**Инновационный проект**

**««Квест - игра » как средство развития социально-коммуникативных качеств дошкольника в образовательном процессе»**

**Вид**: творческий, игровой

**Сроки**: долгосрочный

**Участники**: дети, педагоги, родители, специалисты.

**Актуальность**

Жизнь каждого человека пронизана контактами с другими людьми. Потребность в общении – одна из самых важных человеческих потребностей. Общение – это главное условие и основной способ жизни человека. Только в общении и в отношениях с другими людьми человек может почувствовать и понять самого себя, найти свое место в мире. В последнее время широкое распространение получил термин «коммуникация», наряду с термином «общение».

Коммуникация – это процесс взаимного обмена информацией между партнерами по общению. Она включает передачу и прием знаний, идей, мнений, чувств. Универсальным средством коммуникации является речь, с помощью которой не только передается информация, но и осуществляется воздействие друг на друга участников совместной деятельности.

Особую важность этот вопрос приобретает в настоящее время, когда коммуникативное развитие детей вызывает серьезную тревогу. Дети стали меньше общаться не только с взрослыми, но и друг с другом. А ведь живое человеческое общение существенно обогащает жизнь детей, раскрашивает яркими красками сферу их ощущений.

Ребенок, который мало общается со сверстниками и не принимается или из-за неумения организовать общение, быть интересным окружающим, чувствует себя уязвленным и отвергнутым, что может привести к эмоциональному неблагополучию: снижению самооценки, замкнутости, формированию тревожности, или, наоборот, к чрезмерной агрессивности поведения.

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Поэтому в своей группе я внедряю современную технологию Квест- игру. Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». «Квест» – это командная игра.  Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания.

Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию, но при этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

**Новизна.** Квест – игра одно из интересных средств направленных на самовоспитание, саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

**Цели и задачи**

**Цель** : в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

**Задачи:**

**- Способствовать всестороннему развитию детей;**

**- Развивать социально- коммуникативных качеств** путем коллективного решения общих задач;

- Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

- Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС):социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;

- Создание положительного эмоционального настроя.

**Принципы разработки квест- игр:**

При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:  
1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.   
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.   
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.   
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**Условия :**

1. Игры должны быть безопасными.( Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья)

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. ( пример, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен).

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Основное содержание.**

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

*План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:*

1. Разработать сценарий

2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий

3. Подготовить музыкальное сопровождение

4. Разработать презентацию для вступительной части

5. Оформить наглядные материалы (*«карты»*)

6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий

7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого

*Разработка маршрута передвижений:*

- во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей;

- во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными;

- в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка.

Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для дошкольников. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

**Ожидаемый результат**

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Огромным плюсом в проведении таких мероприятий, является совместная работа всех специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, педагог-организатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель и родитель).

образовательный уровень родителей через введение их в увлекательный мир квест- игр повышается, развивается система бесконфликтного взаимодействия между участниками образовательного процесса;

Работа выстраивается в три этапа:

Организационный этап (погружение в проект, планирование деятельности)

Основной этап - осуществление деятельности по решению проблемы

Заключительный этап – оформление и оценка результатов

Организационный этап

• отработка схемы последовательных действий совместно с детьми;

• организация деятельности детей, организация деятельности родителей;

• анализ научной и методической литературы;

• разработка план проекта по развитию субъектной позиции детей дошкольного возраста.

Родительское участие в реализации поставленных задач:

• помощь в оснащении группы игровым материалом;

• ознакомление с материалами информационного стенда для родителей «Давайте поиграем», «Формирование социально-коммуникативных качеств у детей старшего дошкольного возраста», «Квест-игры» и др..

