

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт педагогики, психологии и социологии  
Кафедра информационных технологий обучения и непрерывного  
образования



**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

44.03.01 Педагогическое образование

**Технология квест в воспитательно-образовательной работе со  
старшими дошкольниками в условиях ФГОС**

Научный руководитель

А. В. Тимошков

канд. псих. наук,  
доцент кафедры ИТОиНО

Выпускник

О. А. Нестеренко

Красноярск 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
1 Особенности использования игровых педагогических технологий в работе с детьми в ДОУ .....	6
1.1 Требования ФГОС ДО к современным педагогическим технологиям .....	6
1.2 Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста .....	12
1.3. Технология Квест в работе со старшими дошкольниками .....	21
2 Использование квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста с целью обобщения полученных знаний по теме месяца .....	27
2.1 Анализ основной образовательной программы МДОУ №66 "Радость" г. Норильска .....	27
2.2 Разработка картотеки квест-игр для детей старшего дошкольного возраста .....	37
2.3 Экспертная оценка разработок .....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	43
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	44
ПРИЛОЖЕНИЕ А .....	47
ПРИЛОЖЕНИЕ Б .....	50
ПРИЛОЖЕНИЕ В .....	74
ПРИЛОЖЕНИЕ Г .....	79

## ВВЕДЕНИЕ

Дошкольное детство – важный этап развития человека, на котором закладываются основы личностных качеств, овладение социальным пространством человеческих взаимоотношений посредством общения со сверстниками, взрослыми и родителями. В дошкольном возрасте закладываются основы базовой культуры ребенка, его личностного роста и успешной социализации в обществе. В старшем дошкольном возрасте активно развивается мотивационная сфера. Особое влияние на поведение детей оказывает интерес к миру взрослых, желание подражать им, установить хорошие взаимоотношения в семье и в детском саду. К концу дошкольного периода ребенок становится особенно чувствителен к «оценкам» его поведения воспитателями и родителями. Важными мотивами являются и стремление завоевать симпатии сверстников, желание самоутвердиться, занять определенную позицию в социуме. От того как будет протекать дошкольный период, зависит дальнейшее становление личности, раскрытие потенциала каждого отдельного ребенка.

С введением федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) в дошкольном образовании начинаются существенные изменения. В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход. Таким образом, изменяется подход к образовательной деятельности дошкольников, меняются функции педагога, главной из которых становится создание условий к самостоятельному познанию и развитию детей. Ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра. И перед педагогом встает задача конструирования такого взаимодействия с ребенком, которое будет способствовать формированию его активности в познании окружающей действительности, раскрытию его индивидуальных способностей и качеств.

Для успешного достижения поставленных задач, педагогами разрабатываются и внедряются в образовательный процесс новые технологии. К таким технологиям относятся:

- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технологии, используемые в проектной деятельности;
- личностно-ориентированные технологии;
- игровые технологии.

Среди широко используемых в практике игровых технологий мы обратили особое внимание на квест-технологии, которая только еще начинает использоваться педагогами. Технология квест позволяет в ходе решения игровых поисковых задач развивать в ребенке такие качества, как самовоспитание, саморазвитие, самостоятельность, активность, инициативность, умение выстраивать диалог со взрослыми и сверстниками. Это и является одним из основных требований ФГОС ДО.

**Цель:** теоретическое обоснование, разработка и эмпирическая проверка методического обеспечения для применения квест-технологии в воспитательно-образовательном процессе.

**Объект:** Воспитательно-образовательный процесс в ДОУ в условиях реализации ФГОС

**Предмет:** квест-технология, как средство обобщения полученных знаний в рамках темы месяца детьми старшего дошкольного возраста.

**Гипотеза:** Применение квест-игр с детьми старшего дошкольного возраста в ДОУ будет способствовать обобщению полученных знаний в рамках темы месяца если:

- учитывать индивидуальные и возрастные особенности детей при составлении квест-игр;
- использовать разные формы проведения квест-игр;

**Задачи:**

1. Провести теоретический анализ и обобщение опыта применения квест-технологии в ДОУ.

2. Описать особенности использования технологии квест в старшем дошкольном возрасте.

3. Разработать картотеку квест-игр для старшего дошкольного возраста с учетом ООП ДОУ

4. Подготовить рекомендации для воспитателей по применению квест-технологии в работе с детьми

5. Провести экспертную оценку разработок

**База исследования:** МБДОУ № 66 «Радость» подготовительная к школе группа «Спортивная семейка».

**Практическая значимость** работы состоит в подборе квест-игр и рекомендаций по их проведению в соответствии с классификацией и с содержанием реализуемой программы ДОУ.

# **1 ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ В ДОУ**

## **1.1 Требования ФГОСДОк современным педагогическим технологиям**

С 1 сентября 2013 года в силу вступил новый закон «Об образовании РФ». Вследствие чего, дошкольное образование впервые стало официально признанным полноценным первым уровнем непрерывного общего образования. С 1 января 2014 года введен в действие федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержденный приказом Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. №1155. Согласно ФГОС ДО образование в дошкольных образовательных учреждениях рассматривается теперь не как предварительный этап перед обучением в школе, а как самостоятельный важный период в жизни ребенка, как первая ступень на пути непрерывного образования в жизни человека [1].

Целями ФГОС ДО являются[1]:

- повышение социального статуса дошкольного образования;
- обеспечение равенства возможностей для каждого ребенка в получении качественного дошкольного образования;
- сохранение единства образовательного пространства Российской Федерации относительно уровня дошкольного образования.

Основными задачами ФГОС ДО являются[1]:

- охрана и укрепление физического и психического здоровья детей;
- сохранение и поддержка индивидуальности ребёнка, развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой;
- формирование общей культуры воспитанников, развитие их нравственных, интеллектуальных, физических, эстетических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности, формирования предпосылок учебной деятельности;

- обеспечение вариативности и разнообразия содержания образовательных программ и организационных форм уровня дошкольного образования с учётом образовательных потребностей и способностей воспитанников;

- формирование социокультурной среды, соответствующей возрастным и индивидуальным особенностям детей;

- обеспечение равных возможностей полноценного развития каждого ребёнка в период дошкольного детства независимо от места проживания, пола, нации, языка, социального статуса, психофизиологических особенностей (в том числе ограниченных возможностей здоровья);

- обеспечение преемственности основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования;

- определение направлений для систематического межведомственного взаимодействия, а также взаимодействия педагогических и общественных объединений (в том числе сетевого).

Стандарт представляет собой основу для разработки образовательной программы дошкольного образования. Основная образовательная программа дошкольного образования разрабатывается самостоятельно дошкольным образовательным учреждением на основе ФГОС и с учетом примерных основных и вариативных образовательных программ.

Стандарт устанавливает требования, обязательные при реализации Программы, в том числе: к структуре основных образовательных программ; к условиям их реализации; к результатам их освоения.

Необходимо отметить, что образовательная деятельность осуществляется на протяжении всего времени нахождения ребенка в детском саду в различных видах деятельности и охватывает структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей, т.е. образовательные области:

Социально-коммуникативное развитие;

Познавательное развитие;

Речевое развитие;

Художественно-эстетическое развитие;

Физическое развитие.

Учитывая специфику дошкольного возраста, мы должны знать, что достижения детей дошкольного возраста определяется не суммой конкретных знаний, умений и навыков, а совокупностью личностных качеств, в том числе обеспечивающих психологическую готовность ребенка к школе. И надо отметить, что наиболее значимое отличие дошкольного образования от начального общего образования заключается в том, что в детском саду отсутствует жесткая предметность. В детском саду развитие ребенка осуществляется в игре, а не в учебной деятельности. Так же стандарт дошкольного образования отличается от стандарта начального общего образования тем, что к дошкольному образованию не предъявляются жесткие требования к результатам освоения программы.

ФГОС предъявляет требования к результатам освоения основной образовательной программы дошкольного образования, которые представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования. Они представляют собой социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребёнка на этапе завершения уровня дошкольного образования.

Целевые ориентиры выступают основами преемственности дошкольного и начального общего образования. Целевые ориентиры предполагают формирование у детей предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход.

Системно-деятельностный подход является совокупностью двух подходов: системного, над которым работали такие ученые, как Б.Г.Ананьев, Б.Ф.Ломов и др., и деятельностного, разработанного Л.С.Выготским, В.В.Давыдовым, Д.Б.Элькониним и многими другими исследователями [2].



Сущность системно-деятельностного подхода заключается в организации такого взаимодействия, при котором будет развиваться самостоятельная познавательная активность ребенка, его самоопределение в образовательном процессе. Ключевым моментом данного подхода является уход от информационного репродуктивного знания к знанию действия. Важным фактором при осуществлении деятельности воспитателя является мотивация ребенка – желание познавать, делать открытия, осваивать новое. Несмотря на то, что в основе системно-деятельностного подхода лежит самостоятельная деятельность детей, роль воспитателя остается очень важной. Педагог осуществляет организацию образовательного процесса, является ее координатором. В работе воспитателя важным становится уход от авторитарного стиля общения и переход к демократическому стилю, основанному на сотрудничестве и совместной партнерской деятельности педагога и воспитанника. Основой успешной работы являются личностные качества педагога, его способность к саморазвитию и профессиональная компетентность. На сегодняшний день невозможно быть компетентным специалистом без изучения и внедрения в свою работу современных педагогических технологий.

В основе современных педагогических технологий лежат задачи, направленные на реализацию государственного стандарта дошкольного образования.

Позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе и отношение к нему со стороны взрослых является одной из важных сторон педагогической технологии. Общение с ребенком должно строиться на принципе: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Задачей педагога является выстраивание партнерских взаимоотношений с воспитанниками, создавая атмосферу взаимного доверия и сотрудничества.

В широком смысле технология – это совокупность приёмов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [3].

В исследованиях учёных педагогическая технология понимается как[4]:

– совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б. Т. Лихачёв);

– содержательная техника реализации учебного процесса, проект определённой педагогической системы, реализуемой на практике (В.П.Беспалько);

– описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И. П. Волков);

– составная процессуальная часть дидактической системы (М.Чошанов);

– продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В. М. Монахов);

– системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М. В. Кларин);

– системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО) и др.

Любая педагогическая технология должна базироваться на определенных требованиях, таких как [4]:

- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость

Концептуальность - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность – технология должна обладать всеми признаками системы:

- логикой процесса,
- взаимосвязью его частей,
- целостностью.

Управляемость – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость – возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях, т.е. технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей.

Структура образовательной технологии состоит из трех частей [4]:

- Концептуальная часть – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.
- Содержательная часть – это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
- Процессуальная часть – совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

В соответствии с ФГОС дошкольного образования главным становится индивидуальный подход к ребенку, а основным видом деятельности является игра, где происходит сохранение самоценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника. Основной задачей становится создание условий для полноценного всестороннего развития детей, их заинтересованности, развития любознательности, активности и самостоятельности, качеств необходимых для перехода на следующую ступень образования.

## **1.2 Возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста**

По достижении ребенком 6-7 летнего возраста он уже начинает осознавать себя как личность, как самостоятельный субъект деятельности и поведения.

В этом возрасте дети способны давать определения некоторым моральным понятиям, таким как «доброта», «злость», «хитрость» и т. п. Они могут совершать позитивный нравственный выбор не только на словах, но и в реальных жизненных ситуациях, например, могут самостоятельно, без принуждения отказаться от чего-то приятного в пользу близкого человека. Их социально-нравственные чувства и эмоции достаточно устойчивы [5].

