

*Презентация
квеста-игры*

**«Если хочешь - помоги,
если можешь - поддержи»**



Обоснование актуальности проведения квеста

Современные дети все больше времени проводят за компьютерными играми, телевизором. Социологические исследования в нашей стране и за рубежом выявили негативные тенденции: заметно снижен интерес к чтению у дошкольников; резко сокращена доля чтения в структуре свободного времени детей.

На сегодняшний день актуальность решения этой проблемы очевидна. Чтобы воспитывать читателя в ребенке, взрослый должен сам проявлять интерес к книге, понимать ее роль в жизни человека, уметь интересно беседовать с детьми и помогать при анализе произведения.

Не читая, человек не развивается, не совершенствует свой интеллект, память, внимание, воображение, не усваивает и не использует опыт предшественников, не учится думать, анализировать, сопоставлять, делать выводы. Книга же учит размышлять над новой информацией, развивает творческие способности, умение думать самостоятельно и дает возможность использовать это в образовательной, игровой и самостоятельной деятельности.

И здесь на помощь приходит игра, как ведущий вид деятельности. Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, обеспечить свободу выбора, предоставить возможность получения необходимых знаний и навыков и их закрепление. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест-игр. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка, на общую культуру личности ребенка, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка. Что и является основной задачей ФГОС ДО.

Цель и задачи квеста

Цель: Донести до детей каждое прочитанное произведение, раскрыть его замысел, заразить слушателя эмоциональным отношением к прочитанному: чувствам, поступкам, переживаниям героев, посредством использования технологии квест.

Задачи:

Образовательные:

1. Повышение интереса к чтению художественной литературы.
2. Решение возникающих ситуаций и проблем при сложившихся обстоятельствах.
2. Формирование физически здоровой личности с активной познавательной позицией.
3. Формирование исследовательских навыков.

Развивающие

1. Развитие у детей способности размышлять, анализировать, сопоставлять и выносить решение.
2. Развитие внимания и логического мышления.
 3. Стимулирование инициативы и самостоятельности, индивидуальных положительных психологических качеств и самореализации детей.

Воспитательные:

1. Создание условий для естественной потребности детей в движении.
2. Формирование навыков коммуникативного взаимодействия со сверстниками.
3. Воспитание у детей доброжелательности и взаимопомощи.

Ведущая идея и концепция

Идея: Использование в образовательной деятельности квест-технологии в условиях развития ДОО и реализации ФГОС ДО

Квест – это совершенно новая форма обучающих, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры?

Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Квесты способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

Целевая группа

Воспитанники старшей группы (5-6 лет), дети другой группы (сказочные герои), педагоги, родители и библиотекарь (заключен договор о сотрудничестве)

Стратегия и механизмы реализации квеста

Стратегия: прохождение испытаний командами детей, решение заданий в свободном выборе.

Механизмы реализации:

- подготовка необходимого спортивного, игрового оборудования и развивающего учебно-игрового пособия;
- подготовка атрибутов: яблонька, птица и т.д. (помощь родителей);
- разучивание ролей взрослыми и детьми другой группы;
- подготовка заданий для испытаний (они заставляют думать, находить выход из трудного положения и т.д.);
- подготовка материала на интерактивном столе;
- разучивание ролей взрослыми и детьми.

Описание квеста-игры

1. Введение:

После чтения повести шведской писательницы Астрид Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живёт на крыше» влетает в группу Фрекен Бок и просит о помощи: «Летом в теплый, солнечный день я и Малыш уехали на дачу. Я очень люблю смотреть свою любимую передачу про привидения и засмотрелась в очередной раз, а Малыш решил прогуляться по лесу. Кустик за кустик, деревце за деревце и, наверное, заблудился. Я очень испугалась, когда выйдя на улицу, не увидела около своего дома Малыша. Я его долго кричала и искала, но найти так и не смогла. Я приехала в ваш детский сад и прошу о помощи, найти и отыскать мне моего малыша.»

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: Логически и последовательно построенная цепочка заданий.

Воспитатель: Тогда нам нужен заданный маршрут. Где отдыхал малыш?

Дети: На даче.

Воспитатель: Рядом с дачей есть что?

Дети: Лес.

Воспитатель: В пути нас, наверное, будут ждать препятствия. Но ребята, у меня есть знакомая волшебница, она подарила мне волшебный мячик, он и будет показывать нам дорогу.

Фрекен Бок: Ура! Я так рада, что вы мне поможете.

Воспитатель: А чтобы мяч направлял нас по правильному пути, нужно сказать волшебные слова:

«- Волшебный мячик, прыг, скок. Через запад на восток. Катись ты побыстрее! Укажи нам путь скорее!»
(дети повторяют, воспитатель «выкатывает мячик»).

Воспитатель: Хотите посмотреть, куда же нам надо идти. (использование интерактивного стола: появляется слайд с изображением болота.)