Основной этап - осуществление деятельности по решению проблемы

• реализация проекта в группе с использованием инновационных технологий;

• работа по обогащению жизненного и игрового опыта ребёнка;

• обогащение предметно - развивающей среды.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Месяц, день | | Название мероприятия | цель |
| **Подготовительный этап** | | | |
| сентябрь | | 1.Обогащение предметно - развивающей среды  2.Разработка плана проекта по развитию социально - коммуникативных навыков у старших дошкольников.  3.Оформление стендовой информации для родителей: «Играть невредно или игротерапия для детей» | Познакомить родителей с целями и задачами проекта, убедить в необходимости оказания помощи и серьёзного отношения к заданиям и играм детей |
| **Основной этап – осуществление деятельности по решению проблемы** | | | |
| Средняя группа | Квест-игры | | Задачи |
| «В поисках Колобка»  «Путешествие к таинственным островам»  «Переполох в городе Мастеров»  «По страницам затерянной книги» | | Создание благоприятного эмоционального климата в группе сверстников и развития познавательных способностей, формирование и закрепление положительных установок в сознании детей и использование их в практической жизни.  Вызвать интерес к квест-играм, учить в них играть  Развитие самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности; логическое мышление, любознательности, умение общаться со сверстниками  Быть вежливыми |
| Старшая группа | «Слет Лаборантов»  «Путешествие в мир сказок»  «Путишествие к королю Математики»  «День Защитника Отечества»  «Семейные вытворяшки»  «В поисках прав детей» | | Развивать умение сотрудничать, активно слушать, перерабатывать информацию, конструировать «текст для другого» (умение говорить самому) и подчиняться правилам  Формировать знания об адекватных, социально - приемлемых способах выхода из конфликтных ситуаций, о дружеских взаимоотношениях, умение использовать их в жизни.  Развивать отношения, построенные на равноправии и способности решать проблему, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.  Формирование способности к сотрудничеству и навыков позитивной коммуникации; снятие психоэмоционального напряжения, сплочение детей, создание атмосферы доверия.  Установление дружеских отношений между детьми и взрослых |
| Подготовительная группа | «Старичек-годовичек»  «На помощь Байкалу»  «По следам Деда Мороза»  «Пять драгоценностей» | | Приобщить детей к эмоциональному вживанию в роль, утвердить, признать её. Способствовать становлению условности роли, относительно независимости реальных интересов детей. Ориентировать детей на роль партнёра(реального или  воображаемого), на предугадывание его чувств и стратегий его поведения.  Переориентация поведения с помощью игр, формирование форм адекватного поведения, снятия напряжения у детей, обучение приёмам релаксации |
| Работа с педагогами | | | |
|  | | Семинар- практикум  «Формирование коммуникативных качесатв у детей»  Памятка «Диалогическое общение»  Рекомендации «Формирование коммуникативных умений»  Мастер- класс «Квест игры в работе с детьми»  Участие педагогов в квест- играх | Повышение педагогической компетенции родителей по проблеме активизации игровой деятельности дошкольников в условиях семьи. |
| Работа с родителями | | | |
|  | | Показ презентации «Квест-игры»  Участие родителей в квест-играх  Консультация «Как организовать квест-игру дома»  10 советов начинающим: «Как организовать квест с нуля?» | Повышение педагогической компетенции родителей по проблеме активизации игровой деятельности |
| **Обобщающий этап (итог)** | | | |
| май | | Итоговое мероприятие  «Цветок дружбы»  Создание презентации по данной теме  Обобщение опыта работы ан семинарах практикумах, в печатных изданиях | Создание атмосферы праздника, условий для развития творческого потенциала педагогов, родителей и детей. Укрепление связей детского сада и семьи  Обобщение опыта работы |

**Диагностика по развитию социально-коммуникативных качеств дошкольников**

Автор Лисина М.И. «Методика для выявления уровня развития коммуникативной деятельности»

Были использованы критерии

- проявляет заинтересованность общения со сверстниками;

-способен устанавливать доброжелательные отношения;

-умеет слушать собеседника;

-владеет навыками сотрудничества групповой деятельности;

-способен к выполнению обязанностей и групповой роли;

