Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Центр развития ребёнка – детский сад № 16

Практикум

Планирование образовательной деятельности в виде квест игры с использованием пособия «Волшебная карта»

Цель: повышение компетенций педагога, через использование квест технологии при разработке квест игры.

Коллеги сегодня я хочу показать вам как разработать конспект образовательной деятельности в виде квест игры.

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определён или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Квест-технологию в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор образовательных технологий университета Сан-Диего (США) Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, в особенности его учение о «зоне ближайшего развития», последователи Берни утверждали, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры — это помощь воспитанникам в работе вне зоны их реальных умений. Например, в виде опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают детям правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Изначально веб-квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребёнка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) и стали

той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике.

Чем меня привлекла квест технология

- дети проходят полный цикл мотивации от внимания до удовлетворения,

- дети знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции

- дети создают проекты, имеющие практическую значимость.

Существует несколько форм проведения квестов это квесты соревнования, проекты, исследования.

Сегодня мы свами будем разрабатывать конспект квест игры занятия.

Обратите внимание перед вами на столах лежит алгоритм создания квест игры. Напомню вам этот алгоритм.

1. Выбор темы квеста
2. Формулирование цели и определение задач игры.
3. Придумывание интриги игры, то есть мотивация
4. Продумывание методических особенностей проведения квеста, подбор заданий для детей согласно выбранной теме и задачам квеста, продолжительность, особенности организации игрового пространства, необходимые материалы
5. Рефлексия

Коллеги, обратите внимание на конверты у вас на столе.

В конвертах указано направление деятельности и карточки, которые вы будите использовать для заданий квеста.

Мы предоставили вам возможность выбора, поэтому вы выбираете нужное вам количество карточек для составления точек маршрута согласно возрасту детей. Напоминаю, что точек на карте шесть и конвертов для заданий тоже не больше шести.

Например, вы выбрали интегрированное занятие логопедическое и ознакомление с окружающим. Тему занятия совпала с лексической темой

весна. Определили цель и задачи и строим предполагаемый маршрут. Если квест проходит в рамках группы, то вы выбираете опорные точки карточки на карте которые совпадают с карточками расположенными в пространстве вашей группы или территории детского сада. Например если квест проводиться в пределах группы, то на маршрутной карточке может находиться кабинет логопеда и соответствующие задания в нём, обозначение стола и спортивный уголок и другое пространство группы.

Очень важно при использовании «Волшебной карты» карточки на точках маршрута должны совпадать с карточками на конвертах с заданиями. А маршрут вы можете задать сами или доверить простроить его детям.

Задания с карточками подсказками вы можете выбрать из предложенных карточек или придумать свои.

Коллеги если у вас есть вопросы по составлению квеста я готова на них ответить.

Если вопросов больше нет, предлагаю приступить к разработке квест игры. На разработку каждой группе даётся 20 минут. И 3 минуты на защиту вашего проекта.

Время вышло я предлагаю вам представить разработанную вами квест игру.

Обсуждение конспектов квеста по заданному алгоритму

Возрастная группа, направление деятельности, тема, цель, задачи, опорные точки (пространственная среда), задания квеста, конечная точка результат, рефлексия

- Уважаемы коллеги какие разные, интересные, познавательные квесты у вас получились, вы молодцы.

- Большое спасибо за участие и продуктивную работу.

Приложение

В конвертах будут расположены карточки подсказки

Направление деятельности

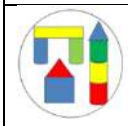
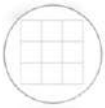
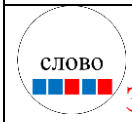
- Квест игра познавательному развитию. Интеграция видов деятельности РЭМП с конструированием:

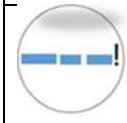
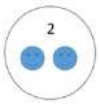
- Квест игра речевому развитию. Интеграция видов деятельности Развитие речи с окружающим миром:

- Квест игра художественно эстетическому развитию. Интеграция видов деятельности Музыка и рисование:

- Квест игра физическому развитию. Интеграция видов деятельности Физкультура с выбранным вами направлением

Обозначение карточек заданий

 Упражнение связанное с счётом
 Конструирование
 Задание, направленное на ориентировку в пространстве
 Задание, связанное с решением примером (математические знаки);
 Задание связанная с эталонами (форма, цвет, размер);
 Физминутка
 Задание, направленное на выявление длины
 Упражнение направленные на грамматический строй речи
 Задание, связанное с сутками, днем недели, временем года и временем
 Выполнение артикуляционной гимнастики;
 Задание на связную речи (составление описательного рассказа по выбранной теме)
 Звуковой состав слова

 Задание на развитие ритма и слуха;
 Отгадывание загадок
 Музыкальными инструментами.
 Развитие мелкой моторики
 Танцевальное упражнение
 Изучение картины
 Пение
 Задание с эстафетой.
 Задание, связанное с промыслом
 Продуктивная деятельность
 Задание на состав предложения
 числительное с существительным

Алгоритм составления образовательной деятельности в виде квеста

1. Выбор темы квеста
2. Формулирование цели и определение задач игры.
3. Придумывание интриги игры, то есть мотивация
4. Продумывание методических особенностей проведения квеста:

- подбор заданий для детей согласно выбранной теме и задачам квеста,
- продолжительность,
- особенности организации игрового пространства,
- необходимые материалы

5. Рефлексия