К семи годам дети уверенно владеют культурой самообслуживания: овладевают полезными привычками, элементарными навыками личной гигиены, могут самостоятельно обслужить себя, определяют состояние собственного самочувствия (здоров или болен), могут самостоятельно указать, что именно у них болит, определять состояние здоровья окружающих, владеют культурой приема пищи, навыками одевания и раздевания в определенной последовательности. В старшем дошкольном возрасте дети могут объяснить сверстнику или взрослым, что нужно сделать в случае травмы и готовы оказать элементарную помощь себе или другому

человеку (промыть рану, обратиться к взрослому за помощью) в подобных ситуациях.

В основе регуляции собственного поведения лежат не только усвоенные ранее правила и нормы. У старших дошкольников расширяется мотивационная сфера за счет развития познавательных, просоциальных (побуждающих совершать добрые поступки) мотивов, а так же мотивов самореализации. Поведение ребенка начинает регулироваться также за счет его представлений о том, что есть «хорошо», а что «плохо». Возможность эмоционально оценивать свои поступки, напрямую связана с развитием морально-нравственных представлений. Ребенок испытывает чувство неловкости и смущения если поступает нехорошо, нарушает правила, в то время как от хороших поступков в нем возникает чувство удовлетворения, гордости и радости. Общая самооценка ребенка формируется под влиянием эмоционального отношения к нему со стороны взрослого [6].

В эмоциональной сфере к концу дошкольного возраста происходят существенные изменения. У детей данного возраста эмоции становятся более глубокими и разнообразными по содержанию, но в эмоциональных проявлениях старшие дошкольники уже более сдержанные и избирательные. Продолжает развиваться способность к сопереживанию, пониманию эмоционального состояния другого человека, развивается сочувствие, эмпатия. К концу дошкольного возраста у детей формируются обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предугадывать последствия своих действий. Это оказывает большое влияние на произвольную регуляцию поведения – ребенок не только способен отказываться от нежелательных действий, но и выполнять задания, не представляющие для него особого интереса, если он понимает, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т.п. Благодаря изменениям такого рода, поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учетом интересов и потребностей других людей [7].

Общение ребенка со взрослыми становится сложнее и богаче по содержанию. Ребенку интересен мир взрослых, выходящий за рамки их повседневного взаимодействия, к примеру, ребенок активно интересуется рассказами родителей о том, что произошло у них на работе. Дети нуждаются во внимании взрослых, их уважении и сотрудничестве, для них становится важным хорошо выглядеть в глазах взрослого.

Не менее важным для детей старшего дошкольного возраста становится общение со сверстниками. Именно в этом возрасте зарождается детская дружба. Дети делятся друг с другом рассказами из личной жизни, высказывают свои суждения о, разного рода событиях, могут внимательно выслушивать собеседника, эмоционально сопереживать рассказам друзей. В активном сотрудничестве наблюдаются и конкурентные отношения, дети стремятся проявить себя, привлечь внимание других к себе. Такому соперничеству можно придать конструктивный и продуктивный характер, избегая негативных форм поведения [7].

В старшем дошкольном возрасте дети уже владеют обобщенными представлениями о своей гендерной принадлежности, устанавливают взаимосвязи между проявлениями мужских и женских свойств, соотносят их с собой (одежда, прическа, эмоциональные реакции, правила поведения, проявление собственного достоинства). Дети начинают осознанно проявлять качества, присущие своей гендерной роли в быту и в общении, овладевают различными видами деятельности, доминирующими у людей разного пола, ориентируясь на поведение мужчин и женщин типичные для определенной культуры, осознают нравственную ценность поступков мужчин и женщин по отношению друг к другу [8].

В играх старшие дошкольники способны отражать достаточно сложные социальные события – рождение ребенка, свадьба, война и т.д. В игре может быть несколько сюжетных линий, в которых дети могут переходить от исполнения одной роли к другой, вступая во взаимодействие, исполняют как главные, так и подчиненные роли (например, служащий банка выполняет

распоряжения директора, но посетители, в свою очередь выполняют его указания).

В этом возрасте продолжается дальнейшее развитие общей и мелкой моторики, самостоятельное использование двигательного опыта, расширяются представления о собственных физических возможностях. Появляется гармония в движениях рук и ног, совершенствуются ходьба и бег. Дети способны организовывать подвижные игры по собственной инициативе.

В старшем дошкольном возрасте расширяются и углубляются представления о форме, цвете, величине предметов. Дети способны не только различать цвета спектра, но и их оттенки, успешно различают как основные геометрические фигуры, так и их разновидности, при сравнении предметов по величине достаточно точно воспринимают даже не очень выраженные различия. Ребенок уже целенаправленно, последовательно обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форму, величину и др.).

К концу дошкольного возраста внимание становится более устойчивым, ребенок меньше отвлекается. Хотя сознательное управление вниманием еще достаточно ограничено. Чем больше для ребенка привлекательна деятельность, то дольше сохраняется его внимание.

Объем памяти к 7 годам увеличивается, за счет чего дети способны запоминать достаточно большой объем информации. Но, несмотря на возросшие возможности детей целенаправленно запоминать информацию с использованием различных средств и способов, произвольное запоминание остается наиболее продуктивным до конца дошкольного детства.

В 6-7 лет продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет решать ребенку более сложные задачи, с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщенных представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из

нарисованного лабиринта) ребенок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Упорядочивание предметов (сериацию) дети могут осуществлять уже не только по убыванию или возрастанию наглядного признака предмета или явления (например, цвета или величины), но и какого-либо скрытого, непосредственно не наблюдаемого признака. Например, упорядочивание изображений видов транспорта, в зависимости от скорости их передвижения. Классифицируют изображения предметов также по существенным, непосредственно не наблюдаемым признакам. Например, по родо-видовой принадлежности («мебель», «посуда», «Дикие животные»). Возможность успешно совершать действия сериации и классификации во многом связана с тем, что на 7 году жизни в процесс мышления все более активно включается речь. Использование ребенком (вслед за взрослым) слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Конечно же, понятия дошкольника не являются отвлеченными, теоретическими, они сохраняют еще тесную связь с его непосредственным опытом. Часто первые свои понятийные обобщения ребенок делает, исходя из функционального назначения предметов или действий, которые с ними можно совершать. Так, они могут объединить рисунок кошки с группой «дикие животные», «потому что она тоже может жить в лесу», а изображения девочки и платья будут объединены, «потому что она его носит».

Мышление девочек имеет более развитый вербальный компонент интеллекта, однако, оно более детальное и конкретное, чем у мальчиков. Мальчики нацелены на поисковую деятельность, нестандартное решение задач, девочки ориентированы на результат, предпочитают типовые и шаблонные задания, отличаются тщательностью их исполнения.

Речевые умения детей позволяют полноценно общаться с разным контингентом людей (взрослыми и сверстниками, знакомыми и незнакомыми). Дети не только правильно произносят, но и хорошо



различают фонемы (звуки) и слова. Овладение морфологической системой языка позволяет им успешно образовывать достаточно сложные грамматические формы существительных, прилагательных, глаголов. Более того, в этом возрасте дети чутко реагируют на различные грамматические ошибки как свои, так и других людей, у них наблюдаются первые попытки осознать грамматические особенности языка. В своей речи старший дошкольник все чаще использует сложные предложения (с сочинительными и подчинительными связями). В 6-7 лет увеличивается словарный запас. Дети точно используют слова для передачи своих мыслей, представлений, впечатлений, эмоций, при описании предметов, пересказе и т.п. Наряду с этим существенно повышаются и возможности детей понимать значения слов. Они уже могут объяснить малоизвестные или неизвестные слова, близкие или противоположные по смыслу, а также переносный смысл слов (в поговорках и пословицах). Причем детское понимание их значений часто весьма схоже с общепринятым [8].

В процессе диалога ребенок старается исчерпывающе ответить на вопросы, сам задает вопросы, понятные собеседнику, согласует свои реплики с репликами других. Активно развивается и другая форма речи – монологическая. Дети могут последовательно и связно пересказывать или рассказывать. В этом возрасте высказывания детей все больше теряют черты ситуативной речи. С тем, чтобы его речь была более понятна собеседнику, старший дошкольник активно использует различные экспрессивные средства: интонацию, мимику, жесты. К 7 годам появляется речь-рассуждение. Важнейшим итогом развития речи на протяжении всего дошкольного детства является то, что к концу этого периода она становится подлинным средством, как общения, так и познавательной деятельности, а также планирования и регуляции поведения [9].

К концу дошкольного детства ребенок формируется как будущий самостоятельный читатель. Его интерес к процессу чтения становится все более устойчивым. В возрасте 6-7 лет он воспринимает книгу в качестве

основного источника получения информации о человеке и окружающем мире. В условиях общения и взаимодействия со взрослым он активно участвует в многостороннем анализе произведения (содержание, герои, тематика, проблемы). Ребенок знаком и ориентируется в разных родах и жанрах фольклора и художественной литературы. Многие дошкольники в этом возрасте уже способны самостоятельно выбирать книгу по вкусу из числа предложенных. Достаточно просто узнают и пересказывают прочитанный текст с использованием иллюстраций. Дети проявляют творческую активность: придумывают концовку, новые сюжетные повороты, сочиняют небольшие стихи, загадки, дразнилки. Под руководством взрослого инсценируют отрывки из прочитанных и понравившихся произведений, примеряют на себя различные роли, обсуждают со сверстниками поведение персонажей. Знают наизусть много произведений, читают их выразительно, стараясь подражать интонации взрослого или следовать его советам по прочтению. Дети способны сознательно ставить цель заучить стихотворение или роль в спектакле, а для этого неоднократно повторять необходимый текст. Они сравнивают себя с положительными героями произведений, отдавая предпочтение добрым, умным, сильным, смелым. Играя в любимых персонажей, дети могут переносить отдельные элементы их поведения в свои отношения со сверстниками.

К концу дошкольного детства ребенок накапливает достаточный читательский опыт. Тяга к книге, ее содержательной, эстетической и формальной сторонам – важнейший итог развития дошкольника-читателя. Место и значение книги в его жизни – главный показатель общекультурного состояния и роста ребенка 7 лет.

Музыкально-художественная деятельность характеризуется большой самостоятельностью в определении замысла работы, сознательным выбором средств выразительности, достаточно развитыми эмоционально-выразительными и техническими умениями.

Развитие познавательных интересов приводит к стремлению получения знаний о видах и жанрах искусства (история создания музыкальных шедевров, жизнь и творчество композиторов и исполнителей).

Художественно-эстетический опыт позволяет дошкольникам понимать художественный образ, представленный в произведении, пояснять использование средств выразительности, эстетически оценивать результат музыкально-художественной деятельности. Дошкольники начинают проявлять интерес к посещению театров, понимать ценность произведений музыкального искусства [6].

В продуктивной деятельности дети знают, что они хотят изобразить и могут целенаправленно следовать к своей цели, преодолевая препятствия и не отказываясь от своего замысла, который теперь становится опережающим. Способны изображать все, что вызывает у них интерес. Созданные изображения становятся похожи на реальный предмет, узнаваемы и включают множество деталей. Это не только изображение отдельных предметов и сюжетные картинки, но и иллюстрации к сказкам, событиям. Совершенствуется и усложняется техника рисования. Дети могут передавать характерные признаки предмета: очертания формы, пропорции, цвет. В рисовании дети могут создавать цветовые тона и оттенки, осваивать новые способы работы гуашью (по «сырому» и «сухому»), использовать способы различного наложения цветового пятна, а цвет как средство передачи настроения, состояния, отношения к изображаемому или выделения в рисунке главного. Становятся доступны приемы декоративного украшения [11].

В лепке дети могут создавать изображения с натуры и по представлению, также передавая характерные особенности знакомых предметов и используя разные способы лепки (пластический, конструктивный, комбинированный).

В аппликации осваивают приемы вырезания одинаковых фигур или деталей из бумаги сложенной пополам, гармошкой. У них проявляется чувство цвета при выборе бумаги разных оттенков.