-умеет общаться со взрослыми

**Творческий квест с дошкольниками "Путешествие в мир сказки"**

**Место проведения*:***музыкальный зал  
**Цель:** Формирование способности к сотрудничеству и навыков позитивной коммуникации; снятие психоэмоционального напряжения, сплочение детей, создание атмосферы доверия.  
**Материал и оборудование:** шар, разноцветные очки, кукла “Звездочет”, волшебная книга сказок, аромамасло “Лимон”, песочница, миниатюрные игрушки для работы в песочнице, игрушка Аладдин, мольберт, гуашь, кисти, лампа, подушки, подносы.  
**Ход квеста.** Упражнение “Мое настроение”. Дети и воспитатель стоят в кругу.  
Воспитатель. Дети, у меня есть волшебный шар. И он хотел бы знать, о вашем настроении. Сейчас каждый из вас будет говорить такую фразу “ У меня сегодня хорошее настроение, потому что…” и передавать шар другому. Если у вас плохое настроение, ничего страшного – так и говорите, только объясните, почему. Я начну. У меня сегодня хорошее настроение, потому что на улице яркое солнце. Воспитатель передает шар ребенку. Тот рассказывает о своем настроении, потом передает шар следующему и т.п. Каждый ребенок делится своим настроением.  
Воспитатель. У всех хорошее настроение. Ребята, вы хотите попасть в сказку?  
Дети. Да.  
Воспитатель. Ребята, сейчас мы с вами пойдем в волшебную сказочную страну. Вы слышите эти звуки – сказка ждет вас. Но войти в волшебную страну может только тот, кто умеет слушать то, что происходит вокруг него. Поэтому вы тихонечко, не разговаривая друг с другом, мягко и осторожно ступая, войдем в волшебную страну, оглядимся вокруг и прислушаемся. Для того чтоб попасть в сказку у меня есть волшебные очки, их нужно надеть и посмотреть, вокруг себя, на звездное небо.  
Дети надевают разноцветные очки, смотрят на звездное небо.   
В это время воспитатель берет куклу и говорит от лица Звездочета.

