нужно найти бумажку с нарисованным ключом.
- Дети идут по указанному маршруту за получением дополнительного бонуса. В конверте загадка про клад и карта, по которой, нужно найти место, где он зарыт.
- Его найти желает каждый,
Кто слышал про него однажды.
Найти его был каждый рад -
Большой сундук, в котором ... (КЛАД).
- Детям раздают лопаты и согласно маршруту дети идут к тайнику. На месте, отмеченном крестом, дети копают и вынимают сундук с сокровищами - угощениями. Ура! Звучит победный марш! Квест закончен!
-