

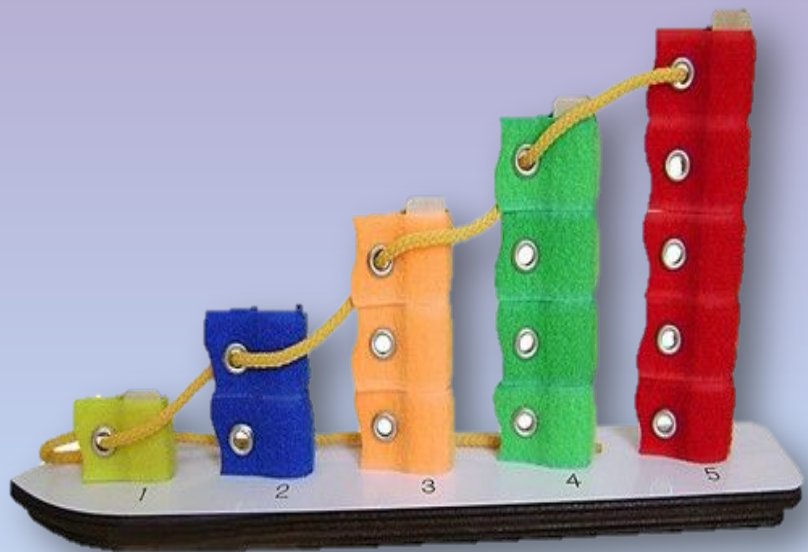
Организация квест-игр с помощью
модифицированных пособий
технологии интеллектуально-
творческого развития детей
В. В. Воскобовича

Воспитатель 1 КК

Скоркина Екатерина Сергеевна,
1 КК, стаж общий: 22 года
стаж педагогический: 13 лет
Руководитель студии:

«Хореография»

Игры кораблик «Плюх-плюх» и «Брызг-брызг»



«Плюсы и минусы» существующего формата игр

«Плюсы»:

- возможность индивидуальной работы;
- четкий методический контент:
 - обучение счету в пределах 10,
 - наглядное объяснение понятий количества,
 - формирование первых математических представлений (много, мало, поровну),
 - изучение цвета и размера,
 - развитие логического и творческого мышления,
 - тренировка мелкой моторики.

«Минусы»:

- игра без творчества, по четкой инструкции,
- отсутствие двигательной активности,
- не каждому по силам делать задания самостоятельно.

