

Авторская разработка игры-квест «Веселое путешествие школьного рюкзака»

в подготовительной группе

Автор: Зубенко Светлана Анатольевна

Организация: МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 183»

Игра-главный вид деятельности дошкольников. И идея квеста им подходит идеально.

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно. Это преимущественно командная игра, которую можно организовать как на свежем воздухе, так и в помещении. Очень важно, чтобы в игре чувствовался дух приключения, и тогда успех будет обеспечен. Кроме того, игра в команде сплачивает детей, что позволяет осуществлять и воспитательную функцию, это уникальная игровая технология, которая позволяет в короткий срок вовлечь воспитанников в разные виды деятельности, в чем и заключается ее уникальность.

Квест – путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Это форма взаимодействия педагога и детей

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

В ходе игры-квеста «Веселое путешествие школьного рюкзака» у детей в непринужденной форме происходит всестороннее развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, социально-коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы.

Цель – формирование представления детей о школе.

Задачи игры-квеста «Веселое путешествие школьного рюкзака»

- расширять представления детей о школьных принадлежностях, профессиях;
- обобщить представления о правилах дорожного движения;
- уточнять и расширять словарный запас по данной теме;
- закрепить состав чисел в пределах 10;
- упражнять в умении решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10;
- упражнять в умении ориентироваться в пространстве;

- развивать память, внимание, логическое мышление, быстроту реакции
- воспитывать умение работать в коллективе, сопереживать друг другу.

В ходе игры дети получают одинаковые впечатления, которые могут потом совместно обсудить.

Правила игры.

Задания в игре разные: активные, творческие, интеллектуальные. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков.

Начинается мероприятие в группе. Дети обнаруживают загадочный сундук, в котором лежат карточки с заданиями, письмо от Неуча Всемогучего, волшебный клубок. Волшебный клубок приводит игроков к станциям с заданиями, которое дети выполняют и за правильно выполненное задание получают ключ от замка.

Далее дети проходят по определенному маршруту, преодолевая препятствия, выполняя задания, в которых необходимо разыскать ключи к подсказкам или сообщения, чтобы двигаться дальше, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания постепенно возвращая все ключи. В конце игры, при помощи найденных ключей открывают замок.

Материал к игре: карточки с примерами, карточки с цифрами, «яблоко» - игрушка, большой сундук, рюкзак, клубок, аудиозаписи, ключи с разными геометрическим фигурами, замок с прорезями для подбора, «волчок», карточки для секторов, карточки «дорожные знаки», большой кроссворд на ватмане, слова – ответы для кроссворда.