Дети способны конструировать по схеме, фотографиям, заданным условиям, собственному замыслу постройки из разнообразного строительного материала, дополняя их архитектурными деталями. Путем складывания бумаги в разных направлениях делать игрушки. Из природного материала создавать фигурки людей, животных, героев литературных произведений.

Наиболее важным достижением детей в данной образовательной области является овладение композицией (фризовой, линейной, центральной) с учетом пространственных отношений, в соответствии с сюжетом и собственным замыслом. Дети могут создавать многофигурные сюжетные композиции, располагая предметы ближе, дальше.

Проявляют интерес к коллективным работам и могут договариваться между собой, хотя помощь воспитателя им все еще нужна.

В дошкольном периоде происходит становление сложной многоуровневой психической организации, когда наряду с появлением нового социализированного уровня психофизиологических функций в индивидуальной системе с их новыми свойствами (произвольность, вербальность, опосредованность) складываются новые сложные психические образования, такие как личность и субъект общения, познания и деятельности. Формирование этой организации обуславливается включением ребенка в социальные формы жизнедеятельности, в процессы познания и общения, в различные виды деятельности, включая игру и начальные формы труда. Происходит это благодаря участию взрослых, которые организуют, контролируют и оценивают поведение и деятельность ребенка, выступают в роли источника многообразной информации. Взрослые, родители, воспитатели во многом определяют своеобразие и сложность психического развития дошкольника, поскольку они включают ребенка в разные сферы

жизнедеятельности, корректируя процесс его развития. Развитие психической организации дошкольника в целом на всех ее уровнях и в ее различных формах создает психологическую готовность к последующему — школьному — периоду развития [12].

### **1.3 Технология Квест в работе со старшими дошкольниками**

Родоначальником квест-технологии является профессор образовательных технологий Берни Додж из Университета Сан-Диего (США, 1995), разработавший методику использования Интернета для интеграции в учебный процесс при решении определенных проблем. Он ввел понятие «веб-квест» (WebQuest).

Слово «квест» происходит от англ. quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», т. е. означает целенаправленный поиск; наряду с этим смыслом применяется для обозначения определенного типа компьютерных и реальных игр. Слово «веб», или «вэб» (от англ. web – «паутина, сеть») – интернет-пространство, т. е. WebQuest можно перевести как «поиски в интернет-сети» [13].

Веб-квест определяется Б. Доджем как «ориентировочная деятельность, где практически вся информация берется из сети Интернет». В концепции Б. Доджа (1997) и Т. Марча (1998) определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию [1]. Веб-квесты были направлены на нахождение решения поставленной перед человеком задачи через определенные стадии, на каждой из которых необходимо было выполнить какое-либо действие или найти «ключ» для перехода на следующий уровень.

Изначально веб-квест-технология была разработана не столько с целью поиска логического решения, а сколько с возможностью заинтересовать ребенка, создав некий процесс, похожий на игру. Именно игры взяты за основу развития такого направления в педагогике. С развитием компьютерной техники данные процессы стали интерактивными, что

привлекло к ним интерес еще большей детской аудитории, так как современные подростки зачастую намного больше времени проводят за компьютерными играми, чем за освоением учебного материала и выполнением домашнего задания.

Б. Додж более двадцати лет занимался вопросом развития веб-квест-технологии и представил около 30 тысяч интернет-разработок веб-квестана своём персональном сайте «QuestGarden». Данный ресурс переведён на 10 языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский).

В августе 2007 г. программа Государственного университета Калифорнии MERLOT удостоила его ресурс премии MerlotClassics [14].

Далее концепция веб-квеста получила свое развитие в аспекте когнитивной психологии благодаря работам Т. Марча. Он предложил использовать задачи данной концепции с целью мотивации учащихся на исследование различных проблем, требующих неоднозначного решения, для развития способности работать как индивидуально, так и в группе в процессе поиска информации и ее преобразования. Опираясь на труды Л. С. Выготского об интериоризации и «зоне ближайшего развития», Т. Марч пришел к выводу, что данный вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставлять учитель.

За последнее десятилетие в образовательном процессе стали применяться не только веб-квесты (виртуальные), но и «реал»-квесты («живые» квест-игры), которые часто могут сочетать в себе виртуальный поиск с реальным миром. Вследствие чего правомерно употреблять термин «квест-технология», или «образовательный квест» [15].

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с

приключениями и (или) игрой по определённомu сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии [15].

Помимо образования квест-игры приобрели большую популярность в развлекательном бизнесе. Первые квест-комнаты в реальности появились в Будапеште в 2006 году. Реальные квесты – это новый вид развлечения, ставший популярным видом отдыха среди молодежи и более старшего поколения во многих странах мира.

В сущности квест-технология не является чем то, определенно новым в педагогике, так как она схожа по своей сути с давно известными играми, такими как ориентировка на местности с препятствиями, выполнение заданий по «станциям», «КазакИ-разбойники», «Зарница», «Следопыты» и т.п. Если обратиться к классической педагогике, то можно поставить в пример изречение Я. А. Коменского, о том, что замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном строе, и об архитектуре, и о многом другом. Можно провести подготовку даже к медицине, если в весеннее время показать ученикам в поле или в саду роды трав, вызывая их на соревнование в том, кто больше узнает. Таким образом, не только будет выяснено, кто от природы склонен к ботанике, но рано будут пробуждены и светочи знания. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать званием доктора, лиценциата или кандидата медицины. Так и во всех остальных таких упражнениях: в военной игре учащиеся могут получать звание полководца, трибуна, капитана, знаменосца; в вопросах политических – звание царя, советника, канцлера, маршала, секретаря, посла и пр., ...подобная игра приводит к серьёзному»[16].

Для того чтобы правильно спланировать образовательный квест, необходимо учесть, что в зависимости от сюжета квесты делятся на:

- линейные, где игра строится по цепочке (чтобы пройти весь маршрут нужно разгадать одно задание за другим);
- штурмовые, в которых игрокам дается одно задание и перечень подсказок, а пути решения каждый выбирает самостоятельно;
- кольцевые, похожи на «линейный» квест, только замкнутый в круг. В нем команды начинают путь из разных точек, которые в конце и будут для них финишными [17].

По времени проведения квесты делятся на длительные и кратковременные. По содержанию квесты могут быть посвящены решению одной проблемы, монопредметные или междисциплинарные.

При составлении квеста важно помнить, что при разработке сюжета и заданий к нему необходимо опираться на уже имеющиеся у детей знания и использовать методы, приемы и формы работы соответствующие их возрастным особенностям.

При проектировании и проведении образовательных квестов необходимо брать за основу принципы системно-деятельностного подхода:[18]

- принцип деятельности – заключается в том, что ребенку не преподносятся уже готовые знания, а дается возможность получить их самостоятельно в процессе своей деятельности;
- принцип непрерывности – подразумевающий преемственность между всеми этапами и ступенями обучения на уровне технологии, содержания и методик с учетом возрастных и психологических особенностей развития детей;
- принцип целостности – направленный на формирование у детей обобщенного системного представления о мире;



- принцип минимакса – заключается в возможности освоения содержания образования воспитанником на максимальном для него уровне, определяемом зоной ближайшего развития, согласно возрастной группы, но не ниже уровня социально безопасного минимума;

- принцип психологической комфортности – направлен на создание благоприятной атмосферы, исключающей возникновение стрессообразующих факторов и реализующую идеи педагогики сотрудничества;

- принцип вариативности – основанный на формировании у детей способности принятия адекватного решения в ситуациях выбора с возможностью систематического перебора вариантов;

- принцип творчества – ориентирован на развитие творческих способностей и приобретении ребенком опыта творческой деятельности.

Структура образовательного квеста может быть следующей:

- введение (описание сюжета, «легенды», ролей);
- задания (этапы, вопросы, ролевые задания);
- порядок выполнения (бонусы и штрафы);
- оценка (итоги, призы).

При проведении квест-игр с дошкольниками можно использовать различные сюжеты, такие как поиски «сокровищ», путешествия, расследования происшествий, помощь героям, приключения и т. д.

Педагогу, разрабатывающему квест-игру необходимо:

- заранее подготовить место проведения игры;
- определить цели и задачи;
- составить карту маршрута прохождения этапов игры;
- определить состав участников игры (дети, родители, педагоги, специалисты и т.д.);
- рассчитать количество организаторов, помощников, исполнителей ролей;

- написать сценарий с проработанной «легендой» и правилами;
- подготовить задания и реквизиты;
- назначить дату и заинтриговать участников [19].

При подготовке квеста для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:

- безопасность (недопустимы задания, при выполнении которых возникает вероятность риска для здоровья);
- задания должны соответствовать возрастным особенностям детей;
- разрешение споров и конфликтов только мирным путем;
- создание комфортных условий, не унижающих достоинства ребенка, и не принуждающих к чему-либо.

Технология квест хорошо вписывается в концепцию ФГОС ДО. С помощью данной технологии педагог может увлекательно и оригинально организовать образовательную деятельность с детьми и разнообразить жизнь детей в детском саду.

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

## **2Использование квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста с целью обобщения полученных знаний по теме месяца**

### **2.1Анализ основной образовательной программы МБДОУ «ДС №66 «Радость» г. Норильска**

Анализ основной образовательной программы МБДОУ «ДС №66 «Радость» г. Норильска показал, чтоОбразовательная Программа определяет содержание и организацию воспитательно-образовательного процесса с детьми дошкольного возраста от 1,5 до 7 лет.

Программа реализуется в 13 группах общеразвивающей направленности.

Общее количество детей, осваивающих Программу – 291.

Программа разработана в соответствии с принципами и подходами, определёнными Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, с учетом Примерной основной образовательной программы дошкольного образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 20 мая 2015 г. № 2/15) и на основе основной образовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой.

Целью Программы является проектирование социальных ситуаций развития ребенка и развивающей предметно-пространственной среды, обеспечивающих позитивную социализацию, мотивацию и поддержку индивидуальности детей через общение, игру, познавательно-исследовательскую деятельность и другие формы активности.

Цели Программы достигаются через решение следующих задач:

- охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия;

- формирование у детей потребности в ежедневной двигательной активности, развитие интереса к участию в подвижных и спортивных играх и физических упражнениях, активности в самостоятельной двигательной деятельности, интереса и любви к спорту, занятиям плаванием;

- обеспечение равных возможностей для полноценного развития каждого ребёнка в период дошкольного детства независимо от места жительства, пола, нации, языка, социального статуса, психофизиологических и других особенностей (в том числе ограниченных возможностей здоровья);

- обеспечение преемственности целей, задач и содержания основной образовательной программы дошкольного и начального общего образования;

- создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;

- объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества;

- формирование общей культуры личности детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребёнка, формирования предпосылок учебной деятельности;

- формирование навыков безопасного поведения в быту и на природе, представлений об источниках опасности, мерах предосторожности и действиях в опасных ситуациях.

- обеспечение вариативности и разнообразия содержания Программы и организационных форм дошкольного образования, возможности

формирования Программы с учётом образовательных потребностей, способностей и состояния здоровья детей;

- формирование социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей;

- формирование общих представлений об окружающей природной среде, своеобразии природы Таймыра, позитивного эмоционально-ценностного и бережного отношения к природе Таймыра, любви к своему городу, краю, чувства гордости за него;

- своевременное выявление детей, нуждающихся в психологической помощи и создание условий для их гармоничного развития;

- обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования, охраны и укрепления здоровья детей.

В соответствии со Стандартом Программа построена на следующих принципах:

1. Поддержка разнообразия детства.
2. Сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека.
3. Позитивная социализация ребенка.
4. Личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников учреждения) и детей.
5. Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
6. Сотрудничество дошкольного образовательного учреждения с семьей.
7. Сетевое взаимодействие с организациями социализации.