*Встреча со Звездочетом.*Звездочет. Здравствуйте! Я рад видеть вас, дорогие ребята! С давних времен я живу на Планете чудес. За тысячу лет я повидал много необыкновенного и удивительного. На планете чудес живут сказочные герои, поэтому здесь происходит много интересного. У меня есть старинная волшебная книга, куда я записываю необыкновенные истории и сказки. Рассаживайтесь поудобнее. Дети садятся на подушки.  
Звездочет. Я вам расскажу какую-нибудь сказку из своей волшебной книги.  
Где-то далеко-далеко, находится планета чудес. Вот однажды…  
Звездочет. Ребята, из книги исчезла куда-то страничка, на которой было продолжение сказки. Что мне делать, как мне быть. Вы мне можете помочь придумать свое продолжение.   
Дети. Да.  
Звездочет. И продолжение будет записано в волшебную книгу.  
Звездочет. Вы задумали отправиться в путешествие, чтобы найти страну, в которой никто не живет. Там вы создадите сказочную страну. Для того чтоб творить чудеса я превращу вас в волшебников. Ребята, у меня есть эликсир, и сегодня я вам дам волшебную силу для путешествия в сказку. Потрите запястье дружка о дружку, чтобы было тепло, и я вас наделю необыкновенной силой.   
Звездочет капает детям по капельке лимонного масла на запястье.  
Звездочет. Сейчас вы закроете глаза и будете медленно вдыхать запах, который исходит от ваших запястий.  
Звучит спокойная музыка, дети вдыхают запах лимона.  
Звездочет подводит детей к песочнице.  
Звездочет. Вот и песочная страна.  
Посмотрите, какая она большая. Положите ладошки на песок, закройте глаза и произнесем заклинание.  
В ладошки наши посмотри   
В них теплоту, любовь найди  
Песочный человек приди.  
Звездочет. Ребята, он нас услышал, пришел песочный человечек.  
Появляется кукла Аладдин.  
Аладдин. Здравствуйте, ребята, я вас услышал. Рад, вас видеть. Я вижу в мою сказочную страну пришли волшебники.   
У меня волшебная страна  
Я приглашаю вас, друзья.  
Вы очень кстати прибежали  
Мы вас давно уж поджидали.  
Сегодня мы, ребята, с вами  
Пойдем волшебными путями  
По нашей сказочной стране  
И побываем там – везде!  
В моей песочной стране живут маленькие песчинки, я очень не люблю, когда они убегают, падают на пол. Есть правила и сейчас я вас с ними познакомлю. Произнесите в месте со мной.  
Правила страны.  
Нельзя кусаться, драться  
И в глаза песком кидаться  
Стран чужих не разорять  
Песок мирная страна,  
Можно строить и чудить   
Можно много сотворить  
Страны, реки и моря   
Чтоб жизнь вокруг была.  
В мою песочную страну  
Пришла беда большая –   
В нее прокралась в темноте  
Колдунья очень злая  
Заколдовало солнце красное.  
Секреты же злого колдовства  
С собой колдунья унесла.  
В моей песочной стране когда-то шли дожди.  
Воспитатель сеет песком на ладошки детей через сито.  
Дули ласковые ветра. Возьмите трубочки и подуйте на песок.  
Дети берут коктейльные трубочки и дуют на песок.  
Сейчас вы выберете себе по три героя, которых бы вы хотели поселить в новой стране. Отдельно захватите деревья, камни, цветы, дома – все, что будет вам нужно для создания сказочной страны.  
Каждый волшебник создает свой кусочек сказочной страны, стараясь не мешать другому и делать так, чтобы его часть дополняла то, что строят волшебники рядом.  
Дети на подносы выбирают нужные игрушки.  
В песочной стране текли реки (дети в песочнице создают реки, разделяя песочный лист на несколько частей), были высокие горы (дети создают горы), стоял красивый лес темные дремучие леса (дети в песочнице сажают леса) и залитые солнце луга (дети разравнивают площадку для луга и сажают цветы). Посмотрите, как быстро, у нас появилась сказочная страна на месте пустыни. Мы создали ее своими руками. Мы — творцы этой страны.  
В этой сказочной стране на волшебной поляне сказочного леса жили маленькие волшебные жители. У них был домик (в это время предлагается поставить свой домик в любое место песочного листа). В нем они жили все вместе (каждый ребенок ставит своих героев рядом с домиком).  
Как-то раз волшебным жителям наскучило сидеть по своим домикам, и они пошли погулять по волшебному лесу, да и себя показать. Но, вся поляна разделена на части бурными реками. Как же могут встретиться все волшебные жители этой поляны?”.  
Дети. Построить мосты.  
Дети, используя своих “песочных” героев, продолжают проигрывать сказку.  
Звездочет. Вот и встретились все жители этого волшебного леса. Они радостно заплясали. Взялись за руки и поняли, что умеют творить настоящие чудеса. А когда наступил вечер, наши жители разошлись по своим домикам. Теперь они могут видеться друг с другом, когда им захочется.  
Аладдин. Волшебная сила вам помогла творить чудеса, но уже пора возвращаться к Звездочету.  
Звездочет. Ребята, садитесь на подушки.  
Дети садятся на подушки, образуя круг.  
Звездочет. Расскажите, где вы были и что делали.   
Дети, передавая мягкую игрушку, поочередно высказывают свое мнение.  
Звездочет. “Спасибо вам, ребята, что помогли мне найти продолжение сказки, а заодно и новые сказки придумали. Я обязательно запишу их в свою волшебную книгу”.  
Звездочет. Ребята, песочную страну вы создали, а солнца, по - прежнему нет, его колдунья заколдовала. Как нам быть? Для волшебной книги нужно нарисовать солнце.  
Рисование солнца.  
Звездочет. Ребята, какие чудесные солнышки вы нарисовали, они самые добрые и веселые.  
Но для волшебной книги нужно одно солнышко, давайте подарим их друг другу. Вы будите говорить: “Я дарю тебе солнышко, чтобы оно каждый день согревало тебя” и придумывает свое продолжение фразы.  
Да, не ошибся я вас! После таких приключений вы стали сильнее и умнее. Но теперь вам пора домой. Наденьте очки и осмотритесь вокруг. Счастливого пути!   
Дети превращаются в самих себя.  
Воспитатель. Сказка закончилась, но сказка не прощается! И мы еще не раз встретимся с ней.

[**Квест-игра с детьми средней группы «Секреты здоровья»**](http://my-nevalyashki.ru/index.php/kvest-igry-v-detskom-sadu/4377-kvest-igra-s-detmi-srednej-gruppy-sekrety-zdorovya)

## Цель: доставить радость детям.

Задачи: формировать навыки здорового образа жизни, упражнять в выполнении основных движений, учить ориентироваться на площадке детского сада, соблюдать безопасность при выполнении физических упражнений и в подвижных играх, воспитывать волевые качества, смекалку.

Материал: шарики – белый, голубой, желтый. Ленточки желтого цвета по две на каждого ребенка, разноцветный парашют, аудиозаписи. Карты направлений.

