

*Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 71
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по физическому
развитию детей Калининского района Санкт-Петербурга*

«Образовательные технологии - квест и спортивное ориентирование в ДОУ»



*Воспитатель ГБДОУ
№71
Калининского района
Санкт-Петербурга
Каверзнева Наталья
Вячеславовна*

Санкт-Петербург 2019год

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.



Идея квеста идеально подходит для ДООУ и актуальна в контексте требований ФГОС ДО, так как способствует развитию активной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач. Главная суть квеста в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки.

Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.



По структуре сюжетов:

Линейный – основное содержание квеста выстроено по цепочке. Отгадаешь одно задание – получишь следующее, и так, пока не дойдёшь до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определённые задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А».



Технология подготовки сценария

образовательного квеста имеет с вою структуру:

Введение – выбор сюжета, распределение ролей.

Задания – проработка этапов, подбор вопросов, ролевые задания.

Порядок выполнения – система бонусов и штрафов.

Оценка – способы подведения итогов, вознаграждения.



В ДОУ проведение квестов реализует следующие задачи :

Образовательную – вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность.

Развивающую – активизация интереса, творческих способностей, поисковой активности, стремления к самосовершенствованию.

Воспитательную – формирование персональной ответственности за полученный результат, толерантности.



При использовании квест – технологий необходимо придерживаться следующих принципов:

Доступность

Системность

Эмоциональная насыщенность

Ограниченность во времени

Разнообразность

Безопасность

Соответствие возрасту

Наличие видимого конечного результата, приз



Спортивное ориентирование – это вид спорта, в котором участники, при помощи спортивной карты и компаса должны пройти контрольные пункты расположенные на местности. Основная задача – выбрать оптимальный путь движения, эффективно реализовать его – максимально точно и с наименьшими затратами времени.

Спортивное ориентирование

В ДОУ необходимо учить детей от старта до финиша сосредоточиться на конкретных задачах этапов, решать их коллективно, используя символы рисунка (карты) места и правила игры. Игра может проходить как в помещении, так и на участке детского сада.

Виды спортивного ориентирования:

ориентирование в заданном направлении «ЗН» заключается в том, чтобы пройти дистанцию в заданном порядке. В момент старта (в отдельных случаях за 1 минуту до старта) участник получает карту, на которой обозначена последовательность прохождения контрольного пункта. Победитель определяется по наименьшему времени прохождения дистанции;

ориентирование по выбору «ВО» заключается в том, чтобы пройти дистанцию в произвольном порядке;

ориентирование на маркированной трассе «МТ» заключается в том, что участнику предоставляется карта с обозначенным на ней местом старта. Следуя по маркированной трассе, участник вносит в карту расположение контрольного пункта, которые встречает по пути.

Подготовительная работа:

Инструктор по физической культуре заранее разрабатывает маршруты, готовит карты прохождения маршрутов.

Вместе с персоналом дошкольного учреждения устанавливает контрольные пункты, знакомит с правилами проведения ориентирования.

Перед стартом каждая команда получает карту местности, с обозначенными на ней местом старта и контрольными пунктами. Каждый контрольный пункт – это станция, которая имеет свое название, тему. Например «В гостях у лесовика», «служба спасения МЧС».

За каждым контрольным пунктом назначают ответственного, который в образе какого-нибудь героя сказок, мультфильмов, сотрудника спецслужбы встречает детей, и предлагает участникам ответить на вопрос или выполнить задание, а также регулирует прохождение контрольного пункта, чтобы команды не встречались на маршруте.

Задания и темы на станциях могут быть разными: отгадывание загадок по правилам поведения в природе, собрать в рюкзак предметы для похода, помочь собрать белочке шишки и сосчитать их и т. д.

Взаимодействие с родителями

Ориентирование по выбору проходит с привлечением родителей.

Проведение таких соревнований решают следующие задачи: ознакомить и заинтересовать данным видом спорта, способствовать эмоциональному сближению детско-родительских отношений, поэтому нужно следить за простотой постановки контрольных пунктов, так как их нахождение не должно вызвать трудностей у участников соревнований. Например, организаторы придумывают слово - шифр – небольшое и удобное для словообразования (например, «дружба», «счастье»). После этого необходимо подготовить контрольные пункты. Их должно быть столько же, сколько, букв в слове. Затем организаторы устанавливают контрольные пункты, которые потом наносятся на карту для ориентирования. На карту также наносятся места старта и финиша.

Участие детей

готовят атрибуты

помогают их убирать



Знакомят с правилами прохождения маршрута, с картой.

За 2 минуты до старта участники на линии предварительного старта проходят регистрацию.

За 1 минуту до старта судья-стартер записывает в карточку время старта для стартующей семьи, и по команде «Старт», та выбегает на дистанцию.

