



**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка – детский сад № 171 «Алые паруса»**

МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК

**«Все преграды обойдем,
вместе к знаниям придём»**

Авторы – составители:

**Воспитатель: Кривцова Светлана Викторовна
Воспитатель: Шуликов Светлана Викторовна
Воспитатель: Кандалова Татьяна Александровна
Воспитатель: Языджан Валентина Масисовна**

Краснодар 2021



Аннотация

Квест-игры современная эффективная педагогическая технология, направленная на решение коррекционно-развивающих задач, а также на формирование коммуникативных компетенций детей с ТНР, при взаимодействии воспитателей, учителя-логопеда, родителей и детей логопедических групп.

Содержание

Аннотация	2
Содержание	3
Введение	5
Основная часть	7
Квест-технология – эффективная форма коррекционно – образовательной работы с детьми с ТНР.....	7
Заключение	13
Список литературы	14
Приложения 1. Сценарии квест – игр	15
Сценарий квест – игры «Путешествие к Дереву Знаний»	15
Сценарий квест - игры «В поисках здоровья»	21
Сценарий квест – игры «В поисках бесценного подарка для мамы».....	25
Сценарий квест – игры «По следам снежного человека»	31
Сценарий квест – игры «Загадки Тетушки-Непогодушки»	37
Сценарий квест – игры: «Путешествие в страну Добра и Вежливости».....	40
Сценарий квест-игры по сказке Г.Х.Андерсена «Снежная королева».....	47
Сценарий квест-игры «Математическое путешествие в Тридевятое царство».....	51
Сценарий квест-игры «В поисках сундука знаний».....	55
Сценарий квест - игры «Никто не забыт, ничто не забыто!».....	59
Сценарий квест-игры «В стране профессий».....	66
Сценарий квест – игры «По дороге сказок».....	71
Сценарий квест – игры «Самая любимая мамочка моя».....	75
Сценарий квест-игры «Путешествие в страну Чудесятово».....	81
Сценарий квест - игры «Мамы как пуговики, на них все держится».....	85
Сценарий квест – игры «Покорители Космоса».....	89
Сценарий квест-игры «Наш загадочный детский сад».....	95
Сценарий квест-игры «Сильные духом».....	101
Сценарий квест – игры «Помоги Ёжику».....	105
Приложение 2. Консультации для педагогов	111
«Алгоритм разработки квест - игры для дошкольников».....	111
«Квест-технология – эффективная форма проведения НОД в ДОО».....	116
«Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста».....	120
«Квест-технология в воспитательном и общеобразовательном процессе».....	123
Приложение 3. Консультации для родителей	129
"Как организовать квест – игру дома".....	129
«Квест - игра - новая образовательная технология».....	132
«Игра - квест «В поисках сюрприза».....	135
Приложение 4. Мастер – классы	138
Мастер-класс для педагогов «Применение квест-технологии в образовательном процессе ДОУ».....	138
Мастер – класс для родителей «Квест на день рождения ребенка».....	142

Приложение 5. Презентации к сценариям квест – игр	145
Презентация «Путешествие в страну Добра и Вежливости».....	145
Презентация «В поисках бесценного подарка для мамы».....	147
Презентация «В стране профессий».....	148

Введение

Работая воспитателями в МАДОУ МО г. Краснодар «Центр -детский сад №171 «Алые паруса» в группах компенсирующей направленности для детей с ТНР, проведя мониторинг, мы поставили перед собой задачу научить дошкольников ставить перед собой цели и задачи, находить способы их решения, а главное находить нужную информацию для решения поставленного вопроса среди огромного множества источников информации. Важным аспектом современного Российского образования является «научить учиться самому». Известно, что лучше запоминается то, что интересно, что эмоционально окрашено. Одним из способов достижения этой цели стало использование квест-технологии для дошкольников.

Это в основном обусловлено тем, что современное общество предъявляет строгие требования к коммуникативной сфере человека. Поэтому становление коммуникативной компетентности и приобретение коммуникативного опыта становятся сферой пристального и целенаправленного внимания педагогов.

