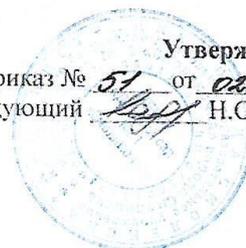


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 1 «СМОЛЯНОЧКА» ГОРОД СМОЛЕНСК

Принято  
на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 1 от 02.09.2020

Утверждено  
Приказ № 51 от 02.09.2020  
Заведующий Н.С.Кадаева



**Краткосрочный проект:**

**«Квест-игра как игровая технология обучения  
дошкольников на современном этапе»**

**(Кольцевые квест-игры : «Времена года»)**  
Для детей подготовительных групп

Срок реализации:  
1 год

Смоленск 2020

## **Краткосрочный проект:**

**«Квест-игра как игровая технология обучения  
дошкольников на современном этапе»**

**(Кольцевые квест-игры : «Времена года»)**

Для детей подготовительных групп

Срок реализации:

1 год

Смоленск 2020

Смоленск, 2021

## Паспорт проекта

<b>Полное наименование проекта</b>	«Квест-игра как игровая технология обучения дошкольников на современном этапе»
<b>Тема проекта</b>	Кольцевые квест-игры : «Времена года»
<b>Место реализации проекта</b>	МБДОУ «Детский сад № 1 «Смоляночка»
<b>Проблема проекта</b>	Квест- игра является одним из средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.
<b>Гипотеза проекта</b>	Технология квест-игр эффективное средство повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.
<b>Тип проекта</b>	Краткосрочный
<b>Цель проекта</b>	Активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей в игровой и коммуникационной сфере .
<b>Задачи проекта</b>	<p>-Образовательные: Закрепление имеющихся у детей знаний об особенностях и изменениях в живой и неживой природе в зависимости от времени года.</p> <p>-Развивающие: Повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.</p> <p>-Воспитательные: Формирование навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и тд</p>
<b>Образовательная область</b>	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое, физическое развитие.
<b>Период (продолжительность) и этапы реализации проекта</b>	<p>Продолжительность 1 неделя (для каждого времени года).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;</li> <li>2. Разработка маршрута передвижений</li> <li>3. Предварительная работа по предполагаемой теме.</li> <li>4. Художественное оформление «остановок» по маршруту подготовка музыкального сопровождения и</li> </ol>

	реквизита
<b>Участники проекта</b>	Учитель-логопед Боханова О.А., педагог-психолог Данилова Е.Ю., педагог дополнительного образования (ИЗО) Секеркина Н..
<b>Сроки реализации проекта</b>	В течение года 4 недели (1 неделя для каждого времени года)
<b>Ожидаемые результаты, целевые показатели</b>	Повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей, Закрепление имеющихся знаний у детей по теме. Формирование навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь

## Квест-игра «Лето красное!»

**Тема занятия:** «Лето красное!»

**Тип занятия:** интегрированное занятие педагога по дополнительному образованию, педагога-психолога, учителя-логопеда.

**Форма занятия:** квест.

**Координаторы:** педагог-психолог, учитель-логопед, педагог по дополнительному образованию, воспитатель.

**Участники:** дети группы «Гнездышко»

**Цель:** Закрепить представление детей о признаках лета.

**Задачи:**

1. Формирование обобщающего понятия лето.
2. Формирование представления о теплых цветах и умение находить их.
3. Формирование ориентировки в пространстве, на местности и на карте.
4. Развитие координации двигательной, речевой и моторной функций.
5. Расширение и активизация словарного запаса по теме «Лето».
6. Развитие внимания, памяти, мышления, речи.
7. Развитие навыка коллективного творчества.
8. Воспитание чувства соревновательного соперничества в атмосфере дружбы, добра, взаимопомощи

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводный этап (мотивационно-целевой)	Педагоги предлагают детям поделиться на команды.	Дети в игровой форме делятся на команды.
Основной этап (операционный)	Педагоги с тремя командами отправляются поочередно выполнять задания. Педагог – психолог в игровой форме проводит задания: 1. «Загадки-шутки», 2. «Веселые эстафеты» 3. «Вода, земля, огонь, воздух» Учитель-логопед проводит речевые игры с движением с мячом: «Отгадай?» «Повтори правильно!», «Скажи наоборот» Педагог по дополнительному образованию предлагает задания по развитию творческого потенциала, мелкой	Дети по карте ищут подсказки с заданиями, приближаясь все ближе к кладу.

	<p>моторики: «Веселые загадки о цветах: Какого цвета лето?»</p>	
<p>Заключительный этап (рефлексивно-оценочный)</p>	<p>Педагоги вместе с детьми находят клад, вместе радуются и подводят итог.</p>	<p>Дети находят клад и вместе со взрослыми подводят итоги, отвечая на вопрос: «Понравился вам квест?», «Что было интересно?», «Что больше всего понравилось?»</p>