Гиподинамия: симптомы, последствия, профилактика



Понятие: физическая активность дошкольника

Улучшает
функциональное
здоровье

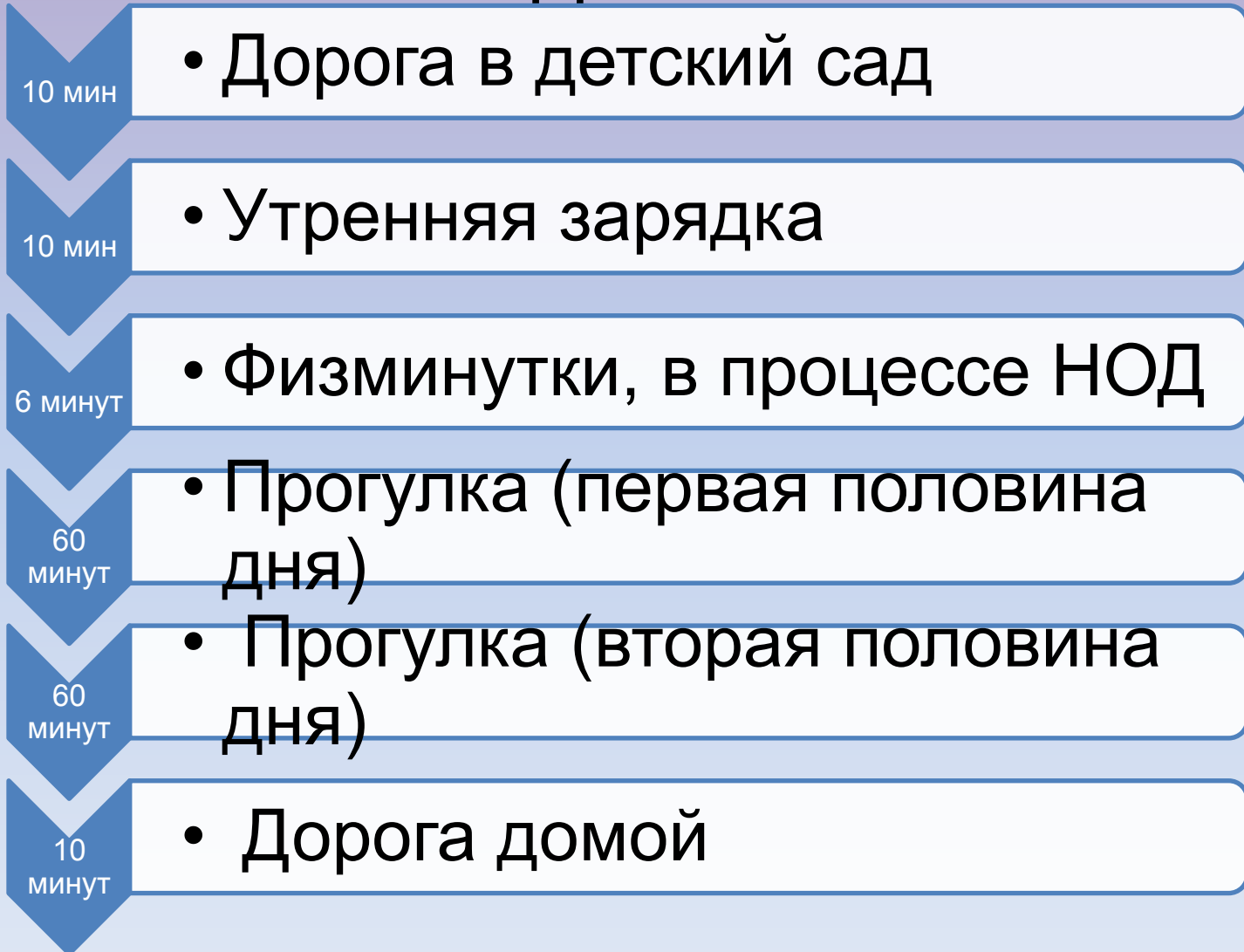
Поддерживает
положительный
эмоциональный
фон