Актуальность использования квест-технологии состоит в том, что, дошкольник очень пластичен и легко обучаем, но для детей с нарушением речи характерна быстрая утомляемость и потеря интереса к занятию. Использование данной технологии вызывает интерес и помогает решить эту проблему; квест в игровой и занимательной форме способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников; мы учим детей видеть главное, систематизировать полученные знания.

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Все большее место в его жизни занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка.

Педагог обязан идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС ДО. Детский сад сегодня должен находиться в режиме развития, а не функционирования, представлять собой мобильную систему, быстро реагировать на изменения времени.

Продуктивность коррекции речи при использовании командных игровых приемов и средств возрастает. Это обусловлено тем, что именно в игре осуществляется познавательное развитие детей, так как игровая деятельность способствует расширению и углублению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления. Именно командные игры для детей с ТНР сближают их, помогают лучше понять друг друга, рождают чувство ответственности за всех членов команды, учат общению друг с другом. Когда дети тесно общаются друг с другом, то начинают лучше понимать своих товарищей, учатся коллективно решать возникающие вопросы, находить выход из трудной ситуации, вместе радоваться успеху и победе.

Эти качества развиваются у детей с ТНР лучше всего не на учениях, не при следовании советам старших, а в процессе игры, в непринужденной естественной обстановке, когда дети сообща ищут выход из ситуации. Поэтому образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится отличной возможностью для учителя-логопеда, воспитателя и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Квест в ДОО — это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: коррекционные, творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. Квест – технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Сборник адресован педагогам ДОО, работающим с детьми с ТНР, родителям дошкольников.

Основная часть

Квест-технология – эффективная форма коррекционно – образовательной работы с детьми с ТНР.

В процессе модернизации системы дошкольного образования сегодня складываются новые условия воспитания и обучения детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями.

Сегодня активно функционируют группы для детей с тяжелыми нарушениями речи, логопункты, группы раннего развития для детей с задержкой речевого развития. Совершенствуется базовое содержание логопедической практики, осуществляются творческие разработки, активно используются информационно-коммуникативные технологии. Все это свидетельствует о внедрении инноваций в логопедическую деятельность.

У большинства дошкольников с ТНР отмечается низкий уровень развития словаря, использования речевых конструкций, бедность речи, низкий уровень мотивации и коммуникативного развития. В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, базирующийся на основополагающих принципах поддержки разнообразия, сохранения уникальности и самооценности 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, исследовательской и творческой деятельности.

Изучив психолого-педагогическую литературу, мы поняли, что помимо традиционных форм коррекционной работы, которые отходят на второе место, в первую очередь должны активно использоваться новые формы и методы работы. На основании этого возникли следующие противоречия:

- потребность общества в самостоятельной, активной, любознательной, творчески мыслящей, стремящейся к познанию личности и не полной разработанностью путей решения данной потребности;

- потенциал содержания дошкольного образования для развития личности и не использование его в полной мере;

- необходимость использовать инновационные игровые технологии в коррекционной работе с детьми с ТНР и отсутствие достаточного опыта в логопедической практике работы ДОО.

К активным формам организации логопедической работы относятся интерактивные игры. Эти формы могут существовать отдельно или сочетаться между собой и варьироваться педагогом. Но особенно хорошо они сочетаются в квест-технологий.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах

присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Это только часть преимуществ данной технологии.

Таким образом, квест — это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест-технология востребована и актуальна.

Главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе - уход от учебной деятельности. При этом процесс обучения остается, но реализуется посредством использования различных форм и методов работы с детьми с ТНР. Дети с ТНР отличаются излишней активностью, в некоторых случаях даже гиперактивностью, не всегда эмоционально устойчивы. Поэтому к ним нужен особый подход в образовании, воспитании и развитии. Мы все знаем, что для детей ведущей деятельностью является игра. Используя квест – игру мы погружаем детей в привычную для них среду, а сами достигаем поставленных целей коррекционной работы.