Ход игры

Воспитатель: Сегодня Всемирный День здоровья. Как это понимать День здоровья? (предположения детей)

Все люди объединяются и ищут секреты, которые помогут избежать многих заболеваний.

А мы с вами для начала сделаем разминку.

Комплекс под музыку: «Делайте зарядку»

Мы с вами сегодня попробуем тоже найти секреты здоровья. Отгадайте загадку:

Через нос проходит в грудь

И обратный держит путь.

Он – невидимый, и все же

Без него мы жить не можем. (воздух)

Дети: Воздух!

Голос «Здравствуйте ребята, вы меня узнали и вот я с вами. Без меня не могут жить растения, животные я нужен всем. Вот вам мое задание. (Дети замечают воздушный шарик белого цвета)

Воспитатель: Посмотрите, ребята, в шарике что-то есть. (Лопают шарик и находят карту) Карту можно разделить. Мы сейчас разделимся на команды и отправляемся искать свой шарик, который поможет нам найти еще секреты здоровья. Команды изучают карту.

Шарик голубого цвета.

В нем загадка: Меня пьют, меня льют, всем нужна я. Кто такая?

Дети: Вода!

Воспитатель: Как вы думаете, зачем нужна вода?

Ответы детей.

Голос. Правильно вы назвали, для чего я нужна. Вот вам мои советы:

1. Умывайтесь по утрам после сна. Мойте руки шею и лицо.

2. Мойте руки, ноги перед сном каждый день

3. Принимайте чаще ванну.

4. Обязательно мойте руки после прогулок, после посещения туалета, после общения с животными, после труда.

Запомните мои советы.

Подвижная игра «Ручеек»

Желтый шарик.

«Ну-ка, кто из вас ответит:

Не огонь, а больно жжет,

Не фонарь, а ярко светит,

И не пекарь, а печет» (солнце)

Дети исполняют танец с желтыми ленточками «Солнышко» по окончании танца, выкладывают солнышко из ленточек.

Воспитатель: Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья. Вот и секреты здоровья!

Игры с парашютом: «Карусели», «Пробеги, не задень», «Кто спрятался?

**Квест – игра «Путешествие к королю Математики»**

**Цель:** создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

**Задачи:**

- формировать навыки вычислительной деятельности;

-упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;

- закреплять форму, цвет, величину.

-создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;

-развивать воображение, смекалку, зрительную память;

- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

- воспитывать интерес к математическим знаниям;

- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

**Ход занятия**

Сегодня мы отправимся в гости к королю Математики. А живет он в волшебной«Стране Математики».Король Математик нас ждет и приготовил подарки. Он прислал карту что бы мы не заблудились.

Прежде чем отправиться, нам нужно захватить с собой подарки. Король Математик очень любит считать, поэтому я предлагаю взять с собой печенки в виде цифр. (открываю сундучок, а там пусто).

Ой, а что это произошло с цифрами, они испарились.

Здесь какое-то письмо:

**«Здравствуйте, детишечки! Что бы вернуть свои цифры вам нужно не мало потрудиться. Я приготовила испытания на вашем пути. Уверена, что вы не справитесь и все подарки достанутся мне.**

**Ваша Оплошка.»**

Как мы поступим, ребята? Пройдем все испытания? Тогда подойдите все сюда и что бы не произошло давайте поклянемся.

Клянемся дружными мы быть

И слезы горькие не лить.

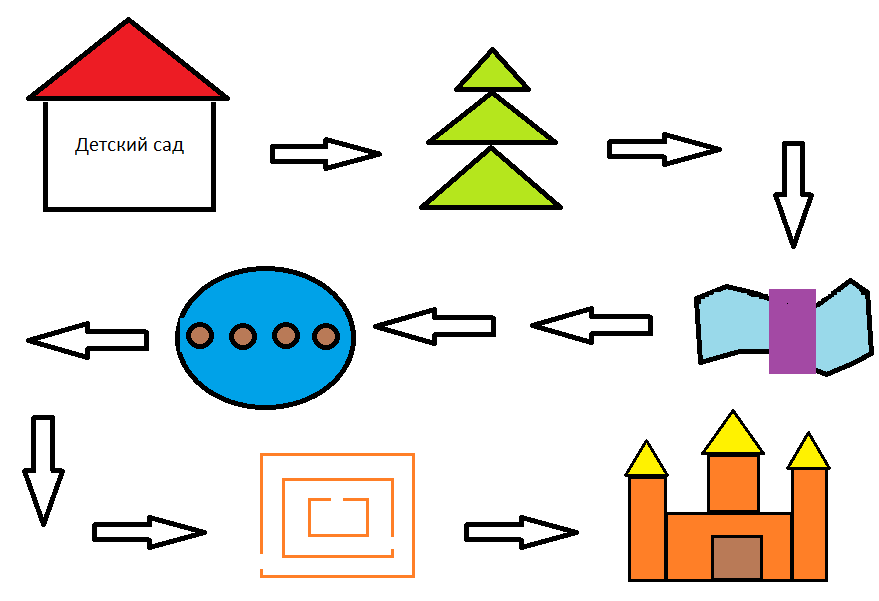
С улыбкой трудности встречать.

