МБДОУ «Детский сад № 22 «Малыш»

Опыт работы

**«Игра квест, как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками»**

Составила:

Власова Е.А.,

воспитатель подготовительной к школе группы № 7

Междуреченский городской округ

2018 г.

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».

В своей педагогической деятельности я стараюсь, иди в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, я отталкиваюсь в первую очередь от интересов, и предпочтений моих воспитанников. Один из принципов стандарта нам гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности в форме творческой активности, обеспечивающей художественно эстетическое развитие.

Изучая методическую литературу, информацию в сети интернет, обучение в университете я натолкнулась на интересную идею – организация образовательной деятельности в виде игры – квест.

Проанализировав информационные источники, я сделала несколько выводов:

1. Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. **Квест**(от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей.
2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.
3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.
4. Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Сегодня миссия дошкольного образования звучит как, создание условий развития ребенка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной их таких технологий и являетсяКвест-игра. Эта технология дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

В каких бы условиях ни проводился квест, будь то отдельное помещение, здание всего детского сада, уличная веранда или спортивная площадка, основными задачами его будут:

1. Способствовать всестороннему развитию детей;
2. Развивать социально-коммуникативные качества путем коллективного решения общих задач;
3. Побуждать к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
4. Обеспечивать интеграцию содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС):

* социально-коммуникативной,
* познавательной,
* физической,
* художественно-эстетической;
* речевой.

**Квест – игра имеет ряд особенностей:**

* Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
* Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;
* Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным;
* Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**При организации квест-игры для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:**

* безопасность для участников,
* задания и вопросы должны соответствовать возрасту игроков,
* оригинальность,
* логичность,
* целостность,
* подчинённость определённому сюжету
* создание атмосферы игрового пространства.

Свою практическую деятельность по реализации квест – технологии я начала с изучения потребностей воспитанников. Чтобы понять, что интересно детям и о чем они хотят узнать, регулярно в календарное планирование включаю: настольно – печатные игры, сюжетные картинки, игры драматизации, сюжетно-ролевые игры по освоению тематического планирования за период учебного года. И на 2018-2019 уч.год я разработала и хочу реализовать квест- игру: «**В поисках волшебного сундука** » (летний период)

В которой ребята почувствуют себя настоящими героями приключенческой истории. На память о нашей первой игре мы с ребятами создадим красочный фото альбом, о самых ярких событиях игры.

Таким образом, главное преимущество квест-технологии в том, что такая форма организации образовательной деятельности помогает педагогам строить свою работу в соответствии с принципами и задачами ФГОС ДО.

Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

Очень надеюсь, что мой опыт пригодится вам коллеги для создания интересных и познавательных квестов.

**Тематический план по профориентации**

**со старшими дошкольниками**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **месяц** | **тема** | **Название игр** |
| **Сентябрь** | День знаний  Труд взрослых (профессии с/х) | Д/и «Профессии в школе»  Д/и «Где это можно купить» (школьные принадлежности)  Д/игра «Я начинаю предложение, а вы заканчиваете» |
| **Октябрь** | Спорт  Инструменты | Д/и «Кому что нужно-атрибуты для видов спорта»  Д/и «Виды спорта»  Д/и «Инструменты в профессиях взрослых» (рабочие) |
| **Ноябрь** | Семья  Одежда, обувь и головные уборы | Д/и «Профессия моих родителей»  Д/игра: «Как мы одеваемся». |
| **Декабрь** | Транспорт, ПДД  Праздник елки, игрушки | Д/и «Кто больше назовет знаков?»  Игра «Лото» |
| **Январь** | Народные традиции (праздники, фольклор) | Д/и «Инструменты в профессиях взрослых» (музыкальные) |
| **Февраль** | Мебель  Бытовая техника | Рассказы по картине «Кем быть?»  Деревянный – настольный конструктор «Мебель» |
| **Март** | Посуда  Весна (явления природы, труд) | Д/и «Назови правильно» (сахар-сахарница, конфета – конфетница).  Д/и «Чем похожи, чем отличаются?» (Самовар и чайник).  Сюжетно-ролевая игра «Магазин посуды»  Д/и «Противоположное» |
| **Апрель** | Части тела  Космос | Сюжетно-ролевая игра «Больница»  «Поликлиника» |
| **май** | День Победы  Профессии | Д/и «Профессии военных»  Настольная игра «Знаю все профессии»  Пазлы «Собери профессию |