8. Индивидуализация дошкольного образования.
9. Возрастная адекватность образования.
10. Развивающее вариативное образование.
11. Полнота содержания и интеграция отдельных образовательных областей.
12. Инвариантность ценностей и целей при вариативности средств реализации и достижения целей Программы.

Программа основывается на важнейшем дидактическом принципе — развивающем обучении и на научном положении Л. С. Выготского о том, что правильно организованное обучение «ведет» за собой развитие. Развитие в рамках Программы выступает как важнейший результат успешности воспитания и образования детей. Особая роль в Программе уделяется игровой деятельности как ведущей в дошкольном детстве.

В Программе учтены специфические географические, климатические, экологические, социокультурные особенности муниципального образования город Норильск.

Основные участники реализации Программы: дети дошкольного возраста, родители (законные представители), педагоги. Содержание Программы учитывает индивидуальные и возрастные особенности контингента детей, воспитывающихся в образовательном учреждении: особенности развития детей раннего (от 2 до 3 лет) и дошкольного возраста (от 3 до 7 лет).

Программа состоит из обязательной части и части, формируемой участниками образовательных отношений.

Обязательная часть Программы предполагает комплексность подхода, обеспечивая развитие детей во всех пяти взаимодополняющих образовательных областях:

- Социально-коммуникативное развитие направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и

сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в детском саду; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

- Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

- Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

- Художественно-эстетическое развитие предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания

произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора; стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений; реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.).

- Физическое развитие включает приобретение опыта в следующих видах деятельности детей: двигательной, в том числе связанной с выполнением упражнений, направленных на развитие таких физических качеств, как координация и гибкость; способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, не наносящим ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны), формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми с правилами; становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере; становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.).

В обязательной части Программы описаны формы, способы, методы и средства реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных возможностей воспитанников. Раскрыта организация коррекционной работы с детьми в рамках психолого-медико-педагогического консилиума и логопедического пункта ДОУ.

В части, формируемой участниками образовательных отношений, представлены выбранные участниками образовательных отношений парциальные образовательные программы, направленные на развитие детей в одной или нескольких образовательных областях, видах



деятельности или культурных практиках, методики, формы организации образовательной работы.

Содержание части Программы, формируемой участниками образовательных отношений, представлено следующими парциальными программами:

- «Программой обучения детей мерам пожарной безопасности» (программа утверждена заведующим учреждением, согласована с начальником отдела надзорной деятельности по муниципальному образованию город Норильск Главного управления по Красноярскому краю). Работа с детьми ведется в средних, старших и подготовительных к школе группах.

- Программой «Знакомство с Таймыром» (авторы Н.И.Князева, Н.И.Теплорадова). Программа реализуется в подготовительных группах.

- Программой (методикой) обучения плаванию детей дошкольного возраста Т.И.Осокиной, Е.А.Тимофеевой. Программа реализуется во вторых младших- подготовительных группах.

В Программе раскрывается особенность работы ДОО с учетом нашего региона, традиционные мероприятия, проводимые с детьми в детском саду, система работы с семьями воспитанников и социальными институтами, преемственность дошкольного и начального общего образования.

Главной задачей взаимодействия педагогов и родителей в рамках реализации образовательной Программы является создание необходимых условий для формирования ответственных взаимоотношений с семьями воспитанников и развития компетентности родителей (способности разрешать разные типы социально-педагогических ситуаций, связанных с воспитанием ребенка); обеспечение права родителей на уважение и понимание, на участие в жизни ДОО.

Основные направления и формы работы с семьями воспитанников:

- организационно-посредническое (вовлечение родителей в образовательный процесс детского сада; участие в работе педагогического, попечительского совета ДООУ, родительских комитетах и других объединениях родителей, взаимодействие с общественными организациями);

- информационно-просветительское (обеспечение родителей информацией о ДООУ и документацией, регламентирующей деятельность ДООУ; организация работы с коллективом родителей; индивидуально-педагогическая помощь; использование разнообразных средств актуальной информации для родителей);

- организационно-педагогическое (вовлечение родителей воспитанников в совместную с детьми и педагогами деятельность, участие в досуговых, оздоровительных мероприятиях, оказание посильной помощи ДООУ).

Для оказания родителям квалифицированной и всесторонней помощи в вопросах воспитания и развития дошкольников в ДООУ работают: психолого-медико-педагогический консилиум (ПМПк), Служба профилактики, логопедический пункт.

Соотношение обязательной части Программы и части, формируемой участниками образовательных отношений, определено, как 60% и 40%.

Планируемые результаты освоения Программы

Результаты освоения Программы представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования и представляют собой возрастные характеристики возможных достижений ребенка к концу дошкольного образования.

Целевые ориентиры даются в Программе для детей раннего возраста (на этапе перехода к дошкольному возрасту) и для старшего дошкольного возраста (на этапе завершения дошкольного образования).

Целевые ориентиры Программы выступают основаниями преемственности дошкольного и начального общего образования. Целевые

ориентиры предполагают формирование у детей дошкольного возраста предпосылок учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

Целевые ориентиры, представленные в Программе: не подлежат непосредственной оценке; не являются непосредственным основанием оценки как итогового, так и промежуточного уровня развития детей; не являются основанием для их формального сравнения с реальными достижениями детей; не являются основой объективной оценки соответствия установленным требованиям образовательной деятельности и подготовки детей; не являются непосредственным основанием при оценке качества образования.

Программой предусмотрена система мониторинга динамики развития детей, динамики их образовательных достижений, основанная на методе наблюдения и включающая: педагогические наблюдения, педагогическую диагностику, связанную с оценкой эффективности педагогических действий с целью их дальнейшей оптимизации; детские портфолио, фиксирующие достижения ребенка в ходе образовательной деятельности; карты развития ребенка.

Организационный раздел Программы содержит модель воспитательно-образовательного процесса с учетом традиционных мероприятий ДОО, праздников, традиций, описание режима дня, развивающей предметно-пространственной среды ДОО и обеспечение методическими материалами и средствами обучения.

Педагогические работники, реализующие Программу, обладают основными компетенциями, необходимыми для обеспечения развития детей.

Организационной основой реализации Программы является Календарь праздников (событий, проектов, игровых обучающих ситуаций, тематических недель)(Приложение 1).

Построение всего образовательного процесса вокруг одной центральной темы дает большие возможности для развития детей. Темы

помогают организовать информацию оптимальным способом. У дошкольников появляются многочисленные возможности для практики, экспериментирования, развития основных навыков, понятийного мышления.

Выделение основной темы периода не означает, что абсолютно вся деятельность детей должна быть посвящена этой теме. Цель введения основной темы периода — интегрировать образовательную деятельность и избежать неоправданного дробления детской деятельности по образовательным областям.

Введение похожих тем в различных возрастных группах обеспечивает достижение единства образовательных целей и преемственности в детском развитии на протяжении всего дошкольного возраста, органичное развитие детей в соответствии с их индивидуальными возможностями.

Одной теме уделяется не менее одной недели. Тема недели отражается в подборе материалов, находящихся в группе и центрах (уголках) развития.

В основу реализации комплексно-тематического принципа построения Программы положен примерный календарь праздников и общественных событий, который обеспечивает:

- социально-личностную ориентированность и мотивацию всех видов детской деятельности в ходе подготовки и проведения праздников;
- «проживание» ребёнком содержания дошкольного образования во всех видах детской деятельности;
- поддержание эмоционально-положительного настроения ребёнка в течение всего периода освоения Программы;
- технологичность работы педагогов по реализации Программы;
- возможность реализации принципа построения Программы по спирали, или от простого к сложному (часть тем повторяется в следующем возрастном периоде дошкольного детства, при этом возрастает мера участия детей и сложность задач, решаемых каждым ребёнком);

- выполнение функции сплочения общественного и семейного дошкольного образования (включение в работу над темой родителей воспитанников)

## **2.2 Разработка картотеки квест-игр для детей старшего дошкольного возраста**

С самого рождения современного ребенка окружает насыщенная и разнообразная информационная среда. С каждым годом детей становится все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на формирование психики ребенка и на развитие его личности. Для того, чтобы идти в ногу со временем и не потерять детской заинтересованности в образовательном процессе педагогам необходимо осваивать и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. С вступлением в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах поддержки разнообразия детства, сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, реализация программ дошкольного образования должна происходить в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности.

Технология квест хорошо вписывается в концепцию ФГОС ДО. С помощью данной технологии педагог может увлекательно и оригинально организовать образовательную деятельность с детьми и разнообразить жизнь детей в детском саду.

Одной из новых форм в практике МБДОУ «ДС № 66 «Радость» являются квест-игры. Представленная форма организации деятельности детей имеет ряд преимуществ, что позволяет решать в ходе игры определенные цели и задачи:

- всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);
- создание положительного эмоционального настроения;
- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- действовать в команде, а не поодиночке;
- помощь и взаимовыручка;
- побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;
- внимательность и смелость;
- обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.

Основными критериями качества при разработке квест-игр нами были выделены:

- безопасность для участников,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету, а не только теме,
- создание атмосферы игрового пространства.

В соответствии с темами месяцев прописанных в ООП ДОУ нами была определена тематика квест-игр для старших дошкольников (Таблица 1).

Таблица 1 – «Темы квест-игр»

Месяц	Тема месяца	Квест-игра
Сентябрь	«Мой дом - детский сад!»	«В поисках Радостинки»
Октябрь	«Осени прекрасная пора!»	«Пропавшие краски»
Ноябрь	«Я - житель Земного шара»	«Мы шагаем по Планете»
Декабрь	«Зимушка, зима!»	«Приключения Снегурочки»
Январь	«Что нас окружает?»	«На поиски клада!»

Продолжение таблицы 1 – «Темы квест-игр»

Месяц	Тема месяца	Квест-игра
Февраль	«Всякий труд почетен»	«Почтальон Печкин в гостях у ребят»
Март	«Приобщаемся к народным истокам»	«По следам северного оленя»
Апрель	«Познай себя и мир вокруг»	«Космическая одиссея»
Май	«Мы живем в России!»	«Приключения Буратино»
Июнь	«Лето – чудная пора!»	«Путешествие солнечного зайчика»
Июль	«Я живу на Таймыре»	«Мама для Мамонтенка»
Август	«Мальчики и девочки»	«Будущие школьники»

В соответствии с данной тематикой нами были разработаны 12 сценариев квест-игр, направленных на обобщение полученных знаний в рамках темы месяца (Приложение Б).

В разработке квест-игр нами была использована следующая структура (рисунок 1):

- название игры
- форма проведения (линейный, штурмовой или кольцевой квест)
- участники игры (дети, воспитатели, специалисты, сотрудники, родители)
- цель и задачи
- материалы и оборудование необходимые для проведения игры
- идея игры (основной сюжет)
- содержание игры (вхождение в игру, знакомство с правилами, практическая часть игры, подведение итогов).

При разработке квест-игр учитывались особенности проживания детей в условиях крайнего Севера, поэтому часть квест-игр была запланирована в помещениях ДОУ, так как погодные условия данного региона в определенные месяцы года не позволяют организовывать деятельность детей на участке детского сада.