Организовывая образовательный процесс таким образом, мы стараемся, чтобы формы и методы работы с детьми, выбранные педагогом, были направлены на ребенка, при этом придерживаемся позиции «не над ребенком, а вместе с ним».

При планировании и подготовке квеста всегда необходимо учитывать особенности и специфику работы с детьми с ТНР. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Все виды квестов, в свою очередь, решают обучающие, развивающие и воспитательные задачи:

- закрепление знаний по теме и усвоение новых;
- развитие таких качеств, как инициативность, самостоятельность;
- повышение мотивации к образованию;
- развитие творческих умений и определенных навыков, в том числе исследовательских;
- развитие положительных качеств характера;
- формирование навыков взаимопомощи и взаимодействия с одноклассниками.

Согласно принципам ФГОС ДО уровень развития коммуникативных навыков детей с ТНР зависит от выполнения определённых условий, которые напрямую зависят от принципов и условий, с помощью которых осуществляется педагогический процесс:

- безопасность;
- соответствие возрасту и их индивидуальным особенностям;
- задания должны быть последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью атрибутов, музыкального сопровождения;
- следует соблюдать время на выполнения задания;
- дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
- педагог направляет детей, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.

Квест как образовательная технология позволяет выполнить все эти условия. Во время проведения и организации квест игры можно с успехом решить практически все образовательные и коррекционные задачи.

В начале квеста помещаем детей в игровую ситуацию: ставим четкую цель игры, обозначаем причину, почему важно достичь цели.

Как правило, любой из проводимых нами квестов обязательно включает задания непосредственно логопедической направленности — это: различные виды гимнастик (артикуляционная, дыхательная, пальчиковая и т.д.), используем задания на разные виды деятельности и умения детей. Обязательно включаем задания способствующие активизации, обогащению словарного запаса детей. При составлении заданий стараемся основываться на опыте дошкольников, они являются результирующими для ранее освоенных знаний и умений, формулируем задания так, чтобы детям требовалось подумать и догадаться о том, что нужно сделать

Даем детям достаточно времени, чтобы обдумать, обсудить и принять решение, не торопим их и не подсказываем. Если дети обращаются за помощью (а эта возможность предоставляется одним из правил), то задаем наводящие вопросы.

На заключительном этапе проверяем, правильно ли дети выполнили задания, хвалим и поздравляем их с тем, что они достигли цели игры. Важно, чтобы дети завершили игру в праздничном настроении.

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 прописано в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО.

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра.

Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Методика проведения квест-игры для дошкольников

ПЛАН ПОДГОТОВКИ ИГРЫ:

1. Разработать сценарий
2. Создать антураж для каждой зоны проведения действий
3. Подготовить музыкальное сопровождение
4. Разработать презентацию для вступительной части
5. Оформить наглядные материалы («карты»)
6. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
7. Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого

испытания.

Самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, 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.

Заключение

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможности детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства.

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации коррекционно – развивающей работы, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И всё это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной образовательной квест – игре, так как квест как универсальная игровая технология:

- включает у ребенка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

- дает возможность в качестве загадок включать в деятельность детей задания коррекционной направленности, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания, закреплять и совершенствовать уже имеющиеся знания.

- позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

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

Список литературы

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, С.44.
2. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
3. 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.
4. Игумнова, Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.
5. Костюкова С. П., Полякова Н. М. Квест как современный педагогический прием в старшем дошкольном возрасте // Молодой ученый. — 2019. — №2. — С. 355
6. Андреева, А. Д. Проблема игровой мотивации современных детей // Журнал практического психолога. — 2008 — № 5. Бачурина, В. Развивающие игры для дошкольников. — М. ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2007. — 176 с. — (Серия «Талантливому педагогу — заботливому родителю»).
7. Гавришова Е. В., Миленков. М. Квест — приключенческая игра для детей // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. — 2015 — № 10
8. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С. 138-140
9. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. // Управление ДОУ. - 2012. - №5.
10. Карпюк Г. А. Реализация права ребенка на игру. // Старший воспитатель. - 2007 - №6.