АДМИНИСТРАЦИЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
Муниципальное казённое учреждение муниципального образования город Краснодар
«КРАСНОДАРСКИЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»
Юридический адрес: ул. Коммунаров, д. 150, г. Краснодар, 350000
Фактический адрес: Дунайская ул., 62, г. Краснодар, 350059 тел./факс (861)235-15-53
http://www.knmc.centerstart.ru/, e-mail: info@knmc.kubannet.ru

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку
«Развитие инициативы и двигательной активности
дошкольника посредством квест-игры»
Обруч Екатерины Васильевны, старшего воспитателя,
Кишмария Элины Дмитриевны и Малюховой Юлии Михайловны,
воспитателей, МБДОУ МО г. Краснодар «Центр-детский сад № 232»

Актуальность темы обусловлена тем, что в настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания.

Авторами достаточно изучена данная тема и они в своей методической разработке отмечают, что квест-игра - это средство всестороннего развития ребенка дошкольного возраста. Отмечается, что для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра является эффективным средством, позволяющим комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Практическая значимость разработки состоит в том, что в ней предложен план работы и рекомендации по созданию квест-игры. Представлены практические материалы цикл квест-заданий для детей подготовительного к школе возраста, конспекты образовательной деятельности, сценарии праздников и развлечений. Применение практики квест-игры в нашей дошкольной образовательной организации позволит вовлечь детей в самостоятельную, развивающую, активную игровую деятельность.

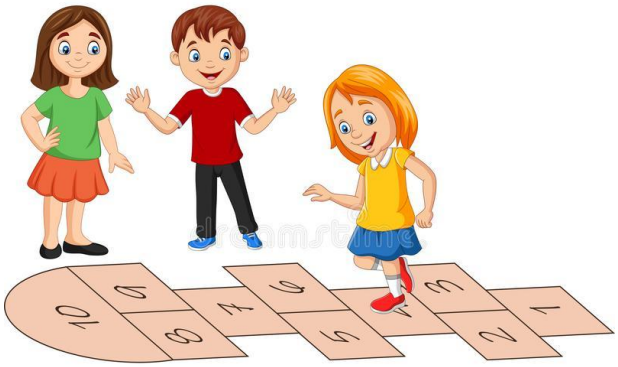
Представленный материал можно использовать в работе с детьми подготовительной к школе группы на физкультурных занятиях, во время образовательной деятельности и на праздничных мероприятиях.

Разработка интересна и может быть рекомендована к использованию педагогам детей 6-7 лет в дошкольных образовательных организациях, родителям дома.

Рецензент:
ведущий специалист отдела
АиПДО МКУ КНМЦ А.М. Шабалина

Подпись А.М. Шабалиной удостоверяю:
Исполняющий обязанности
директора МКУ КНМЦ Н.П.Олофинская
№ 491 «30» ноября 2023 г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД № 232»
ул. Бульварное кольцо, 8, г. Краснодар, 350089, тел.8 (861) 261-72-77



Методическая разработка

РАЗВИТИЕ ИНИЦИАТИВЫ И ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ИГРЫ

Авторы:
старший воспитатель
Обруч Екатерина Васильевна,
воспитатели
Кишмария Элина Дмитриевна,
Малюхова Юлия Михайловна

2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение 3
2. …….……. 5
3. Квест-игра как средство всестороннего развития ребенка …. 8
4. План работы и рекомендации по созданию квест-игры ……. 14
5. Заключение……...
Приложение 1. 15
Цикл квест-заданий для детей подготовительного к школе возраста ……
6. Приложение 2.
Конспекты образовательной деятельности……...…… 25
7. Приложение 3.
Сценарии праздников и развлечений……. 35
8. Список литературы ……. 42

1. Введение

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии в области физического воспитания. Обращение воспитателей и специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательной области «Физическое развитие».

В практике физического воспитания детей дошкольного возраста внедряются разные игровые технологии. Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – это эффективное средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, общения, искусства, и спорта.