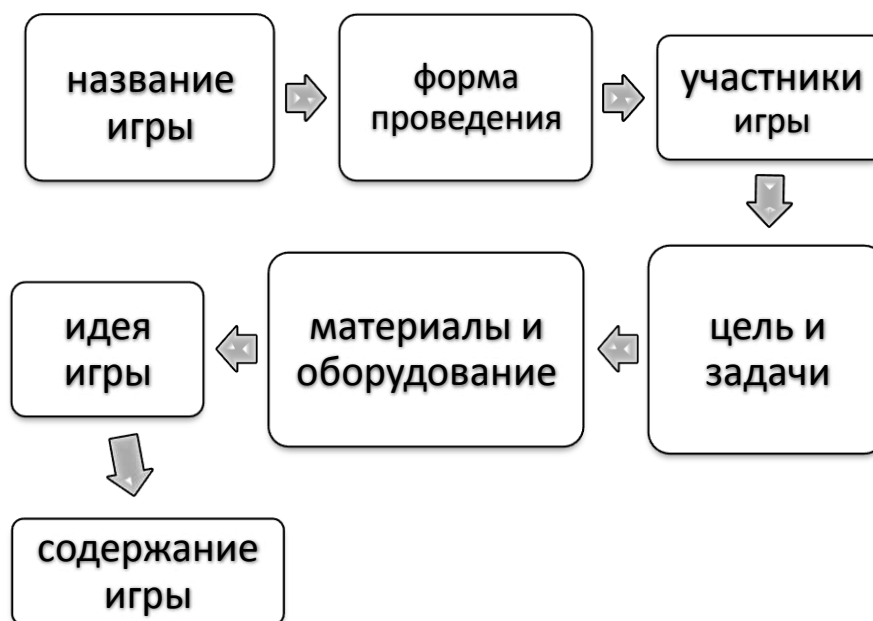


Рисунок 1 – структура квест-игры

С сентября текущего года с детьми было проведено 4 квест-игры: «В поисках Радостинки», «Пропавшие краски», «Мы шагаем по Планете» и «Приключения Снегурочки». При проведении игр у детей наблюдалась заинтересованность процессом поиска разгадки, высокая мотивация, дети эмоционально реагировали на героев игр, с удовольствием выполняли все задания. Конфликтных ситуаций во время проведения игр не наблюдалось, дети охотно оказывали помощь друг другу в прохождении этапов игры.

Так же нами были разработаны рекомендации для воспитателей по применению квест-технологии в работе с дошкольниками. Данные рекомендации направлены на знакомство воспитателей с преимуществами технологии квест и правилами планирования и проведения квест игр в ДОУ (Приложение В).

### 2.3 Экспертная оценка разработок

С целью апробации наши разработки были представлены заведующему «МБДОУ №66 «Радость» г. Норильска Трофимовой Елене Геннадьевне и



заместителю заведующего по учебно-воспитательной и методической работе «МБДОУ №66 «Радость» г.Норильска Михайловой Марине Александровне.

Метод экспертной оценки был выбран нами так как, он позволяет получить первичную информацию о качестве разработанных материалов за относительно короткий период времени.

Нами был получен отзыв-рецензия на педагогическую деятельность воспитателя МБДОУ «ДС №66 «Радость» города Норильска , Красноярского края Нестеренко Ольги Анатольевны по внедрению в практику работы МБДОУ квест-технологии.

Экспертная оценка проводилась по следующим критериям:

- безопасность для участников,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету, а не только теме,
- создание атмосферы игрового пространства
- учет индивидуальных и возрастных особенностей детей

В полученной экспертной оценке говорится о том, что составленные нами квест-игры соответствуют общим требованиям безопасности, имеют оригинальный сюжет, построены логично, имеют целостную структуру и подчинены общему сюжету, в квест-играх создана атмосфера игрового пространства. В разработанных и проведенных нами квест-играх присутствовал элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (сюрпризный момент). Применение квест-технологии в работе со старшими дошкольниками помогло нам задействовать одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество, что позволило учесть индивидуальные особенности и интересы детей. Все задания для квест-игр были подобраны в соответствии с возрастными особенностями детей.

На основе экспертной оценки можно сделать вывод, что разработка квест-игр для старших дошкольников с целью обобщения полученных знаний по теме месяца является полезной с практической точки зрения и может быть рекомендована к использованию в муниципальных дошкольных образовательных учреждениях.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе нашей работы был проведен теоретический анализ и обобщение опыта применения квест-технологии в ДОУ, описаны особенности использования технологии квест в старшем дошкольном возрасте. Нами была разработана картотека квест-игр для старшего дошкольного возраста с учетом ООП ДОУ и подготовлены рекомендации для воспитателей по применению квест-технологии в работе с детьми. Также была проведена экспертная оценка наших разработок и получен положительный отзыв о проделанной практической работе.

В итоге можно сказать о том, что разработанные нами сценарии квест-игр, будут способствовать обобщению полученных детьми знаний в рамках темы месяца. Вследствие чего, можно сделать вывод о том, что цель нашей работы достигнута и гипотеза подтвердилась.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» [электронный ресурс]: федер. закон от 29.12.2012 №273 –ФЗ ред. От 29.12.2017. // Справочная правовая система «КонсультантПлюс»: режим доступа: <http://www.consultant.ru>
2. Асмолов А.Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения // Педагогика. – 2009. – №4.
3. Советский энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – Москва: Сов.энцикл., 1985. – 1600 с.
4. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб.пособие / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.
5. Смирнова Е.О. Психология ребенка: Учебник для студентов высших педагогических учебных заведений. - М.: Школа-Пресс, 1997. - 384с.
6. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: Учеб.пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательский центр «Академия», 2000
7. Гаврилушкина О.П. Работа по развитию коммуникативного поведения дошкольников в условиях детского сада // Ребенок в детском саду, 2003 — №2. — 25
8. Божович Л.И. Проблемы формирования личности: Под редакцией Д.И. Фельдштейна — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1997
9. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии — Изд. «Союз»; СПб 1997
10. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Учебник; Изд. «Роспедагенство»; Москва 1996
11. Лихачев Б.Т. Педагогика: Курс лекций / Учеб.пособие для студентов педагог, учеб. Лб5 заведений и слушателей ИПК и ФПК. — 4-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт-М,—607с.

12. Эльконин, Д. Б. Детская психология [Электронный ресурс] / Д. Б. Эльконин // Москва : «Академия», 2007. - Режим доступа: <http://psvchlib.ru/mgppu/Edp-2007/Edp-001.htm>.
13. Сементин, Е. В. О проблеме исследования возможностей технологии «веб-квест» по развитию познавательного интереса и активности учащихся / Е. В. Сементин, А. А. Ахьян // Письма в Эмиссия. Оффлайн: электрон.науч. журн. – 2014. – № 5.
14. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. – URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html).
15. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С. А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015. – № 1–2. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
16. Коменский, Я. А. Избранные педагогические произведения / Я. А. Коменский; под ред. А. А. Красновского. – Москва: Учпедгиз, 1955. – 650
17. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
18. Атемаскина Ю.В., Богославец Л.Г. Современные педагогические технологии в ДОУ: учебно – методическое пособие.- СПб.: ООО Издательство Детство – пресс, 2011
19. Шмони́на Л.В., Зайцева О.И. Инновационные технологии в методической работе ДОУ: планирование, формы работы / Волгоград: Учитель, 2011
20. Белошистая А.В. Игровые технологии в образовании и воспитании ребенка дошкольного возраста// Пед. технологии.-2010.- №2
21. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: книга для учителей / Н.П.Аникеева. - Москва : Просвещение, 2007 - 198 с.

22. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология / Н. Е. Щуркова. – Москва: Пед. о-во России, 2002. – 224 с.
23. Печерога, А. В. Развивающие игры для дошкольников / А. В. Печерога. - Москва: «ВАКО», 2012, - 157 с.
24. Федотова, А.М. Познаем окружающий мир играя: сюжетно-дидактические игры для дошкольников / А.М. Федотова - Москва : ТЦ Сфера, 2015. - 112 с
25. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
26. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015
27. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59. Poweredby TCPDF ([www.tcpdf.org](http://www.tcpdf.org))
28. Кислова Т.Р., Вишневская М.Ю. «Речевые досуги», ООО «Баласс» Москва, 2007

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

Таблица А.1 - Календарь тематических недель (праздников, событий, проектов и т.д.)

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА	ИТОГОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПРАЗДНИКИ	ТРАДИЦИИ
<b>СЕНТЯБРЬ.</b>		
Тема месяца: «Мой дом - детский сад!»		
Хочу все знать!	-Праздник «Путешествие в страну Знаний» - Выставка групповых газет «Я и моя семья» -Создание макета «Моя малая родина» -Выставка поздравительных открыток «Мой любимый детский сад»	- Экскурсия в школу на 1 звонок - Праздничный концерт для сотрудников детского сада «Детский сад – волшебная страна»
Моя родословная.		
Наш дом – Земля.		
Детский сад. День дошкольного работника.		
<b>ОКТЯБРЬ.</b>		
Тема месяца: «Осени прекрасная пора!»		
Осени прекрасная пора	- Выпуск тематических газет «Лады, лады, ладушки, мы вас любим дедушки и бабушки» ко Дню пожилых людей. -Викторина «Животные и птицы осенью» (совместно с группой «Румяные щечки»). - «В гости к Осени идём, ей мы спляшем и споём» - утренники.	- Выставка работ совместного творчества детей и родителей «Осенняя мозаика» - Спортивный праздник «Мы любим плавать», посвященный открытию бассейна
Осенние заботы человека.		
Для чего нужны деревья?		
Что? Где? Когда? (животные и птицы осенью)		
ЗОЖ: сохрани свое здоровье сам		
<b>НОЯБРЬ.</b>		
Тема месяца: «Я - житель Земного шара».		
Я, люблю тебя, Россия!	-Тематическое развлечение «Я люблю тебя, Россия!» (совместно с группой «Румяные щечки»). -Создание макета «Достопримечательности Норильска» - «Вместе с мамой веселей» спортивные состязания, посвященные Дню матери.	- Выпуск групповых газет к Всемирному дню ребенка «Каждый ребенок имеет право!»
Чем славен наш город, наш край.		
День матери.		
Мы – жители земного шара.		
<b>ДЕКАБРЬ.</b>		
Тема месяца: «Зимушка, зима!»		
Зима в разных полушариях земли.	- Спортивный досуг «Здравствуй, Зимушка зима!» - Новогодние утренники «Здравствуй праздник, Новый год»	- открытие мастерских Деда Мороза - выставка поделок «Символ Нового года»
Животные и птицы Арктики и Антарктики		
В игры играем, Зимушку встречаем.	- Творческие выставки детских работ «К нам зима пришла серебристая....»	
Мастерская Деда Мороза		

Продолжение таблицы А.1 - Календарь тематических недель

(праздников, событий, проектов и т.д.)

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА	ИТОГОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПРАЗДНИКИ	ТРАДИЦИИ
<b>ЯНВАРЬ.</b>		
Тема месяца: «Что нас окружает?»		
Путешествие в типографию.	- «Новогодний перепляс» - праздник прощания с ёлкой.	- Новогодние каникулы «Неделя зимних игр и забав» - «В королевстве шашек» - шашечный турнир
Путешествие в прошлое одежды.		
Для чего? Из чего? Как? (посуда)		
Путешествие в прошлое транспорта.		
<b>ФЕВРАЛЬ.</b>		
Тема месяца: «Всякий труд почетен».		
Путешествие в продуктовый магазин.	- Смотр строя и песни: «Будем в Армии служить.....»	- Концерт в воинской части г. Норильска - Выставка групповых газет «Папу очень я люблю!!!» - Городской шашечный турнир среди воспитанников МБДОУ
Мебельная фабрика.		
День защитника Отечества!		
Службы «101» «102» «103» всегда на страже.		
<b>МАРТ.</b>		
Тема месяца: «Приобщаемся к народным истокам»		
Мамы всякие нужны, мамы всякие важны.	- «Нежность, мама и весна!»- декада праздничных мероприятий к 8 Марта - Спортивный досуг «Олимпийские эстафеты»	- Выставка групповых газет «Загляните в мамины глаза!!!» - Фестиваль детского творчества «Театральная весна» - Совместный концерт с МБУ РЦ «Виктория» «От сердца к сердцу»
Золотые руки мастеров.		
Культура и традиции народов Севера		
Театральная азбука.		
<b>АПРЕЛЬ.</b>		
Тема месяца: «Познай себя и мир вокруг».		
Азбука здоровья.	- День здоровья - «Волшебная страна детства» - выпускные балы дошколят - Конкурс «Битва хоров»	- Выставка совместного творчества детей и родителей «По дороге к звездам»
Покорители космоса.		
Что мы знаем об электричестве?		
Царство комнатных растений		
<b>МАЙ.</b>		
Тема месяца «Мы живем в России!»		
Труд моих родителей.	- «Любим, знаем, помним...» - декада праздничных мероприятий, посвященная Победе в Великой Отечественной войне	- Спортивный досуг «Папа, мама, я – СЕМЬЯ» - Выставка работ художественно- продуктивной деятельности «Наши успехи и достижения»
Никто не забыт.		
Ничто не забыто!		
Традиции моей семьи.		
Я, ты, он, она – вместе дружная семья		
Давайте жить дружно		
<b>ИЮНЬ.</b>		
Тема месяца: «Лето – чудная пора!»		
По дорогам сказок А.С. Пушкина	- «Да здравствуют дети на всей планете!» - праздник, посвященный Дню защиты детей - КВН по сказкам А.С.Пушкина - Досуг «Я – гражданин России» - Летняя спартакиада	.- Городская акция «Дружат дети всей страны» - Открытие летней площадки.
Весна позади, лето впереди.		
Мы – юные исследователи.		
По секрету всему свету (домашние животные)		



Окончание таблицы А.1 - Календарь тематических недель (праздников, событий, проектов и т.д.)