Все смело преодолевать.

ДЕТИ: Клянемся!

Давайте хорошо изучим карту.

Сначала мы должны пройти Математический лес, потом перебраться через реку Глубокую по мосту, затем через болото Загадок, долина Головоломок и во Дворец.



**Давайте сначала разомнемся, проверим, готовы ли вы к трудностям**

• В сказке волк и … козлят. Сколько было козлят?

• Сколько гномов приютили Белоснежку?

• Сколько углов у квадрата?

• Яблоко круглое или треугольное?

• Что больше: пять или восемь?

• В садике выходной в воскресенье или в понедельник?

• Сколько пальцев у перчатки?

• Сколько огоньков у светофора?

• Что меньше шесть или три?

Вы, молодцы! Отправляемся в путь. И первое испытание на карте геометрический лес. Будьте очень внимательны, здесь **Оплошка** приготовила нам что-то...

**Геометрический лес**

Мы попали в загадочный геометрический лес (картинка с лесом). Посмотрите пожалуйста из каких фигур состоит наш лес. (прямоугольник, треугольник, круг, овал). Давайте посчитаем:

- какое количество солнышек;

- какое количество ягод под высокой елкой;

- какое количество ягод под низкой елкой;

- какое количество елочек;

- какое количество березок;

- что находится по центру;

- что находится справа вверху;

- что находится слева внизу и.т.д.

- что здесь лишнее? (это проделки Оплошки)

Ну молодцы! За то, что мы справились Оплошка отдала нам подсказки. Отправляемся дальше. И на пути у нас река.

**Мост через реку Глубокую**

* Посмотрите, какое испытание приготовила для нас Оплошка. Как вы думаете, из чего сделан мост? А что случилось и как это можно исправить. Воспитатель: Правильно, из кубиков с числами, но нескольких кубиков не хватает, они лежат рядом с мостом их нужно вставить на место, чтобы он был целым. (Дети выполняют задание). Мы починили мост, и за это Оплошка дала нам следующую подсказку.

Так как путешествие долгое нам необходимо размяться.

**Физминутка**

Быстро встаньте, улыбнитесь,

Выше, выше потянитесь

Ну-ка, плечи распрямите,

Поднимите, опустите,

Влево, вправо повернитесь

Пола ручками коснитесь

Сели-встали, сели – встали

И на месте поскакали.

Продолжаем путешествие. Следующий пункт на карте болото Загадок.

**Болото знаний**

Здесь Оплошка заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Что бы узнать на какие кочки можно наступать нужно решить задачки.

1. Яблоки в саду поспели,

Мы отведать их успели.

Пять румяных, наливных,

Два с кислинкой

Сколько их?

(7).

1. Шесть веселых поросят

У корытца в ряд стоят!

Тут один улегся спать –

Поросят осталось… (5)

1. Пять пушистых кошек

Улеглись в лукошке.

Тут одна к ним прибежала,

Сколько кошек вместе стало? (6)

1. Шесть цветочков у Наташи,

И ещё два дал ей Саша.

Кто тут сможет счесть,

Сколько будет два и шесть? (8)

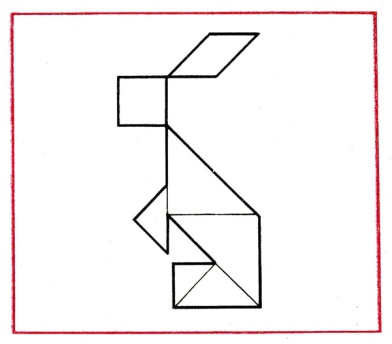
Теперь в колонну по одному переходим через болото и наступаем только на цифры 7, 5, 6 и 8.