Педагогический процесс современного детского сада предопределяется новыми требованиями к дошкольному образованию. В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей. Фундаментом своевременного и полноценного личностного развития ребенка является физическое развитие в разных видах деятельности, но прежде всего, в двигательной и игровой. Интеграция данных видов деятельности позволяет успешно решать задачи формирования двигательной культуры, развития физических способностей детей, приобщения к здоровому образу жизни.

Среди широко используемых в практике физического воспитания детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. Форма проведения образовательной деятельности в виде квест-игр нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Использование квест-игр в детском саду позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Квест – это командная игра (от английского guest - поиск, приключенческая игра). Это эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и

развивающие задачи. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий, физических навыков и умений.

Тщательно организованные квест-игры актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Цель применения квест-игры в нашей дошкольной образовательной организации: вовлечь детей в самостоятельную, развивающую, активную игровую деятельность. В игровом виде активизировать познавательные, физические и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать их на практике.

Квест-игры помогают педагогам и родителям реализовать следующие задачи:

Задачи:

Образовательные - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

- Игровая.
- Коммуникативная.
- Познавательно-исследовательская.
- Двигательная.
- Изобразительная.
- Музыкальная.

Организация деятельности детей через проведение квест-игры имеет ряд преимуществ, что позволяет решать цели и задачи:
– всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному);
– создание положительного эмоционального настроя;

– 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.

Можно с уверенностью утверждать, что квест-игры – одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка.

Материалы методической разработки были разработаны и апробированы на базе МБДОУ МО г. Краснодар «Центр - детский сад № 232» города Краснодара в течении 2022-2023 учебного года.

В данном методическом пособии нами, старшими воспитателями, МБДОУ МО г. Краснодар «Центр-детский сад № 232» Обруч Екатериной Васильевной, Кустовой Натальей Викторовной и инструктором по физической культуре Бойковой Жанны Валентиновны, представлен материал, который можно использовать в работе с детьми 6–7 лет: на физкультурных занятиях, во время образовательной деятельности и на праздничных мероприятиях. Материалы методической разработки призваны оказать помощь как педагогическим работникам, так и родителям воспитанников.

2. Квест-игра как средство всестороннего развития ребенка

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки, разгадывая загадки, преодолевать препятствия, дети учатся взаимодействовать со сверстниками, принимать решения, использовать логику. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал) и в другие помещения детского сада, так и на улице. 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.

Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест–игр. Квест, как универсальная игровая технология

позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как творческой личности, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС.

Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Именно во время квест-игры, незаметно для себя, дошкольники считают, складывают, вычитают, более того — решают разного рода логические задачи.

Слово «Quest» переводится с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий. Таким образом, квест – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

В игре этого жанра всегда предполагается наличие задания, в котором необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше. Задача игрока заключается в том, чтобы как следует поразмыслить, дабы решить предложенную задачку, а также проявить смекалку и умения, чтобы справиться с заданием, а затем двигаться дальше. Если говорить о квесте, как о форме организации детской деятельности, то это командная игра, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квест-игры отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины. Кроме того, сценарий такой игры позволяет использовать сложные декорации, музыкальное сопровождение, а также привлечение аниматоров.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации детей ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность и инициативность.

Квест-технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и

творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

Конкретный опыт работы будет полезен работникам дошкольных образовательных организаций.

Польза квест-игры для детей дошкольного возраста:

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
5. Позволяет организатору выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в полном объёме и учитывать при этом интересы детей.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

В детском саду мы проводим преимущественно групповые квесты, а именно: исследовательские, информационные, творческие, поисковые, игровой квест, ролевой квест.

По структуре сюжетов мы используем:

Линейный квест - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получаешь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

Формы организации квест-игры:

1. Путешествие.
2. Расследование.
3. Научное исследование.

Задания для детского квеста мы используем самые разнообразные:

- загадки;
- ребусы;
- интеллектуальные задания, игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты.

3. План работы и рекомендации по созданию квест-игры.

В ходе работы, мы обратили внимание, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. В процессе игры 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 между детским садом и семьей. 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.

Организация и проведение Квеста доступна для детей разного возраста и возможна как в помещении, так и на свежем воздухе.