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА	ИТОГОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПРАЗДНИКИ	ТРАДИЦИИ
<b>ИЮЛЬ.</b>		
Тема месяца: «Я живу на Таймыре».		
Главные работники – каменщики, плотники	- КВН по ПДД «Правила дорожные – правила надежные» - «Спорт здоровье укрепляет, сил, задора добавляет» - физкультурный досуг.	- Выставка детских рисунков «Мой любимый Норильск!» - «Город детства моего» - фотовыставка ко Дню города
Наш город на географической карте.		
По страницам красной книги Таймыра: животные и птицы		
Хочу все знать! (растения Таймыра)		
Подводные жители.		
<b>АВГУСТ</b>		
Тема месяца: «Мальчики и девочки»		
Спорт – здоровье, спорт – помощник, спорт – игра, физкульт – Ура!	- Спортивный праздник «Летняя Олимпиада» - «Это солнечное - лето» - выставка детских рисунков	- «До свидания, Норильское лето!» закрытие летней площадки
Календарь эмоций		
Давайте жить дружно		
До свидания лето, здравствуй школа!		

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### **Квест –игра «В поисках Радостинки»**

**Форма игры:** кольцевой квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели, специалисты, работники ДОУ

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* –закреплять знания детей о помещениях детского сада и их назначении;

*Развивающая* – расширять знания детей о профессиях людей, работающих в детском саду; развивать инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – воспитывать уважение к труду взрослых, ценить их заботу; формировать навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность.

**Материалы и оборудование:** две карты-маршрута с загадками, карточки с буквами (Р, А, Д, О, С, Т, И, Н, К, А), 2 кроссворда, фото сотрудников, карта детского сада с условными обозначениями помещений.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети возвращаются на то место, откуда они стартовали для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Общее построение. Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются в музыкальном зале. Ведущий объявляет детям, что «Радостинка» (кукла-символ детского сада) решила поиграть с ребятами в прятки и для того, чтобы ее найти, ребятам необходимо разыскать все буквы ее имени, спрятанные в различных помещениях детского сада и выложить из них слово.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти буквы, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 5 «станций», которые находятся в медицинском кабинете, на логопункте, в кабинете психолога, на прачке и в физкультурном зале.

1 «станция» - медицинский кабинет. Детей встречает медсестра. Для получения буквы ребятам предлагается правильно ответить на вопросы кроссворда по теме «Наш детский сад».

2 «станция» - логопункт. Детей встречает учитель-логопед. Для получения буквы детям предлагаются фотографии сотрудников и карта детского сада с условными обозначениями помещений. Детям необходимо правильно распределить сотрудников и назвать их имена отчества.

3 «станция» - кабинет психолога. Детей встречает педагог-психолог. Для получения буквы детям предлагается сыграть в игры: «Волшебные очки», «Ожившие игрушки»

4 «станция» - прачечная. Детей встречает кастелянша. Для получения буквы детям необходимо помочь работникам прачечной развешать полотенца.

5 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает физ. инструктор и предлагает пройти дорожку препятствий для получения буквы.

Подведение итогов игры: команды возвращаются в музыкальный зал и выкладывают слово РАДОСТИНКА из найденных букв. Появляется «Радостинка», поет с детьми песню «Детский сад» и раздает вкусные призы.

## **Квест – игра «Пропавшие краски»**

**Форма игры:** кольцевой квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети старших и подготовительных групп, воспитатели

**Действующие лица:** Осень, Баба-яга, Непогодица, Старичок-Боровичок

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – систематизировать знания детей об осени и осенних явлениях;

*Развивающая* – развивать познавательную активность, память, внимание, творческое мышление, инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – формировать навыки взаимодействия и сотрудничества, доброжелательность, ответственность.

**Материалы и оборудование:** 3 карты-маршрута, краски (желтая, красная, оранжевая), кисточки, мольберт, картина с эскизом осенних листьев, 2 тачки, 2 корзины, овощи, фрукты, обручи, лейки.

**Идея игры:** дети делятся на 3 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети возвращаются на то место, откуда они стартовали для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Общее построение. Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются в музыкальном зале. Появляется Осень и поет песню. Осень показывает детям картину, которую она хотела раскрасить для ребят, но не может найти свои краски. Приходит Баба-Яга и говорит, что не рада наступлению осени, поэтому она похитила и спрятала ее краски. Дети отправляются на поиски красок, опираясь на карту-маршрут.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти краски, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 3 «станции», которые находятся в сенсорной комнате, в малом спортивном зале и в физкультурном зале.

1 «станция» - сенсорная комната. Детей встречает Непогодица. Для получения краски ребятам предлагается правильно ответить на загадки об осени

2 «станция» - малый спортивный зал. Детей встречает Старичок-Боровичок. Для получения краски ребятам необходимо пройти эстафету «Собери урожай»

3 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает Баба-Яга. Для получения краски детям предлагается сыграть в подвижные игры: «Орешки для белочки», «Хозяин сада и яблоки»

Подведение итогов игры: дети вместе с героями возвращаются в музыкальный зал и раскрашивают осеннюю картину. Герои поют с детьми песню «Осенняя пора» и Осень вручает вкусные призы.

## **Квест – игра «Кругосветное путешествие Лосяша»**

**Форма игры:** линейный квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели

**Действующие лица:** Смешарики – Крош, Ежик, Лосяш

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – закреплять знания детей о планете Земля, о родном городе и крае;

*Развивающая* – развивать познавательную активность, память, внимание, творческое мышление, инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – воспитывать чувство патриотизма, толерантного отношения к жителям других стран; формировать навыки взаимодействия и сотрудничества, доброжелательность, ответственность.

**Материалы и оборудование:** фото с изображением сенсорной комнаты, футбольный мяч, ребус «Пианино» разрезанный на кусочки, интерактивная доска, картинки с подсказками.

**Идея игры:** дети двигаются по маршруту, получая на каждой «станции» подсказки для дальнейшего передвижения и выполняют задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети приходят в пункт назначения для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Общее построение. Вхождение в игру: к детям в группы параллельно приходят герои (Крош, Ежик) и сообщают, что их друг Лосяш пропал, и просят детей помочь его разыскать. От Лосяша осталась только одна фотография, на которой изображена сенсорная комната. Дети отправляются на поиски Лосяша, опираясь на подсказку.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти Лосяша, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей подготовлены 3 «станции», которые находятся в сенсорной комнате, в физкультурном зале и в музыкальном зале.

1 «станция» - сенсорная комната. На интерактивной доске для детей оставлено послание от Лосяша, в котором он сообщает, что отправился в путешествие по миру и найти его можно, правильно выполнив все задания. Интерактивная игра «Кто, где живет?». Детям требуется на карте распределить животных и людей разных национальностей в соответствии с их средой обитания. Выполнив задание, дети находят следующую подсказку – футбольный мяч

2 «станция» - физкультурный зал. Дети находят конверт с вопросами викторины «Наша Родина», за каждый правильный ответ открывается часть ребуса. Ответив на все вопросы викторины, складывается общая картинка ребуса с зашифрованным словом «Пианино»

3 «станция» - музыкальный зал. Детей встречает Лосяш и сообщает, что вернулся из кругосветного путешествия и привез детям подарки, но чтобы их получить, нужно отгадать в каких странах побывал Лосяш. Для этого он будет показывать ребятам картинки с подсказками, а дети должны угадать страну.

Подведение итогов игры: дети вместе с героями в музыкальном зале танцуют и поют песню «Мы вместе». Лосяш вручает вкусные призы.

## **Квест – игра «Приключения Снегурочки»**

**Форма игры:** кольцевой квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели.

**Действующие лица:** Снегурочка, Снеговик, Белый медведь, Зайчик, Белочка.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – систематизировать знания детей о новогоднем празднике;

*Развивающая* – развивать познавательную активность, память, внимание, творческое мышление, инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – формировать навыки взаимодействия и сотрудничества, доброжелательность, ответственность.

**Материалы и оборудование:** письмо от Снегурочки, видеозапись обращения Деда Мороза к детям, сундук, ключ, загадки, картинки с изображением кадров из мультфильмов, ребус со словом СНЕГУРОЧКА, кукла – снегурочка.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети возвращаются на то место, откуда они стартовали для подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети получают письмо-приглашение от Снегурочки и собираются в музыкальном зале. Появляется Снегурочка и включает детям видеообращение от Деда Мороза. Дед Мороз сообщает, что приготовил для детей подарки, но ключ от сундука спрятал и найти они его смогут, если отыщут всех помощников Деда Мороза и выполнят их задания. Дети отправляются на поиски ключа, опираясь на первую подсказку.



Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти ключ, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 4 «станции», которые находятся в малом спортивном зале, в сенсорной комнате, в физкультурном зале, на прогулочной веранде.

1 «станция» - малый спортивный зал. Детей встречает Снеговик. Для получения подсказки, куда двигаться дальше ребятам предлагается отгадать загадки.

2 «станция» - сенсорная комната. Детей встречает Белый медведь. Для получения подсказки ребятам необходимо правильно отгадать мультфильмы про Новый год, опираясь на картинки.

3 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает Зайчик. Для получения следующей подсказки детям предлагается вспомнить и самостоятельно организовать подвижные игры: «Два Мороза», «Льдинки, ветер и мороз»

4 «станция» - прогулочная веранда. Детей встречает Белочка. Для того, чтобы найти ключ от сундука, спрятанный в сенсорной комнате, ребятам предлагается ответить на вопросы викторины «От куда пришел к нам Новый год». После того, как дети ответят на все вопросы, Белочка показывает детям ребус с зашифрованным словом СНЕГУРОЧКА. Ребята находят на веранде куклу-снегурочку, у которой в одежде спрятан ключ.

Подведение итогов игры: дети вместе с героями возвращаются в музыкальный зал и поют новогоднюю песню. Вместе со Снегурочкой открывают сундук и забирают вкусные призы.

## **Квест – игра «На поиски клада»**

**Форма игры:** кольцевой квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели, специалисты, работники ДОУ

**Действующие лица:** Капитан Джек Воробей, Боцман Бим, Кок Амням, Штурман бряк, Матрос Кряк.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – закреплять знания детей о предметном окружении человека (посуде, транспорте, одежде, книгах);

*Развивающая* – расширять знания детей о профессиях людей; развивать инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – формировать навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность.