**Сценарий**

**квест игры**

**по профориентации**

**«Путешествие в Мастерград»**

**Цель квеста:** знакомство дошкольников с профессиями.

**Задачи квеста:**

1. Закрепить знания детей о разнообразных профессиях, их названия и содержание.
2. Воспитать уважение к труду, желание выбрать профессию и стремление учиться.
3. Расширить знания детей о профессиях разных людей, значимости их труда в семье и обществе.

**Виды детской деятельности**: игровая, познавательная, двигательная, музыкальная, исследовательская, продуктивная.

**Формы работы с детьми:** творческие задания; экспериментирование; отгадывание загадок; дидактические игры.

**Оборудование:** карта путешествия по городу «МастерГрад» для каждой команды (маршрутный лист); картинки с изображениями людей разных профессий; ножницы; трафареты; картонные заготовки для открытки; украшения для открыток; клей; карандаши; декоративные украшения для букета; колпаки и фартучки; распечатанные дорожные знаки;

2 стола; инструменты.

**Ход квеста.**

**Вступление.** Дети входят в зал под музыку Л. Деревягиной «Кем быть?»

**Ведущий:** - Здравствуйте, уважаемые гости, здравствуйте, ребята. Сегодня мы собрались, чтобы поговорить о профессиях.

Профессий много есть на свете,

Профессии нужны, важны,

Но чтобы выбрать, знайте, дети,

Мы очень много знать должны!

А пока мы подрастаем,

Мы в профессии играем!

- Каждый человек трудится, мечтает выбрать профессию. Вот и мы сегодня с вами познакомимся с разными профессиями. Проведем путешествие по мастерским.

**Выход Незнайки.** Незнайка вбегает со всеми предметами профессий (шапка полицейского, фонендоскоп, руль, сумка доктора и т.д.)

**Ведущий:** - Здравствуй Незнайка. Что это на тебе?

**Незнайка:** - Здравствуйте. У меня беда случилась, меня выгнали из солнечного города. Я захотел попробовать себя в разных профессиях: нарисовал всех, а они обиделись и выгнали меня.

**Ведущий:** - А ты когда рисовал профессии, какая тебе понравилась?

**Незнайка**: - Не знаю, все профессии хорошие…

**Ведущий: -** Конечно все профессии хорошие, но очень важно, чтобы работа была по душе. Только тогда можно стать мастером своего дела.

И сегодня я предлагаю нам всем поучаствовать в квесте «Путешествие в МастерГрад».

Наша квест – это настоящий турнир знатоков профессий, где вы сможете не только показать свои знания, отвечая на вопросы быстро и правильно, но и освоить одну из профессий. Согласны? (ответы детей)

Итак, «Путешествие в МастерГрад» – это не просто путешествие по профессиям, но еще и испытание, где за каждое правильно выполненное задание вы получите пазл и в конце должны собрать и отгадать профессию своей команды.

*Ведущий раздает маршрутные листы, затем проводит дидактическую игру по профессиям* **«Кто что делает?»** (Вопрос-ответ).

**Ведущий: -** Прежде чем мы начнём турнир, я прошу команды обратить внимание на экран. Кто лечит людей? (врач)

Кто красит стены? (маляр)

Кто делает причёски? (парикмахер)

Кто строит дома? (строитель)

Кто пишет книги? (писатель)

Кто управляет оркестром? (дирижер)

Кто рисует картины? (художник)

Кто летает в космос? (космонавт)

Кто поёт песни? (певец)

Кто разносит газеты и письма? (почтальон)

( После игры, команды расходятся по своим маршрутам).

**Испытание №1** «**Волшебная лаборатория»**

(Выход Ученого.)