Для проведения квест-игры, нами был выстроен следующий план работы:

1. Определить цели и задачи.
2. Выбрать группу и место проведения игры.
3. Разработать сценарий, легенду игры, её формат и правила, составить сценарий (конспект).
4. Составить план прохождения этапов или карту маршрута.
5. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитывают количество организаторов и помощников.
6. Создать антураж для каждой зоны проведения действий, подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.
7. Подготовить задания, реквизит для игры, музыкальное сопровождение, оформить наглядные материалы («карты, схемы»).
8. Продумать методику и организацию проведения игровых заданий.

При составлении квест-игры необходимо помнить, что игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

При таком подходе развитие личности ребенка, его познавательной активности находится на высоком уровне, а также воспитание здорового, всесторонне развитого и подготовленного к школе ребенка.

Работа с детьми всегда непредсказуема, если ведущий замечает, что сценарий не работает, он оставляет за собой право изменить ход игры на своё усмотрение для достижения максимально положительного восприятия и активного участия.

Квест-игра требует хорошо продуманной развивающей предметно-пространственной среды, поскольку необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность экспериментировать, фантазировать, творить. Поэтому, создание среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

Квест-игра имеет ряд особенностей:

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

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- Оригинальность,
- Доступность,
- Системность – логическая связь заданий между собой. Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; т.е. не так что тут мы отгадаем загадку, а тут вспомним поговорку. Все задачи должны соответствовать сюжету. Например, если дети уберут мусор из «водоема», то они смогут по реке доплыть до лаборатории где нужно отличить воду от другой жидкости, проведя опыты с водой. Или для того, чтобы знать куда идти дальше нужно собрать пазл, который покажет героя, к которому можно обратиться за помощью.

- Эмоциональная окрашенность заданий. Игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; будет замечательно если в квесте будут присутствовать костюмированные герои.
- Расчет времени. Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.
- Разнообразие детской деятельности во время прохождения квеста. В содержании сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети согласно психолого-возрастным особенностям, не могут.

Образовательные квесты проходят на территории детского сада и в групповых помещениях, а родители могут играть со своими детьми и в городе, и в парке, и на природе.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Организационный момент.

Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

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.

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, 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 прописано в РФ «Закон об образовании» и ФГОС ДО.

При планировании и подготовке 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.

Описание проведения игры.

1. **Вводная часть:**

- Приветствие и знакомство с участниками;
- физическая разминка;
- определение тематики, целей игры;
- формирование команд, их названия и выбор капитанов;
- ознакомление с правилами;
- непосредственно игра.

2. Квестовая часть:

- игра начинается одновременно для всех участников, у всех равные шансы на победу;
- получение первого задания, выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;
- поочередное выполнение последующих заданий;
- небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
- решение финальных заданий на заключительном этапе, необходимо выделить вклад каждого участника и оценить результат коллективной работы. Происходит награждение, получение призов.

Алгоритм разработки квест-игры для дошкольников.

1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей.
- Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

2. Описать целевую группу квест-игры.
- Кто, какой, какая, какие они - дети моей группы?

3. Сформулировать проблему вест-игры.
- Чего сейчас не хватает данной группе, чего они не умеют, не делают, не знают?

4. Поставить цели квест-игры.
- Ради чего проводится программа? Какие цели будут поставлены? Какого результата мы хотим достичь? Достаточно ли нам времени?

5. Определить задачи – шаги, позволяющие достичь цели квест-игры.
- Как, за счет чего цель будет достигнута?

6. Разработать тематический план квест-игры.
- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько нам потребуется времени на проработку каждой темы?

7. Определить продолжительность игровой программы.
- Сколько времени нужно, чтобы работа была результативной?

8. Разработать сценарий квест-игры.
- В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?

9. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы.
- Что нужно для обеспечения работы? Как будет оцениваться.

Заключение

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест-игра является одним 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.

Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квест помогает реализовать принцип сотрудничества. Сама форма квест-игра предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, она нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, активности. Квест - уникальная возможность введения в игру различных заданий, позволяющих решать бесчисленное множество интеллектуальных, творческих, задач физического воспитания, создание комфортных условий обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность. Форма квест-игры привлекательна для детей так-как ход игры во многом зависит от самих участников. В ходе игры дети имели возможность продемонстрировать свои знания, умения и физическую подготовку. Совершенствовали навык работы в сплоченной команде, имея интерес достижения конечной цели.

По нашему мнению. Нами были достигнуты все цели и задачи данного мероприятия.

И главное помнить, что сценарии таких мероприятий составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных особенностей и пожеланий самих детей. Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!

В заключении можно сделать вывод о том, что квест-игры способствуют развитию ловкости, выносливости, силы обучающихся. Приобретенный в ходе игр поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

Приложение 1

Цикл квест-заданий для детей старшего дошкольного возраста.

Дети дошкольного возраста с большим удовольствием принимают участие в квестах. Для таких малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы детского сада на основе сказки «Колобок».

К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи – он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке. Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису.

Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов – знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у малышей.

Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские квесты. Сценарии разрабатываются с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов.

Приведем пример квест-заданий, используемых на занятиях в детском саду для детей старшего дошкольного возраста.

Квест-задания на развитие интеллектуальных способностей ребенка.

№ 1 Тайное письмо

Чтобы его прочесть письмо, с ним надо проделать определенные действия.

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Примеры такого письма:

- восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась.
- вдавленная надпись. Берем два листа бумаги, кладем на мягкую поверхность и пишем послание так, чтобы оно отпечаталось на нижнем листе. Чтобы прочесть надпись, ее так же, как и в предыдущем варианте, надо закрасить.

№ 2 Кроссворд

Цель: Развивать сообразительность, логическое мышление, пополнять словарный запас, активизировать умственную деятельность, развивать логическое мышление, память, внимание.

Кроссворд легко можно составить самостоятельно. Например, отгадкой к следующему этапу будет слово “солнце”. К каждой букве слова придумываем еще одно слово: буква “С” — собака, и т.д. Причем это может быть не обязательно первая буква слова. Потом к каждому из слов подбираем наводящий вопрос или загадку. Ответы вписываются в клеточки, и в результате получается слово-подсказка в одном из столбцов. Его окрашиваем каким-нибудь цветом.

№ 3 Спрятанная подсказка

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Для такого вида заданий потребуется емкость с песком, любой крупой или макаронами, в которой и спрятана капсула с подсказкой. Также можно использовать ведро с водой.

№ 4 Викторина

Цель: расширять кругозор и словарный запас детей; развивать память, быстроту реакции, сообразительность, находчивость, смекалку.

Желательно, чтобы вопросы викторины были объединены одной темой. Это могут быть фразы из сказок, по которым надо отгадать саму сказку.

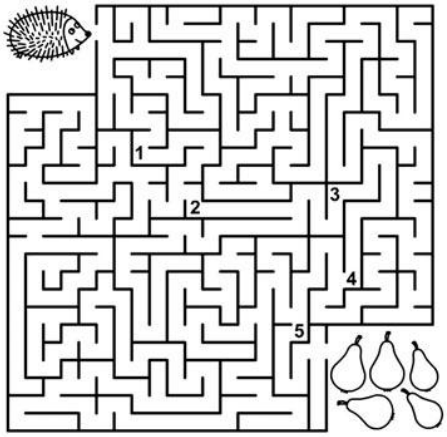
Варианты викторин:

- берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого мультфильма или сказки эти предметы;
- викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

№ 5 Лабиринт

Цель: развитие логического мышления, пространственного восприятия.

Лабиринт может быть нарисованным. Что-то запутанное надо распутать по линиям или пройти по «коридорам» без тупиков. Надо раздать распечатанный лабиринт каждому участнику квеста. Кто первый прошел лабиринт — тот и открывает кодовый замок, получает следующую подсказку.



№ 6 Загадка

Цель: развивать логическое мышление, учить детей отгадывать загадки по определенной теме; развивать память, приучать детей к четкой логике, к рассуждению и доказательству.

Она может быть, как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию.