**Материалы и оборудование:** черный пиратский конверт, карта сокровищ (кусочки), кроссворд «Предметы одежды», ребусы о предметах одежды, карточки с видами транспорта, сундук с призами, ключ.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети возвращаются на то место, откуда они стартовали для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети в группах получают черный пиратский конверт, в котором указано, что детям срочно необходимо явиться в музыкальный зал. Дети и воспитатели собираются в музыкальном зале. Детей приветствует Пират Джек Воробей, который сообщает детям о том, что его командой был захвачен детский сад и, чтобы помочь освободиться от пиратской банды, детям необходимо выполнить все задания помощников капитана и разыскать сундук с сокровищами, спрятанный в детском саду.

Пират сообщает, что у них была карта сокровищ, но он поругался со своей командой и они разорвали карту. Джек Воробей вручает кусочек карты с частью маршрута, по которому должны следовать дети.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти сундук, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 4 «станции», которые находятся в малом физкультурном зале, в сенсорной комнате, в физкультурном зале и на прогулочной веранде.

1 «станция» - малый физкультурный зал. Детей встречает Боцман Бим. Для получения кусочка карты с маршрутом ребятам предлагается правильно ответить на вопросы кроссворда по теме «Предметы одежды».

2 «станция» - сенсорная комната. Детей встречает Кок Ам-ням. Для получения кусочка карты с маршрутом детям предлагаются ребусы с зашифрованными предметами посуды. Детям необходимо правильно разгадать все ребусы.

3 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает Штурман Бряк. Для получения кусочка карты с маршрутом детям предлагается разложить виды транспорта в соответствии с их классификацией (водный, наземный, воздушный, подземный) и сыграть в подвижные игры: «Капитан, корабль, рифы», «Самолеты»

4 «станция» - прогулочная веранда. Детей встречает Матрос Кряк. Для получения последнего кусочка карты с маршрутом детям необходимо помочь матросу в написании сказки «Пиратские сокровища».

Подведение итогов игры: Дети и герои возвращаются в музыкальный зал и складывают из кусочков целую карту, находят сундук, спрятанный в музыкальном зале. Пираты радуются найденному «сокровищу», поют с детьми «Песенку пиратов» и раздают вкусные призы.

## **Квест – игра «Почтальон Печкин в гостях у ребят»**

**Форма игры:** линейный квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Почтальон Печкин, Доктор Айболит, Василиса премудрая, Дядя Степа милиционер, Мери Поппинс, Трубадур.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – закреплять знания детей о различных профессиях и их значении;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – воспитывать уважение к труду взрослых, понимать его значение для людей; формировать навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность.

**Материалы и оборудование:** посылка, две карты-маршрута, карточки с буквами (Д, Е, Т, Я и М), 2 кроссворда, одежда и инструменты людей разных профессий.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции». В конце игры дети приходят в пункт назначения для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: К детям в группу приходит Почтальон Печкин и рассказывает, что у него есть посылка только он не может прочесть адрес, указанный на ней, потому что некоторые буквы потерялись. Он просит детей помочь ему разыскать буквы и показывает карту, по которой он шел.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти буквы, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей подготовлены 5 «станций», которые находятся в малом физкультурном зале, на логопункте, в сенсорной комнате, в физкультурном зале и в музыкальном зале.

1 «станция» - малый физкультурный зал. Детей встречает Доктор Айболит. Для получения буквы ребятам предлагается правильно определить, какая одежда и инструменты подходят для той или иной профессии.

2 «станция» - логопункт. Детей встречает Василиса Премудрая. Для получения буквы детям предлагается правильно ответить на вопросы кроссворда «Знатоки профессий»

3 «станция» - сенсорная комната. Детей встречает Мери Поппинс. Для получения буквы детям предлагается сыграть в интерактивную игру: «Кем я стану, когда вырасту»

4 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает Дядя Степа милиционер. Для получения буквы детям предлагается сыграть в подвижную игру «Пожарные на учениях».

5 «станция» - музыкальный зал. Детей встречает Трубадур и предлагает поиграть в игру «Угадай мелодию».

Подведение итогов игры: команды остаются в музыкальном зале и выкладывают слово ДЕТЯМ из найденных букв. Почтальон Печкин раздает вкусные призы.

## **Квест – игра «По следам северного оленя»**

**Форма игры:** кольцевой квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели.

**Действующие лица:** Северяночка, Снеговичок, Северок, Оленевод.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – закреплять знания детей о культуре и традициях народов Севера.

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – формировать навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность.

**Материалы и оборудование:** листы бумаги в виде следов оленя с загадками, листы с изображением части орнамента, краски, кисточки, стаканчики с водой, салфетки, корзина с призами.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети возвращаются на то место, откуда они стартовали для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются в музыкальном зале. К ним в гости приходит Северяночка и сообщает о том, что она везла из тундры сюрприз для детей, но ее северный олень убежал и потерялся вместе с подарком. У нее остался всего один след оленя с загадкой. Дети вместе с Северяночкой отправляются на поиски других следов.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти следы оленя, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей подготовлены 3 «станции», которые находятся в малом физкультурном зале, в сенсорной комнате, в физкультурном зале.

1 «станция» - малый физкультурный зал. Детей встречает Северок. Для получения следа оленя детям предлагается сыграть в игру «Дорисуй орнамент».

2 «станция» - сенсорная комната. Детей встречает Снеговичок. Для получения следа оленя детям предлагается сыграть в викторину «Наш родной край».

3 «станция» - физкультурный зал. Детей встречает Оленевод. Для получения следа оленя детям предлагается сыграть в подвижную игру «Оленьи упряжки».

Подведение итогов игры: Дети и герои возвращаются в музыкальный зал и выкладывают найденные следы оленя, по которым Северяночка находит подарок для детей. Герои поют с детьми «Песенку о Севере» и раздают вкусные призы.

## **Квест – игра «космическая одиссея»**

**Форма игры:** линейный квест в помещениях ДОУ

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Алиса, Марсианин, Инопланетянин, Космонавт.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – закреплять знания детей о космосе;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность;

*Воспитательная* – закреплять навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность.

**Материалы и оборудование:** большие строительные модули, фольга, ящик с сокровищем.

**Идея игры:** дети делятся на 2 команды, каждая команда двигается по индивидуальному маршруту и выполняет задания, подготовленные для них на каждой «станции» маршрута. В конце игры дети приходят в пункт назначения для выполнения последнего задания и подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются на прогулочной веранде. К ним приходит Алиса и предлагает отправиться в увлекательное космическое приключение чтобы найти сокровище, спрятанное на одной из планет солнечной системы.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти сокровище, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 4 «станции», которые находятся на прогулочной веранде, в физкультурном зале, в сенсорной комнате и в музыкальном зале.

1 «станция» - прогулочная веранда. Алиса предлагает детям построить космические корабли для полета в космос из больших модулей.



2 «станция» - физкультурный зал. Планета Марс. Детей встречает Марсианин и предлагает поиграть с ним в подвижную игру «Невесомость».

3 «станция» - сенсорная комната. Планета Меркурий. Детей встречает Инопланетянин и предлагает смастерить из фольги космические головные уборы.

4 «станция» - музыкальный зал. Планета Сатурн. Детей встречает Космонавт и проводит викторину «Знатоки далеких Планет».

Подведение итогов игры: Дети и герои остаются в музыкальном зале. Космонавт загадывает загадку о том, где спрятано сокровище. Дети вместе с героями находят сокровище и поют песню «Про Космос». Алиса раздает детям вкусные призы.

## **Квест – игра «Приключения Буратино»**

**Форма игры:** штурмовой квест на участке ДОО

**Участники игры:** дети старших и подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Буратино, Мальвина, Артамон, Пьеро, Папа Карло

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* –расширять у детей знания о своей стране;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность в принятии решений;

*Воспитательная* –воспитывать чувство патриотизма и любви к Родине.

**Материалы и оборудование:** изображение золотого ключика, разрезанное на части, сундучок с подарками.

**Идея игры:** дети делятся на 4 команды, каждая команда самостоятельно выбирает маршрут, двигается по нему и выполняет задания, подготовленные на каждой «станции». В конце игры дети собираются вместе для подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру:дети и воспитатели собираются на участке детского сада. Появляется Буратино и сообщает, что приготовил для детей подарки, но потерял свой золотой ключик от сундучка. Просит детей помочь найти все части ключика. Дети отправляются на поиски.

Знакомство с правилами игры:для того чтобы найти части ключика, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры:для детей приготовлены 4 «станции», которые находятся на участке детского сада.

1 «станция» - «Сказочная». Детей встречает Пьеро. Для получения кусочка ключика ребятам предлагается разгадать ребусы с зашифрованными на них названиями русских народных сказок.

2 «станция» - «Игровая». Детей встречает Артамон. Для получения кусочка ключика детям предлагается сыграть в подвижные игры «Гуси-лебеди», «Горелки».

3 «станция» - «Творческая». Детей встречает Папа Карло. Для получения кусочка ключика детям предлагается построить из песка свой любимый город России.

4 «станция» - «Знатоки». Детей встречает Мальвина. Для получения кусочка ключика детям необходимо правильно ответить на вопросы викторины «Мы живем в России»

Подведение итогов игры: после прохождения маршрута команды встречаются в одном месте, выкладывают из кусочков изображение золотого ключика, Буратино открывает сундучок и раздает детям подарки. В конце проводится дискотека с героями игры.

## **Квест – игра «Путешествие солнечного зайчика»**

**Форма игры:** штурмовой квест на участке ДОО

**Участники игры:** дети старших и подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Солнечный зайчик, Солнышко, Баба-Яга, Водяной, Лесная Фея.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – расширять у детей знания о лете;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность в принятии решений;

*Воспитательная* – воспитывать умение договариваться, действовать сообща.

**Материалы и оборудование:** разноцветные лепестки из бумаги, 4 карты с изображением сказочного леса и разными маршрутами, 2 ведра с водой, 2 таза, 2 ложки, 10 обручей.

**Идея игры:** дети делятся на 4 команды, каждая команда самостоятельно выбирает маршрут, двигается по нему и выполняет задания, подготовленные на каждой «станции». В конце игры дети собираются вместе для подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются на участке детского сада. Появляется солнечный зайчик и сообщает, что потерял своего лучшего друга Солнышко. Для того, чтобы Солнышко появилось зайчику нужно собрать цветок, лепестки которого спрятаны где-то в сказочном лесу. Показывает детям четыре карты с изображением сказочного леса, но с разными маршрутами. Дети делятся на 4 команды и отправляются на поиски лепестков, опираясь на карту.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти лепестки, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 3 «станции», которые находятся на участке детского сада.

1 «станция» - «Курьеножкина». Детей встречает Баба-Яга. Для получения лепестка ребятам предлагается поиграть в игры «Кто быстрее проскачет на метле», «Рыбак и рыбки» и спеть песню «Шел по лесу музыкант»

2 «станция» - «Болотная». Детей встречает Водяной. Для получения лепестка детям предлагается сыграть в подвижную игру «Морская прогулка», пройти эстафету «Наполни ведро водой» и спеть песню «А рыбы в море плавают вот так».

3 «станция» - «Волшебная». Детей встречает Лесная Фея. Для получения лепестка детям предлагается отгадать загадки о лете и сыграть в игру «Цветочная полянка»

Подведение итогов игры: после прохождения маршрута команды встречаются в одном месте, выкладывают из лепестков цветок. Появляется Солнышко и раздает детям подарки. Дети поют песню «Лето, жара». В конце проводится дискотека с героями игры.

## **Квест – игра «Мама для Мамонтенка»**

**Форма игры:** штурмовой квест на участке ДОУ

**Участники игры:** дети старших и подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Мамонтенок, Северный олень, Полярная сова, Белый медведь, Северок, Мама мамоненка.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – расширять знания детей о животных, птицах и растениях Таймыра;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность в принятии решений;

*Воспитательная* – воспитывать чувство любви к родному краю.