Выигрывает та семья, которая быстрее всех преодолет предложенную дистанцию и составит зашифрованное слово.



Этапы работы

Обучение ориентированию происходит в физкультурно-оздоровительной работе конкретного дошкольного учреждения в соответствии с программными требованиями поэтапно:

в групповом помещении;

в здании детского сада;

на территории учреждения;

районные туристические слеты.

Как учить детей ориентироваться на местности?

1 этап – занятия с детьми 4 -5 лет

2 этап – занятия с детьми 5-6 лет

3 этап – занятия с детьми 6-7 лет



1 этап – занятия с детьми 4 -5 лет

- Упражнения выполняемые в групповой комнате и дома:(«Назови соседей справа, слева, около, рядом»; «Кто между лисой и зайцем?»)

Дидактические игры:

«Вагоны в ряд» (предметы расположены в ряд)

«Весёлая карусель» (предметы расположены по кругу)

«На космической ракете полетим к другой планете» (ориентировка по углам местности)

«Куда пойдёшь, кого найдёшь?»

«Магазин игрушек» (игры на полочках)

«По лесным тропинкам» (ориентировка на листе)

-Аналогичные задания выполняются на территории детского сада

-На следующем этапе дети находят предмет по словесной инструкции взрослого:

«Начни путь от стола воспитателя в сторону выхода из группы. Иди прямо, у «Магазина» поверни налево, пройди вдоль «Дороги», сверни снова налево. Где ты?»

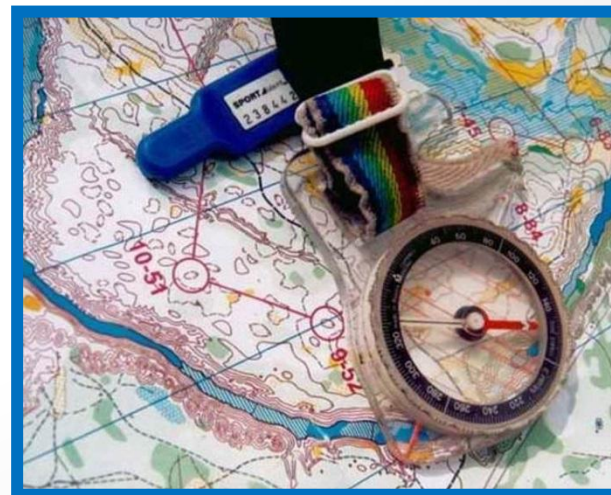
Такие игры мы переносим на улицу (на игровой участок).

2 этап – занятия с детьми 5-6 лет

- Система игровых упражнений направленных на развитие пространственной ориентации, составление простейших карт-схем, ориентировка на местности, в том числе при помощи компаса.
 - Работа с макетами «Комната куклы Маши», «Наш город», «Наша группа» (совместное рассматривание и изображение ее взрослым с помощью геометрических фигур)
 - Создание совместно карты-схемы игровой комнаты.
 - Беседа и рассматривание карты-схемы помещения. Задания показать и назвать предмет в комнате, найти его изображение на карте-схеме.
 - Индивидуальное составление детьми карты-схемы группы или своей комнаты.
 - Упражнения с картой-схемой (воспитатель линией изображает на карте маршрут, по которому предлагает пройти ребенку).
- Игры: «Кто быстрее пройдет свой маршрут», «Найди где спрятались игрушки» и т.д.
- Ориентирование на участке детского сада (совместное составление плана участка, изучение условных обозначений)
- Игры: «Как проехать домика к песочнице» «Пройди от скамейки к тополию», двигаясь при этом в соответствии с изображенными на карте стрелками.

3 этап – занятия с детьми 6-7 лет

- Дети самостоятельно составляют карту – схему группового помещения, спортивного зала, музыкального зала, спортплощадки.
- Совместное составление взрослыми и детьми карты-схемы территории детского сада.
- Упражнения по ориентированию на местности по уменьшенным картам.
- Упражнения на развитие памяти (на карте закрывается часть территории детского сада и детям предлагают нарисовать ее по памяти)
- Знакомство с компасом
- Упражнения и игры с компасом
- Соревнования по ориентированию на участке детского сада.



Спортивное ориентирование в системе физкультурно-оздоровительной работы дошкольников включает в себя ряд **КОМПОНЕНТОВ:**

физкультурно-оздоровительный, социально-коммуникативный, эмоционально-психологический, эстетический, познавательный и прикладной, а интересно продуманная двигательная деятельность детей в природных условиях формирует у дошкольника интерес к занятиям с элементами спортивного ориентирования и физической культурой, повышает мотивацию на здоровье и здоровый образ жизни.



Спасибо за внимание!