Дети: Да, хотим..

Фрау Бок: Ой, да это же болото! И кочки, как же нам пройти через болото?

Спортивная эстафета «Пройдем по кочкам»

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: *Логически и последовательно построенная цепочка заданий.*

Воспитатель: Ребята, а кто это сидит около болота? Да это нас встречает лягушка, живущая на болоте.

Лягушка : Я вам подскажу куда идти, вот вам яблочко, а вы определяйте, куда вам дальше путь держать!

Воспитатель: Ребята, если лягушка нам дала яблоко, значит мы, что должны найти?

Дети: Яблоньку!

Воспитатель: А чтобы мяч дальше направлял на по правильному пути, нужно сказать волшебные слова.

Загадки-подсказки, как найти путь к Малышу (про горы, тропинку и бревно)

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: Логически и последовательно построенная цепочка заданий..

Фрау Бок: Молодцы! Отгадали загадки. Я думаю, что ваши ответы подсказывают новое задание, которое нам предстоит выполнить. (На экране появляется слайд с изображением гор.)

Воспитатель: А чтобы мяч направлял нас по правильному пути, нужно сказать волшебные слова.

Воспитатель: Посмотрите – впереди горы (использование ИКТ), а тропинку к ним преградили бревно и согнувшееся дерево. Как же нам преодолеть это препятствие? (Ответы детей.)

Спортивная эстафета «Преодолей препятствие»

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: *Логически и последовательно построенная цепочка заданий..*

Воспитатель: Молодцы, вы замечательно справились с заданием. Ребята, а кто это нас встречает?

Дети: Лесовичок.

Лесовичок: Ребята, я знаю, что вы ищете Малыша, я предлагаю вам

игру на планшете «Логико-малыш» «С каких деревьев слетели листочки?» (Рассмотри каждый листок дети подбирают к нему нужный силуэт) А, выполнив задание, вы сами определите, куда вам нужно путь держать! (Дети, отвечая на вопросы, на планшете с карточкой передвигают фишки определенного цвета и к правильному ответу в правом вертикальном ряду карточки.)

Воспитатель: А чтобы мяч направлял нас по правильному пути, нужно сказать волшебные слова:

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: Логически и последовательно построенная цепочка заданий.

Фрекен Бок: Смотрите, впереди лес. Куда мы забрели? (На полу лежат мешочки с песком .) Что это за камни?

Воспитатель: Наверное, это новое испытание. Здесь даже непроходимая чаща. Чтобы нам ее пройти, нужно бросить волшебные камни в самую середину, тогда деревья расступятся. (использование ИКТ)

Спортивное упражнение с мешочками.

Фрау Бок: Ребята, деревья расступились: путь открыт!

Воспитатель: Ребята, а это что такое лежит в траве?

Дети: Гнездо.

Воспитатель: Ребята, если мы нашли гнездо, значит здесь мы кого еще должны встретить?

Дети: Птичку.

Фрау Бок: Смотрите, а вот и она! Птичка очень встревожена. Просит о помощи . Подойдем и узнаем, что случилось?

Воспитатель: Кто- то разорил гнездо. Давайте поможем птичке и соберем яйца в гнездо.

Спортивная эстафета «Соберем яички в гнездо»

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: *Логически и последовательно построенная цепочка заданий..*

Воспитатель: Молодцы, помогли птичке, а нам нужно идти дальше.

Птичка: Подождите ребята, в благодарность подарю я вам удочку, а вы подумайте, для чего она вам может пригодиться и куда вам дальше свой путь держать.

Подвижная игра «Удочка»

Описание квеста-игры

2. Квестовая часть: *Логически и последовательно построенная цепочка заданий..*

Фрау Бок: Мы вышли к реке, как же мы ее переходить будем?(Ответы детей)

Воспитатель: Посмотрите, какие камушки (применение ИКТ). А здесь деревянные бруски лежат на берегу. Как думаете, что нужно сделать?

Задание «Перейдем речку по камушкам»

Описание квеста-игры

3. Оценка и итоги квеста

Перешли речку, а на пеньке сидит Малыш.

Фрау Бок: Малыш, наконец-то мы тебя нашли. Я так за тебя волновалась.

Малыш: Здравствуйте ребята, прости меня Фрау Бок. Спасибо, ребята, что помогли найти меня. Какие вы смелые, сильные и ловкие! Я и не думал, что у тебя, Фрау Бок, столько друзей !

Фрау Бок: А вас ребята, я приглашаю всех в наш дачный домик. А сейчас я тоже хочу вас порадовать и дарю вам фломастеры, чтобы вы рисунками рассказали о нашем нелегком путешествии и сделали выставку для родителей.

Рефлексия (обратная связь: рисунки детей о своих впечатлениях)

Ожидаемые результаты, социальный и образовательный эффект от реализации квеста-игры