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочитать ее, а потом только отгадывать.

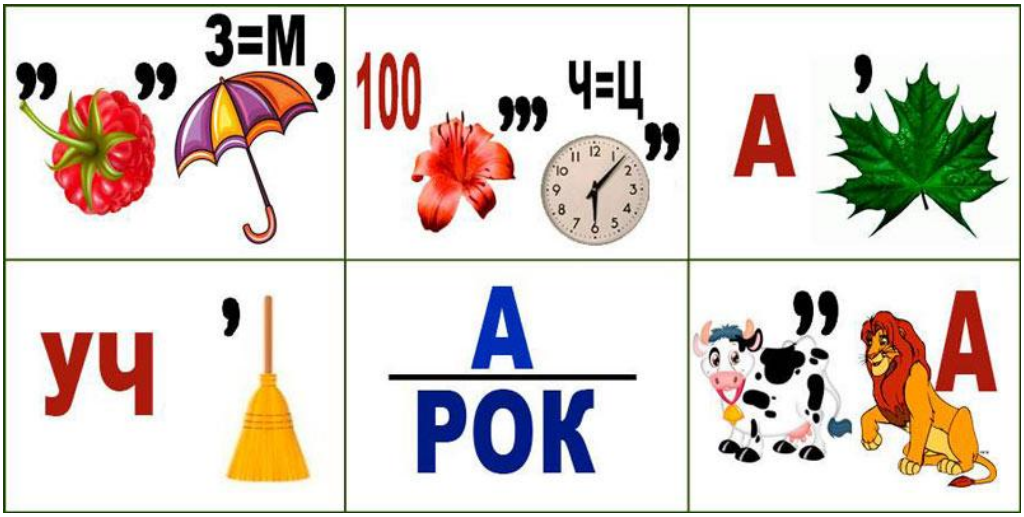
№ 7 Ребус

Цель: развивать у детей самостоятельность, творческую активность, самостоятельную поисковую деятельность, тренировать мышление, развивать познавательные способности детей.

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

Запятыми до картинки показано, сколько букв нужно убрать в начале слова, запятые после картинки — буквы на вылет в конце слова. Знак равно указывает, какую букву в слове нужно заменить на другую.

На шести картинках зашифрованы слова: лимон, столица, аист, ученик, подарок, королева.



№ 8 Пазлы

Цель: развитие наглядно-образного мышления.

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

№ 9 Слово, зашифрованное значками

Цель: Развивать сообразительность, логическое мышление, пополнять словарный запас, активизировать умственную деятельность, развивать логическое мышление, память, внимание.

Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово.

№ 10 Найди отличия

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их различие и сходство.

Для проведения игры «Найди отличия» необходимо подготовить несколько парных карточек, изображающих одинаковые сюжеты с различиями в деталях. Картинки следует приклеить на картон или другую плотную основу для продления срока эксплуатации, поверх покрыть скотчем или иным прозрачным ламинирующим материалом. Также нужен маркер для выделения различающихся деталей, он должен быть на водной основе, легко смывающимся с поверхности скотча.

Картинки можно выбрать в интернете, распечатать. Главное – сюжеты должны быть знакомыми, простыми для детского восприятия. Лучше всего использовать сюжеты из сказок или мультипликационных персонажей. Картинки можно разделить по степени сложности на простые, средние и сложные.

№ 11 Кто здесь лишний?

Цель: Учить детей выбирать из ряда предметов - лишний, объяснять, почему он лишний; развивать логическое мышление, внимание, память.

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу.

№ 12 Поиск по запискам

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Дети получают записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, дети достигают финальной сокровищницы. Есть ребенок плохо

читает - в записке может содержаться план помещения, на котором крестиком помечен очередной тайник (но научить детей искать по плану нужно заранее). Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта.
Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось добывать и отыскивать.

Варианты тайников:

1. Заморозить в кубике льда.
2. Написать молоком или лимонным соком.
3. Положить в контейнер, привязать к нему. Задача ребенка – наматывать веревку на карандаш, пока не покажется записка.
4. Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.
5. Назвать предмет, которых в помещении несколько (стол, подоконник, ботинок) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.
6. Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку.
7. Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.