Ура! Все перебрались через болото. Мы справились и Оплошка дала нам следующие подсказки. Следующий пункт на карте долина головоломок.

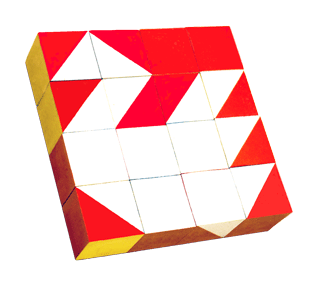
**Долина головоломок**

1. Будьте внимательны, здесь Оплошка особенно коварна.

«Танграмм»



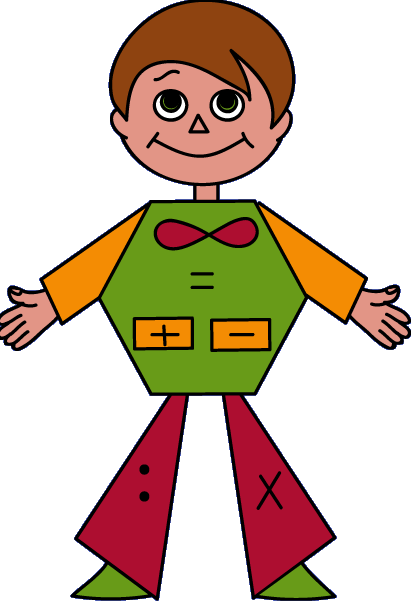
1. «Кубики Никитина»



1.Сконструировать данные фигуры из счетных палочек.

Ура! Мы справились с заданием.

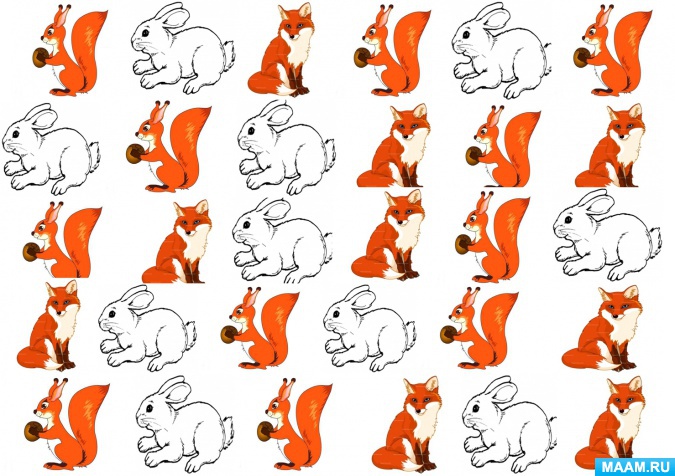
Проделав не легкий и полный опасностей путь, мы добрались до замка Его Величество Математику. Давайте искать наш сундучок с подарком для короля Математики.



Но что бы открыть сундук с подарком мы должны назвать код. Король Математики шепнул мне что это счет от 1 до 10 в обратном порядке. (Дети ведут счет в обратном порядке). Ну молодцы и вот ваш приз.

Понравилось вам путешествие? Где мы были? Что видели? Что делали? Что больше всего понравилось?

**Семинар-практикум для воспитателей «Квест-игра» — современные игровые технологии в ДОУ»  
Цели и задачи семинара**Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО   
Задачи:   
• сформировать у участников семинара-практикума представления о Квест- технологии.   
• содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.   
• создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест- игре.   
Пояснительная записка  
В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.   
Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.   
Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.   
Квест - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.   
Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.   
Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.   
Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:  
Образовательные- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;  
Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;  
Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.   
При подготовке квеста для дошкольников  
нужно помнить 4 основных условия:  
1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.   
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.   
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.   
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.   
Сегодня мы представим для вас "Квест-игру" с целью сформировать представления о Квест-технологии для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.   
Ход "Квест-игры":  
В муз. зал входит Машенька из сказки «Гуси-лебеди» и говорит, что "гуси-лебеди" украли ее любимую книгу со сказками и спрятали в сказочном лесу в сундук под 3 замка и чтобы добыть эту книгу нужно найти 3 ключа.   
Для начала нужно собрать команду. (Машенька дает задание, кто первым ответит, тот в команде)   
- Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения   
1. Нашедшему ключ из драгоценного металла гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой «Золотой ключик или приключение Буратино»)   
2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.   
(Доктор Айболит, К. Чуковский «Доктор Айболит»)   
3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. «Колобок»)   
4. Организую зимнюю рыбалку. Недорого.   
(Лиса, р. н. с. «Лиса и волк»)   
Команда вместе с Машенькой идут на поиски ключей и сундука, и помочь им поможет вот это задание:  
Задание №1  
Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться   
• Если зайцев - идем на кухню,   
• Если лисиц - идем в группу «Теремок»  
• Если белок - идем в медицинский кабинет.   
  