**Материалы и оборудование:** изображение мамы мамонтенка, разрезанное на кусочки, 4 карты-маршрута, ребусы с зашифрованными изображениями растений тундры, мешочек с подарками.

**Идея игры:** дети делятся на 4 команды, каждая команда самостоятельно выбирает маршрут, двигается по нему и выполняет задания, подготовленные на каждой «станции». В конце игры дети собираются вместе для подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются на участке детского сада. Появляется Мамонтенок и сообщает, что потерял свою мамочку. Для того чтобы ее найти нужно собрать из частей ее портрет. Просит детей помочь найти части изображения. Мамонтенок раздает детям 4 карты-маршрута. Дети отправляются на поиски мамы для мамонтенка.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти части изображения, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 4 «станции», которые находятся на участке детского сада.

1 «станция» - «Растительная». Детей встречает Северный олень. Для получения кусочка изображения ребятам предлагается разгадать ребусы с зашифрованными на них названиями растений тундры.

2 «станция» - «Птичья». Детей встречает Полярная сова. Для получения кусочка изображения детям предлагается сыграть в подвижные игры «Полярная сова и евражки», «Рыбалка».

3 «станция» - «Строительная». Детей встречает Северок. Для получения кусочка изображения детям предлагается построить из песка свой любимый город Норильск.

4 «станция» - «Знатоки». Детей встречает Белый медведь. Для получения кусочка изображения детям необходимо правильно ответить на вопросы викторины «По страницам Красной книги Таймыра»

Подведение итогов игры: после прохождения маршрута команды встречаются в одном месте, выкладывают из кусочков изображение мамы мамонтенка, появляется Мама мамонтенка и вручает детям призы за то, что они помогли ей вернуться к своему сыночку. Дети с героями поют песню «Песенка мамонтенка» и устраивают дискотеку.

## **Квест – игра «Будущие школьники»**

**Форма игры:** штурмовой квест на участке ДОО

**Участники игры:** дети подготовительных групп, воспитатели, специалисты.

**Действующие лица:** Незнайка, Винтик, Шпунтик, Торопыжка, Пилюлькин, Знайка.

**Цель:** Обобщать знания детей по теме месяца

**Задачи:**

*Образовательная* – расширять знания детей о школе;

*Развивающая* – развивать инициативность и самостоятельность в принятии решений;

*Воспитательная* – воспитывать желание стать первокласником.

**Материалы и оборудование:** портфель, школьные принадлежности, 5 карт-маршрутов, ребусы с зашифрованными на них названиями школьных предметов, мел, кроссворд «Скоро в школу», мешочек с подарками.

**Идея игры:** дети делятся на 5 команд, каждая команда самостоятельно выбирает маршрут, двигается по нему и выполняет задания, подготовленные на каждой «станции». В конце игры дети собираются вместе для подведения итогов игры.

**Содержание игры:**

Вхождение в игру: дети и воспитатели собираются на участке детского сада. Появляется Незнайка с портфелем и сообщает, что хочет первого сентября пойти в первый класс, но растерял все свои школьные принадлежности. Просит детей помочь найти все потерянные вещи. Раздает детям 5 карт-маршрутов. Дети отправляются на поиски.

Знакомство с правилами игры: для того чтобы найти все школьные принадлежности, ребятам нужно пройти по определенному маршруту и выполнить задания на каждой «станции».

Практическая часть игры: для детей приготовлены 5 «станций», которые находятся на участке детского сада.



1 «станция» - «Логическая». Детей встречает Шпунтик. Для получения школьной принадлежности ребятам предлагается разгадать ребусы с зашифрованными на них названиями школьных предметов.

2 «станция» - «Игровая». Детей встречает Торопыжка. Для получения школьной принадлежности детям предлагается сыграть в подвижные игры «Пятнашки», «Найди себе пару».

3 «станция» - «Творческая». Детей встречает Винтик. Для получения школьной принадлежности детям предлагается нарисовать мелом на асфальте школу своей мечты.

4 «станция» - «Познавательная». Детей встречает Знайка. Для получения школьной принадлежности детям необходимо правильно ответить на вопросы кроссворда «Скоро в школу»

5 «станция» - «Загадочная». Детей встречает Пилюлькин. Для получения школьной принадлежности детям необходимо отгадать все загадки о школе.

Подведение итогов игры: после прохождения маршрута команды встречаются в одном месте и складывают в портфель Незайки все найденные школьные принадлежности. Незайка благодарит детей и раздает подарки. В конце проводится дискотека с героями игры.

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### **Рекомендации для педагогов по применению квест-технологии в работе с детьми**

Квест-игра – это форма взаимодействия педагогов, специалистов, детей и их родителей, способствующая формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета игры. Задачи, решаемые в процессе квест-игр могут быть разнообразными по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, направленные на закрепление уже полученных знаний, умений и навыков и т.д. Квест-игры можно организовывать как в закрытом пространстве ДООУ (группа, помещения детского сада), так и на улице (территория ДООУ) и охватывать 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. Педагог в квест-играх играет роль наставника и осуществляет организационный процесс. Педагогом определяются образовательные задачи квест-игры, планируется сюжет, оценивается процесс деятельности детей и конечный результат, организуется поисково-исследовательская образовательная деятельность.

При планировании квест-игр необходимо соблюдать основные критерии:

- безопасность для участников,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету, а не только теме,
- создание атмосферы игрового пространства.

В процессе проведения квест-игр у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются различные виды деятельности:

- Игровая
- Коммуникативная
- Познавательно-исследовательская
- Двигательная
- Изобразительная
- Музыкальная
- Восприятие художественной литературы и фольклора.

Основным преимуществом квест-технологии является ее выразительная игровая окраска, носящая непринужденный характер в процессе организации образовательной деятельности с дошкольниками. В педагогике квест-технологию называют также образовательный квест. Во время участия дошкольников в квест-играх удовольствие приносит не только результат игры, но процесс его достижения. В квест-играх присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности, что способствует пробуждению и поддержанию интереса детей к игре.

Квест-игры позволяют педагогам разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его увлекательным и запоминающимся. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

В зависимости от проведения квест-игры имеют несколько видов:

- 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)

При планировании образовательного квеста необходимо определить сюжетную линию игры, образовательное пространство в котором будет проходить квест-игра, количество участников и организаторов, место старта участников и маршрут следования .

**Общая игровая цель**— известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

#### **Задачи и мотивация:**

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;

- задания, атрибуты 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.

Для достижения поставленной цели нужна мотивация. Самое главное и самое трудное, это заинтересовать участников. Детей заинтриговать

значительно легче, чем взрослых (родителей, педагогов), поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали нашими партнерами и активными участниками, т.к. это является одной из главных задач, которая прописана в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО.

Так как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата?

Все просто. На финише должен быть приз! Нужно организовать некое соревнование по поиску «сладкого клада» на территории детского сада.

И вот тут свою главенствующую роль играют квест-технологии в воспитательной работе. Посудите сами, ведь даже маленькие дети способны понимать, что конечный результат зависит от общих усилий. Если один член команды не справился, всем остальным придется начинать все заново или помогать ему. Поэтому каждый ребенок и старается изо всех сил, чтобы если не выглядеть хуже других, то, по крайней мере, вложить свой максимальный вклад в победу команды. А команда – это что? Общество, в котором потом придется жить, соответствуя его гласным и негласным правилам поведения, а также общепринятым моральным нормам.

#### **План подготовки игры:**

- Разработать сценарий
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- Подготовить музыкальное сопровождение
- Разработать презентацию для вступительной части
- Оформить наглядные материалы («карты»)
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
- Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

**Вывод:** квесты помогают активизировать 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, это 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 ДООУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. 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.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

**Отзыв-рецензия  
на педагогическую деятельность воспитателя МБДОУ «ДС №66 «Радость»  
города Норильска, Красноярского края  
Нестеренко Ольги Анатольевны  
по внедрению в практику работы МБДОУ квест-технологии.**

Квест-технология одно из интересных направлений, направленных на формирование самовоспитания и саморазвития ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

Нестеренко О.А. активно применяет данную технологию в работе с детьми старшего дошкольного возраста. Педагогом разработано 12 конспектов квест – игр для детей старшего дошкольного возраста в соответствии с реализуемой образовательной программой дошкольного образования, календарно-тематическим планированием на темы: «В поисках Радостинки», «Космическая одиссея», «Мама для Мамонтенка», «Скоро в школу» и др. Сценарные планы квест-игр построены педагогом грамотно, четко структурированы, объединяют разные виды деятельности детей, соответствуют возрастным особенностям. Педагог сумел определить образовательные цели квеста, составить сюжетную линию игры, оценить процесс деятельности детей и конечный результат, организовать поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Основными критериями качества квеста выступили его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. В ходе квестов у детей происходило развитие по всем образовательным областям и реализовались разные виды детской деятельности, согласно ФГОС ДО.

В разработанных и проведенных педагогом квестах, присутствовал элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, ганиственность, атмосфера, декорации). Применение квест-технологии позволило педагогу задействовать одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество, позволило проявить смекалку, наблюдательность, находчивость, сообразительность, способствовало тренировке памяти и внимания, развитию аналитических способностей и коммуникативных качеств.

В процессе применения квест-технологии дети научились договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга,

помогать. Все это способствовало сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшило детско-родительские отношения, родители стали активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепились и сформировались доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Педагог смогла охватить большой объём необходимой информации по применению квест-технологии. При подготовке и организации квестов, подбору заданий для детей относилась очень ответственно, продемонстрировала знания специальных методик, умение использовать психолого-педагогические умения и навыки при решении образовательных и воспитательных задач; умение планировать и проводить квесты, используя наиболее эффективные методы обучения и воспитания детей. Во время их проведения продемонстрировала хорошие теоретические знания и практические навыки, создала обстановку доверительности в общении с детьми.

Во время проведения квестов умело применяла здоровьесберегающие технологии, методы работы с ИКТ, добиваясь заметных результатов и пытаясь вызвать дополнительную заинтересованность детей при организации квестов.

Педагогом проведена активная просветительская работа с родителями воспитанников, направленная на поддержание тесных контактов для реализации квест-технологии, позволившая вызвать заинтересованность родителей в поддержании доверительного взаимодействия.

Тесно общаясь с коллективом, Нестеренко О.А. активно привлекла коллег, специалистов МБДОУ к участию в проведении квестов.

Примененная квест-технология оказала неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым, а также помогла активизировать не только детей, но и родителей, других педагогов и специалистов детского сада.

02.02.2018 г.

Заведующий МБДОУ «ДС №66 «Радость»

Заместитель заведующего учреждением по УВиМР



Е.Г.Трофимова

М.А.Михайлова



**Заявление о согласии выпускника на размещение выпускных квалификационных работ в электронном архиве ФГАОУ ВО СФУ**

1 Я, Истоминко Ольга Анатольевна

студент (ка) ИТРС ЗФЭ 15-025  
фамилия, имя, отчество полностью  
институт/ группа

Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Сибирский федеральный университет» (далее – ФГАОУ ВО СФУ), разрешаю ФГАОУ ВО СФУ безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме написанную мною в рамках выполнения образовательной программы

указать выпускную квалификационную работу бакалавра, дипломную работу специалиста, дипломный проект специалиста, магистерскую диссертацию на тему: «Технология ИКТ в воспитательно-образовательной работе со старшими дошкольниками в условиях ФГОС»  
название работы

в открытом доступе на веб-сайте СФУ, таким образом, чтобы любой пользователь данного портала мог получить доступ к выпускной квалификационной работе (далее – ВКР) из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на выпускную работу.

2 Я подтверждаю, что выпускная работа написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает авторских прав иных лиц.

« 15 » 01 2018г.

ИТ  
подпись