№ 13 Составление слова из отдельных букв

Цель: Развивать сообразительность, логическое мышление, пополнять словарный запас, активизировать умственную деятельность, развивать логическое мышление, память, внимание.

Буквы можно находить по одной, потом из них составить финальное слово, чтобы прийти к финалу.

- напишите буквы на одноразовых стаканчиках или карточках,
- слово можно составить из букв, написанных маркером на воздушных шариках,
- пластмассовые буквы закопайте в песок, дети любят раскопки,
- напишите буквы на рыбках с магнитиками (готовая детская игра «Рыбалка»), пусть ловят и составляют слово.

№ 14 Внимательный счет

Цель: развивать быстроту, мышление, слуховое внимание. Игра поможет вспомнить навыки счета.

- можно посчитать монеты, чтобы угадать верное число,
- считать можно одинаковые предметы на картинке в групповой комнате,

- окна в здании напротив,
- книги на полке,
- разделить белую и красную фасоль на кучки и посчитать, на сколько больше бобов одного цвета, чем другого,
- сколько игрушек в корзине,
- посчитать количество букв в имени и фамилии.

Все эти числа могут понадобиться для угадывания пароля к замку, или угаданное число будет написано на видном месте на предмете мебели с очередной подсказкой.

№ 15 Раскопки

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Можно закапать в таз с песком подсказку, игрушку, фрагмент пазла. Вместо песка можно порыться в манке, рисе, соли и гречке или даже в коробке с игрушками из киндеров и другой игрушечной мелочью. Вместо пазлов можно закинуть буквы из магнитной мозаики, из которых дети сложат слово.

№ 16 Головоломки со счетными палочками

Цель: развивать конструктивные навыки и нестандартное мышление. Развивать сообразительность, логическое мышление.
Такие упражнения подойдут детям с 5-летнего возраста.

Счетные палочки могут пригодиться не только для счета, но и для решения головоломок, с которыми может справиться даже дошкольник!

Выложить палочки по схеме или переложить палочку таким образом, чтобы получилась другая геометрическая фигура. Таким образом палочки можно убирать, добавлять или выкладывать фигуры по схеме, заданий можно придумать много в зависимости от темы квеста.

№ 17 Головоломки с пуговицами

Цель: развивать конструктивные навыки и нестандартное мышление. Развивать сообразительность, логическое мышление.

Тут вместо пуговиц могут быть любые фигурки, в зависимости от темы квеста. Суть в том, что линиями нужно разделить фигурки согласно заданию, например, так, чтобы в каждой ячейке было по одной. Уровень сложности можно варьировать в зависимости от возраста ребенка. Возможно задание на скорость, самый быстрый получает дополнительные очки, подсказки или привилегии. Возможны такие варианты, «продолжи ряд, что лишнее, найди ошибку в ряду» и т.д.

№ 18 Найди предмет

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Нащупать с завязанными глазами нужный предмет в корзине, по описанию или по просьбе воспитателя. Определить с завязанными глазами разные фрукты и овощи. Находить в корзине можно и подсказки для следующего испытания.

Также поиск можно производить в самой группе или на площадке, например, по указателям, стрелочкам, подсказкам, которые заранее расклеивает воспитатель или направление может быть на схеме (2 шага вперед, 3 шага налево, 5 шагов в право, разворот и т.д.)

Квест-задания на развитие физических способностей ребенка.

Дети любят квесты, но одни головоломки – это сложно. Поэтому старайтесь дополнять задания яркими активностями, подвигаться нужно обязательно.

№ 1 Спрятанная подсказка

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Подобные задания больше подойдут для квеста, который проводится на площадке или в спортивном зале.

Можно спрятать подсказку на определенной местности. Это могут быть какие-то кусты или густая трава.

№ 2 Лабиринт

Цель: развитие пространственного восприятия.

Можно проводить на площадке или в спортивном зале. Это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или специальный детский тоннель.