**Ученый: -** Здравствуйте, ребята, вы наверняка знаете профессию ученый, но это очень широкое понятие. Сейчас мы с вами попробуем отгадать, какие именно ученые бывают.

**Игра «Угадай профессию»**

**Ученый:** - Ребята, посмотрите на слайды. Отгадайте кто это? Вспомогательные вопросы. Этот ученый занимается астрономией-наукой о звездах и планетах, кто это?

Этот ученый занимается наукой о растениях, кто это?

Ученый, который занимается физикой - это?

Ученый, который занимается химией - это?

**Ученый:** - А сейчас я покажу вам, чем занимается ученый-химик. Посмотрите несколько опытов. Опыты и эксперименты. Во время экспериментов Ученый рассказывает детям, для чего нужны эксперименты и для чего предназначены данные опыты.

**Ученый:** - Интересно было?! – ответы детей

– Так для чего же нужны опыты ученым? – ответы детей

– Все молодцы, первое испытание пройдено. Сейчас каждая команда получит наклейку в маршрутный лист.

**Ведущий:** - Сейчас немножко разомнемся, подготовим силы для путешествия.

(Физкультминутка с инструктором по физической культуре.)

После физкультминутки команда продолжает путешествие по маршрутному листу.

**Испытание №2** «Цветочная мастерская» Знакомство с профессией флорист. Создание цветочной композиции.

**Испытание № 3**. «Сладкая мастерская» Знакомство с профессией повар-кондитер.

Беседа на тему: чем отличаются повар от кондитера. Загадки о хлебобулочных и кондитерских изделиях.

**Испытание № 4.** «Безопасная мастерская» Знакомство с профессией полицейский. Игра пазлы «Сложи знак и назови его»

**Испытание № 5.** «Художественная мастерская» встреча с художником

Знакомство с профессией художник. Изготовление художественной открытки к любому празднику в подарок.

Команды проходят по всем станциям, зарабатывают элемент пазла для прохождения заключительного испытания. Дети вместе собирают пазл и узнают, какое последнее испытание их ждет.

**Испытание № 6.** «Механическая лаборатория»

Встречают Незнайка и ведущий.

**Незнайка: -** Я наблюдал за вами на каждой станции. Понравилось вам?

Какие профессии вы освоили?

**Ведущий:** - Ребята у вас в маршрутном листе осталась еще одно заключительное испытание, для того чтобы пройти испытание и узнать профессии, давайте продолжим.

Мастерская автомехаников (сидит автомеханик)

**Задание 1.** Загадки об устройстве автомобиля. Первый мой вопрос простой:

Что пробьет туман густой?

Чьи волшебные лучи

Освещают путь в ночи?

На машине их две пары…

Догадались?

Это — ... (Фары)

Ну, ответьте-ка теперь,

Что рычит, как дикий зверь?

Что в машине всех главней?

Не поедете на ней,

Коль в машине до сих пор

Не поставили ... (Мотор)

Едем, едем мы, и вот

Надо сделать поворот.

Путь вперед сейчас закрыт,

И патруль на нас глядит.

Чтоб не задержал патруль,

Поворачиваем ... (Руль)

Есть и в доме и в машине

Может две или четыре,

И без них нам не войти,

Вечно встанут на пути.

Мне быстрей ответь теперь!

Что же это? Это – (дверь).

**Задание 2.**

**Ситуация:** На дороге случилась авария – столкнулись легковая машина, трактор, грузовик и автобус. Что необходимо сделать и где необходимо ремонтировать машину?

(Выслушиваем предложения детей).

Детям Незнайка раздает недостающий пазлы и каждая команда называет свою профессию.

**Ведущий:** Сегодня много мы узнали. Как вы всё точно рассказали.

Все профессии нужны,

Все профессии важны

Видишь Незнайка, сколько мы профессий узнали и освоили.

**Незнайка:** - Да, все профессии очень интересны. Но я понял, что для любой профессии сначала нужно много учиться и много знать.

**Ведущий: -** Правильно Незнайка, но нам пора с тобой прощаться иди и учись. До свидания.

**Незнайка:** - До свидания ребята.

(Незнайка уходит)

Команды награждаются грамотами.