

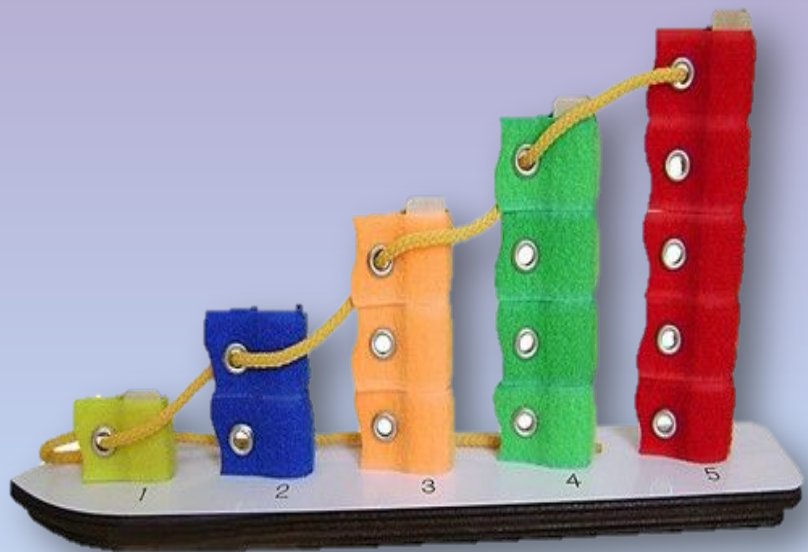
Организация квест-игр с помощью  
модифицированных пособий  
технологии интеллектуально-  
творческого развития детей  
В. В. Воскобовича

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 счёту 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

10 мин

- Дорога в детский сад

10 мин

- Утренняя зарядка

6 минут

- Физминутки, в процессе НОД

60 минут

- Прогулка (первая половина дня)

60 минут

- Прогулка (вторая половина дня)

10 минут

- Дорога домой

# Свободная двигательная активность в рамках НОД



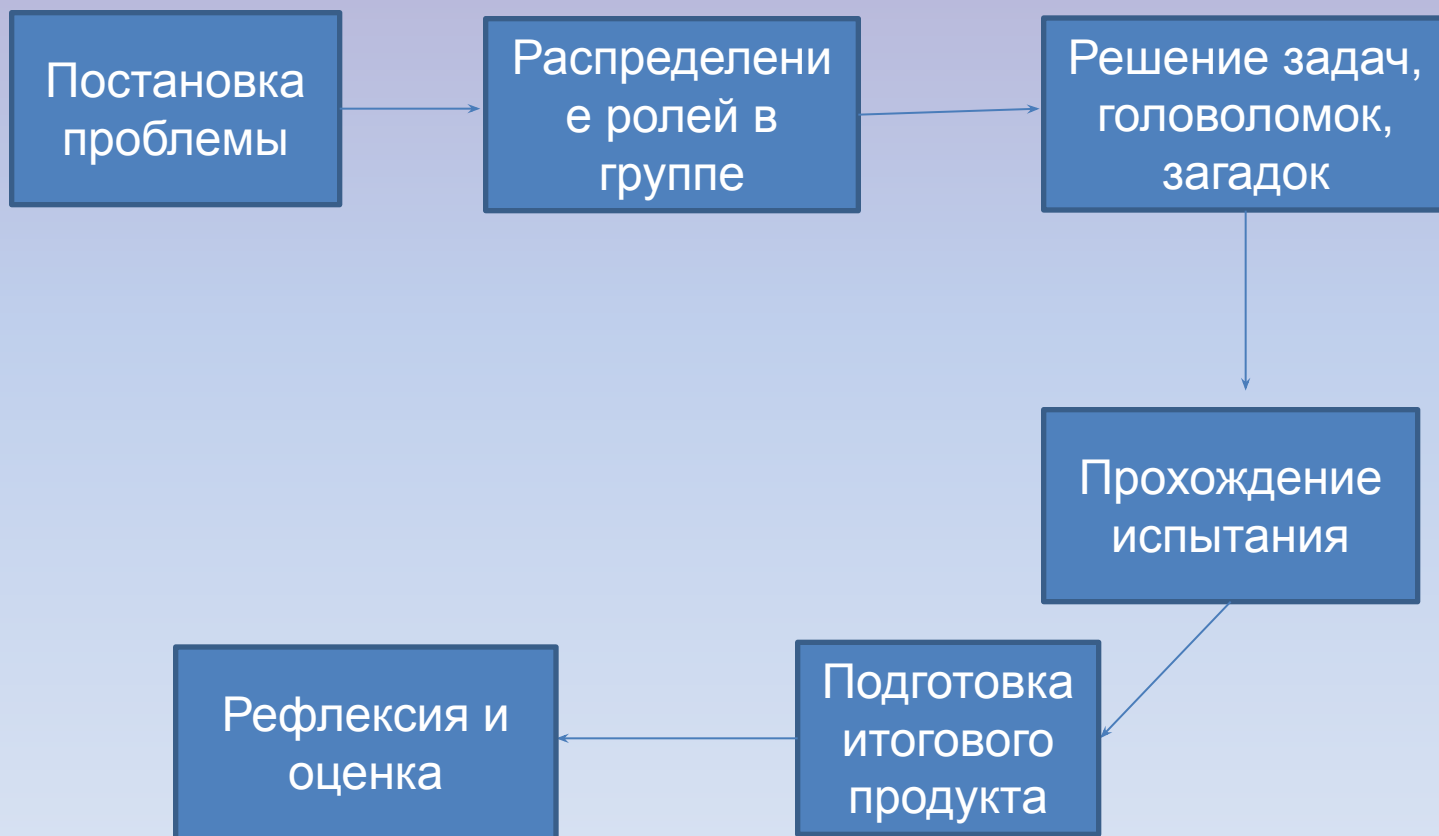
# Что такое квест?

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!