Можно сделать веревочный лабиринт. Веревки разного цвета раскладываются на полу или натягиваются между деревьями на улице. Каждый выбирает свой цвет и идет по линии. К концу одной из веревок привязана подсказка. Еще можно между веревками, натянутыми на разной высоте между деревьями, добираться до цели (ключа, очередной подсказки).

№ 3 Эстафеты

Цель: развитие умения преодолевать препятствия, ловкости, скорости и четкости движений, сообразительности.

Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, поддерживая тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда

Мороза с подарками. Эстафет большое множество: носить воду, не пролив ее (в ложке, в стакане, в ведре).

№ 4 Строительство

Цель: развивать логическое мышление, пространственное воображение, художественный вкус.

Построить дом (любую конструкцию по заданию) из мягких модулей по схеме, из конструктора. Строим туннели, переходы, мостики в зависимости от темы квеста.

№ 5 Паутинка

Цель: развитие умения преодолевать препятствия, ловкости, скорости и четкости движений, сообразительности.

Для этого задания необходима длинная веревка, наматываем ее как паутинку хаотично вокруг какой-нибудь конструкции. На одном конце крепим замок, на другом – ключ, крепим таким образом, чтобы они свободно ходили по веревке, и дети могли их перемещать. Замок можно заменить на буквы, ребенок, распутывая паутину собирает буквы и составляет слово.

Второй вариант этой игры – пройти сквозь паутину не задев ее.

№ 6 Равновесие

Цель игры: развить равновесие, ловкость.

Выполнить на полу разметку начала и конца пути, выдать детям мешочки с песком для удержания равновесия на голове. Если ребенок роняет предмет, то должен поднять и продолжить путь. Задача - пройти весь путь ровно. Такое задание на равновесие можно выполнять, предложив ребенку пройти по брусьям или по лавочке.

№ 7 Меткий стрелок

Цель: развить меткость, ловкость, развитие координации движений, навыков коллективной и слаженной деятельности. Благодаря этой игре дети скорее избавляются от неуклюжести; застенчивости; укрепляют мышцы; успешно овладевают другими видами физических упражнений. Игровые комбинации игры развивают память и логическое мышление.

Выдать ребенку реквизит, которым можно стрелять (кидать), это может быть мяч, мешочки с песком, кольца и т.д. и поставить цель – мишень, ведро, обруч, кольцо. Каждый участник должен попасть в цель.

№ 8 Сказки-догонялки

Цель: развивать ловкость, координацию движений, память.

Дети выбирают кодовое слово, после произнесения которого ведущий будет их ловить. Ведущий начинает рассказывать сказку, лучше говорить тихо чтобы участники были вынуждены подойти ближе. Помните, чем артистичнее

будет Ваш рассказ, чем больше в нем будет слов, похожих по звучанию на кодовое, тем ярче будут впечатления участников квеста.

№ 9 Колечко-колечко

Цель: развивать ловкость, координацию движений, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Участники садятся или встают в одну линию, сложив ладони лодочкой. Ведущий берет в свои сложенные ладони кольцо или любой другой маленький предмет (как вариант – бумажку с подсказкой или ключ, чтобы игра лучше подходила в сюжет квеста) и проводит своими руками по рукам участников, вкладывая свои руки в их руки. Кому-то из участников он незаметно передает предмет. Игрок, получивший предмет, старается ничем себя не выдать и продолжает сидеть с невозмутимым выражением лица. После того, как ведущий прошел всех участников, он отходит на несколько шагов и произносит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко»! Игрок, у которого в руках оказалось колечко, должен выскочить и успеть подбежать к ведущему, задача остальных игроков его удержать и не дать этого сделать.

№ 10 Лава

Цель: развивать ловкость, координацию движений.

Играющие представляют, будто пол залит лавой и на нём нельзя находиться. Участникам необходимо пройти путь по островкам, не касаясь земли. Подготовить дистанцию и выделить начало и конец пути. В роли островков могут быть камушки, коврики, кольца и т.д.

№ 11 Следы

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Найти разные следы и определить кому они принадлежат, какому животному, варианты животных можно предложить ребенку на выбор, если он затрудняется. Следы могут быть на земле, на дереве, в кустах, на лавочке и под лавочкой. Главное, чтобы ребенку было интересно их искать.