Развивает
моторную
координацию

Координирует
структуры
головного мозга

Удовлетворяет
базовую
потребность в
движении

Хронометраж двигательной активности дошкольника



Свободная двигательная активность в рамках НОД

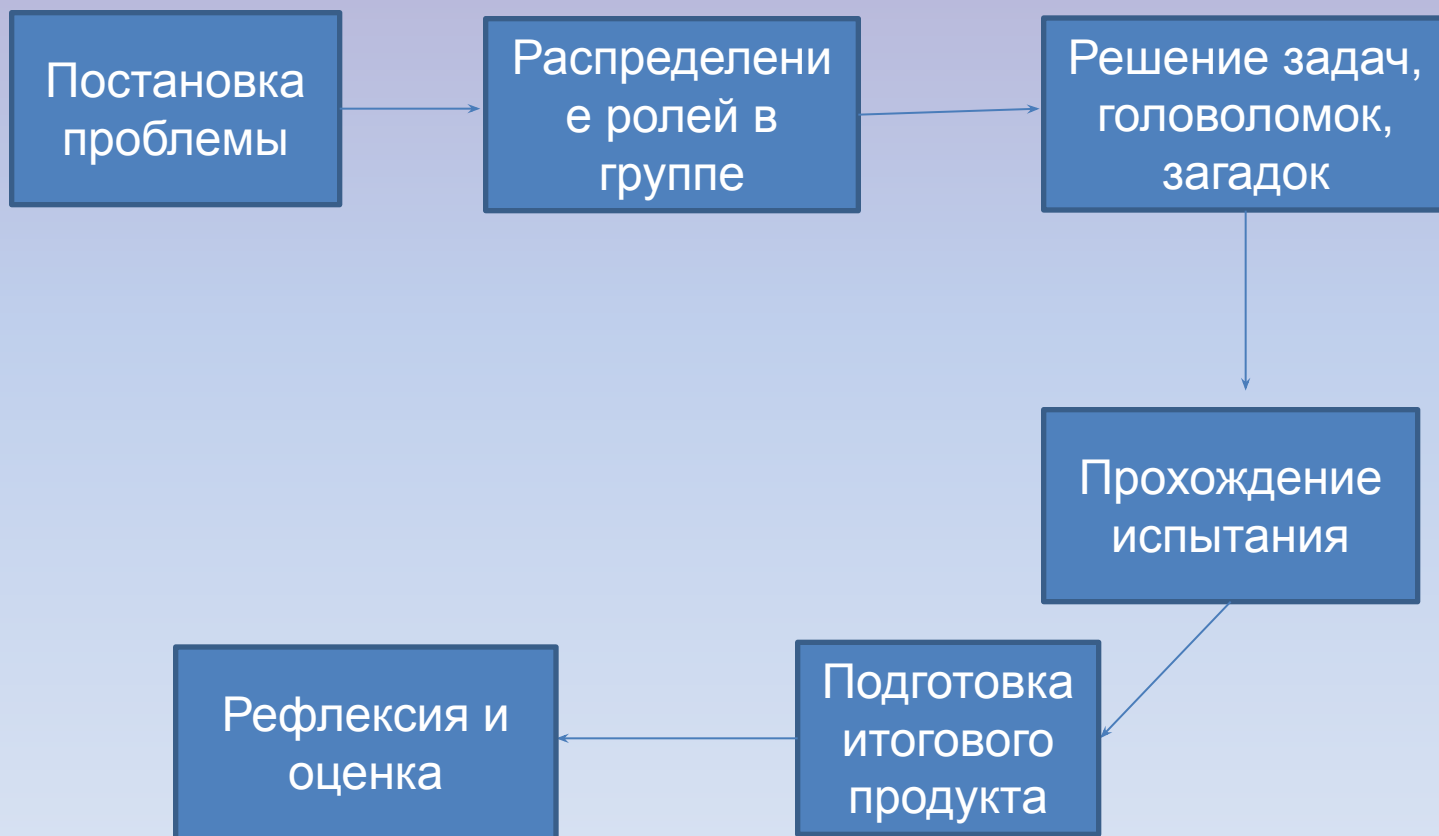


Что такое квест?

Понятие quest (квест) имеет несколько значений:

- Приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор, которых зависит от действий игрока.
- Квест – задание, которое требуется выполнить персонажу для достижения игровой цели.
- Квест – интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.

Модель квест-игры



Играя познаем и двигаемся

1. Возможность самостоятельно проектирования игрового пространства
2. Реализация свободной двигательной активности
3. Умения работать в команде



**Сказочные жители Фиолетового леса -
Гусь Капитан Океанкин и его помощники
лягушата Озеркин, Речкин и Морейкин.**



Кейс заданий для квеста

Наша великолепная команда приглашает всех в путешествие на корабле, но, что мы видим? С корабля пропали все мачты.

1 задание: Выстроить мачты по возрастанию от носа до кормы.

2 задание: На мачты развесить разноцветные флажки:
--на каждой мачте флажки должны быть одного цвета;

- 3 задание. Пронумеровать мачты.
Количество флажков определяется номером мачты.
Дать название мачтам
- 4 задание. Повернуть на высокой мачте средний флажок по корме.
- 5 задание. Провести канат через первые флажки от палубы.

И вот мы готовы отправиться в путь, наш корабль готов к отплытию!