  
Задание №2 (на двери кабинета, конверт с заданием и 1й ключ)   
Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.   
Пример: 125 + 38 - 26  
• Если ответ 141 отправляйтесь в группу «Солнышко»  
• Если ответ 137 отправляйтесь в кабинет психолога.  
• Если ответ 127 отправляйтесь в группу «Лучики»  
Задание №3 (в спортзале конверт с заданием и 2й ключ)   
Какой вид деятельности ДОУ является ведущим?   
• Если образовательная отправляемся в группу «Звездочки»  
• Если продуктивная отправляемся в группу «Непоседы»  
• Если игровая отправляемся в группу «Карапузики»  
Задание №4 в группе «Солнышко» (конверт с заданием и 3й ключ)   
В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?   
• Если «Кот, Петух и Лиса» отправляемся в прачечную  
• Если «Зимовье» отправляемся в группу "Теремок"  
• Если «Теремок» отправляемся в методический кабинет  
Команда возвращается в муз зал с 3 ключами,   
Последнее задание: одному из команды нужно рассказать, где был первый ключ передавая  
• интонацию, как плохо говорящий на русском языке иностранец.   
Второй участник рассказывает, где был второй ключ   
• передавая интонацию диктора на ТВ в выпуске новостей  
Третий и четвертый участники расскажут, где нашли ключ передавая   
• интонацию сплетниц.   
Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу, отдаем Машеньке.   
Играя в Квест -игру, дети проявляют инициативность и самостоятельность, мы дарим вам небольшие буклеты. (Прилагаются буклеты с играми на развитие инициативы и самостоятельности)   
Рефлексия «Наполни бочонок»  
Наш семинар подошел к концу. Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников семинара.)   
Если вас заинтересовал семинар – «добавьте ложку меда» (желтый жетон) .  
Если не заинтересовал «добавьте ложку дегтя» (жетон красного цвета) .  
Пока команда находит ключи, коллеги (которые остались в зале) выполняли эти же задания на экране. Между заданиями были игровые паузы:   
"Шуточные рекламные объявления по сказкам", "Фанты"



**Консультация для воспитателей**

«Квест – игра» - новая образовательная технология

**ЦЕЛЬ:** оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

**ЗАДАЧИ:**

1.Сформировать у участников семинар представления о Квест- технологии в дошкольном образовательном учреждении.

2.Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

Интерес игровым видам образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

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 обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Классификация квест-технологий. На сегодняшний день,  принято различать несколько видов. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы: линейные, штурмовые, кольцевые.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие **требования:**

∙       первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;

∙       используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;

∙       задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;

∙       также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все ДЕТИ разные.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского садика.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Алгоритм создания игры:

∙       Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.

∙       Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

∙       Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам,  чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

∙       Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории, и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

∙       Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.

∙       Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

∙       Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы, как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).

∙       Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

∙       Подумайте над вариантами модификации игры.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию

Хочется особо обратить внимание на последний этап. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков,  понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата.

Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

 Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Преимущества Квеста:

∙       возможность интерактивной работы с родителями;

∙       заинтересованность родителя в работе с педагогами;

∙       конкретный результат работы родителя и ребёнком.

В нашем детском саду квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях. Для составления маршрута мы используем разные варианты:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться). Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции;

- Карта (схематическое изображение маршрута);

- «Волшебный экран» (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Используя технологию Образовательный квест ребёнок:

∙       добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;

∙       приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и  систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде;

∙       делает собственный выбор;

∙       пользуется разнообразными источниками информации.

Таким образом, Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.