### Квест «Здравствуй осень!»

**Тема занятия:** «Здравствуй, осень»

**Тип занятия:** интегрированное занятие

**Форма занятия:** игра - квест.

**Координаторы:** педагог-психолог, учитель-логопед, педагог по дополнительному образованию, воспитатели группы.

**Участники:** дети группы «Гнездышко»

**Цель:** Закрепить представление детей о признаках осени.

**Задачи** (Предметные умения, УУД/БУД):

Предметные умения	УУД, БУД
<p>1.Формирование обобщающего понятия осень.</p> <p>2.Формирование представления о теплых цветах и умение находить листья, сравнивать и отличать от других.</p> <p>3. Формирование ориентировки в пространстве, на местности и на карте.</p> <p>4.Развитие координации двигательной, речевой и моторной функций.</p> <p>5.Расширение и активизация словарного запаса по теме «Осень».</p> <p>6.Развите внимания, памяти, мышления, тактильного восприятия.</p> <p>7.Развитие навыка коллективного</p>	<p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять учебно-познавательные действия в материализованной и умственной форме;</li> <li>- осуществлять для решения учебных задач операции анализа, синтеза, сравнения, устанавливать причинно-следственные связи, делать обобщения, выводы.</li> <li>-использование знаково-символических средств.</li> </ul> <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- участвовать в беседе, соблюдая правила речевого поведения;</li> <li>- слушать и отвечать на вопросы;</li> <li>- формулировать собственные мысли, высказывать их в форме</li> </ul>

творчества. 8. Воспитание чувства соревновательного соперничества в атмосфере дружбы, добра, взаимопомощи	предложения. Регулятивные: - принимать и сохранять учебную задачу; - планировать необходимые действия, операции, действовать по плану; - адекватно оценивать свои достижения, осознать возникающие трудности, решать их в дружеской командной атмосфере.
---	--

Оборудование: природный материал, маски животных, муляжи даров осени, картина-подарок осени, карта поиска.

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводный этап (мотивационно- целевой)	Педагоги приглашают детей в гости к Осени.	Дети в игровой форме делятся на команды (Белочки и Ежики)
Основной этап (операционный)	Педагоги с двумя командами отправляются навстречу Осени. Педагог – психолог в игровой форме проводит задания: « Найди фрукты и овощи (наложенные изображения)», «Подарки Осени», «Чего не бывает осенью». Учитель-логопед проводит речевые игры с движением с мячом: « Угадай кто?» « Назови какая осень?», «Какое слово лишнее?» Педагог по дополнительному образованию предлагает задания по развитию творческого потенциала, мелкой моторики: « Раскрась листочек», «Сделаем портрет Осени!»	Дети по карте ищут подсказки с заданиями, приближаясь все ближе к Осени.

Заключительный этап (рефлексивно-оценочный)	Педагоги вместе с детьми встречают Осень и дарят ей портрет.	Дети делают портрет для Осени, а она в ответ дарит им свои дары.
--	--	--

## Квест « Весна пришла!»

**Тема занятия:** «Весна пришла»

**Тип занятия:** интегрированное занятие педагога по дополнительному образованию, педагога-психолога, учителя-логопеда.

**Форма занятия:** квест.

**Координаторы:** педагог-психолог, учитель-логопед, педагог по дополнительному образованию, воспитатель.

**Участники:** дети группы «Гнездышко»

**Цель:** Закрепить представление детей о признаках весны.

### Задачи

1. Формирование обобщающего понятия весна.
2. Формирование представления о теплых цветах и умение находить их.
3. Формирование ориентировки в пространстве, на местности и на карте.
4. Развитие координации двигательной, речевой и моторной функций.
5. Расширение и активизация словарного запаса по теме «Весна».
6. Развитие внимания, памяти, мышления, речи.
7. Развитие навыка коллективного творчества.
8. Воспитание чувства соревновательного соперничества в атмосфере дружбы, добра, взаимопомощи

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводный этап (мотивационно-целевой)	Педагоги предлагают детям поделиться на команды.	Дети в игровой форме делятся на команды.

<p>Основной этап (операционный)</p>	<p>Педагоги с тремя командами отправляются поочередно выполняют задания. Педагог – психолог в игровой форме проводит задания: «Ребусы», «Что ты видишь?» «Что лишнее?» Учитель-логопед проводит речевые игры с движением с мячом: «Отгадай?» «Повтори чистоговорку», «Какое слово лишнее?» Педагог по дополнительному образованию предлагает задания по развитию творческого потенциала, мелкой моторики: «Ответь на вопрос!» «Смешай цвет!» «Приклей лучик», «Сделаем портрет Солнышка!»</p>	<p>Дети по карте ищут подсказки с заданиями, приближаясь все ближе к кладу.</p>
<p>Заключительный этап (рефлексивно-оценочный)</p>	<p>Педагоги вместе с детьми встают в круг и выполняют физминутку Солнышко и дарят ему портрет.</p>	<p>Дети делают портрет для Солнышка.</p>

Квест - это увлекательная приключенческая 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. Задания могут быть самыми разными по своему содержанию и наполнению: творческими, активными, интеллектуальными и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Квест – технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Цель квест- игры в дошкольном образовательном учреждении: это 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.

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).

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.

2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

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.

При планировании и подготовке квеста большую 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 (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);

- Штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

- Кольцевые (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными)

Любой квест требует тщательной подготовки педагога.

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

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;

- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

- 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 ребёнка (Л.С. Выготский). Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе

подсказку-направление для продолжения пути.

## ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

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 испытания.

Так же при подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
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.

Как и любая образовательная технология квест имеет свою структуру, которая представлена на слайде.

В каждом квесте обязательно должна быть цель, ведь без неё не будет мотивации, и соответственно не будет достигнута сама цель игры. Лучше всего озвучить ее в начале игры. Кроме того, необходима награда. Наградой может служить как медалька из картона, так и ручка, магнит, игрушка и т. п. Можно намекнуть, что у победителей есть возможность получить ценный подарок.

Для составления маршрута можно использовать 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)

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».
3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».
4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».
5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».
6. Физкультурные праздники.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест- игра является одним 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.