Второй вариант игры, пройти до цели по следам, следы можно расположить в необычных местах, добавляя сложности.

№ 12 Сломай преграду

Цель: формирование навыков поиска необходимой информации, повышение мотивации к познавательной деятельности.

Дети очень любят что-то ломать, и здесь им пригодятся их навыки. Необходимо соорудить какое-то препятствие в виде стены из конструктора или кубиков, или конусов. Ребенок меткими бросками мяча должен разрушить постройку и перейти на следующий уровень.

Приложение 2.

Образовательная квест-игра для детей старшего дошкольного возраста по теме: «Береги свое здоровье».

Приоритетная образовательная область: Физическое развитие
Цель:
Формирование осознанного отношения детей к своему здоровью.
Задачи:

Обучающие:

- Закрепить знания у детей о здоровом образе жизни и соблюдении правил личной гигиены, знания о полезных продуктах и витаминах.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес, мышление, память, связную речь, коммуникативные умения и навыки, умение рассуждать, делать умозаключение.

Воспитательные:

- Воспитывать у детей желание заботиться о своем здоровье.
- Воспитывать желание заботиться о собственном здоровье и здоровье окружающих.
- Воспитывать дружеские отношения, умение работать в коллективе.

Развивающая предметно-пространственная среда:
Квест-игра проходит в помещении детского сада. Массажеры Су – Джок, аудиозапись, спортивные атрибуты для игры, использование ПК, конверт с заданием, рецепт «Секреты здоровья».

Ход квест-игры:
Дети находятся в группе.
В группу входит доктор (воспитатель)
В: Здравствуйте, ребята. Я доктор из вашей поликлиники.
А кто из вас знает, для чего люди здороваются?
Д: (ответы детей).
В: Правильно, когда мы говорим друг другу «ЗДРАВСТВУЙ», мы желаем «ЗДРАВИЯ».
- А вы знаете, что значит быть здоровым?
Д: (ответы детей).
В: Ребята, а ведь я не просто пришла сегодня к вам в гости в детский сад. Я ищу, в какую группу ходит - «мальчик, персонаж, игрушка», он сегодня в детский сад не сможет прийти, он серьезно заболел. Вчера, когда он приходил ко мне на прием, я выписала ему рецепт, где написала все «Секреты здоровья», чтобы он побыстрее выздоровел. А он забыл его забрать. Вы сможете ему передать рецепт?

Д: (ответы детей).
В: Вот и хорошо, держите. (Заглядывает в чемоданчик, нет рецепта, ищет в кармане, тоже нет.).
Я, наверное, его где-то выронил, пока искал вашу группу. Что же теперь делать?
Д: (ответы детей)
На телефон приходит СМС.
В: Ребята, мне на телефон только что пришло сообщение, давайте ее прочитаем?
Открываем. Читаем.
ЗАДАНИЕ № 1
«Всем, привет! Я, шутник и озорник из вашего садика. Я слышал, что вы ищите рецепт, а я его нашел и могу его вам отдать, но не просто так. Для начала вы должны выполнить несколько моих заданий. Они будут трудными, но веселыми. Вы согласны?»
В: Ну, что ребята, мы согласны пройти испытания и найти наш рецепт?
Д: (ответы детей)
Читаем дальше.
«Я буду посылать подсказки, где нужно искать рецепт. Тогда, вот вам первое задание. Попробуйте узнать это место в детском саду и найдите там конверт с заданием. Вот вам первая подсказка:
Это дом, но не простой,
много в нем народу.
Там диваны и кровать,
любим кукол там качать.
Что это?
В: Ребята вы знаете, что это? Сможете показать это место, где живут у вас в группе куклы?
Д: (ответы детей)
Идем с детьми на указанное место, ищем конверт. Открываем.
В: Первое задание – определите полезные и вредные привычки для здоровья.
Игра «Полезные и вредные привычки»
В: Вы справились с первым заданием. Посмотрите, здесь какая-то фотография. На ней что-то написано.
ЗАДАНИЕ № 2
Читаем.
«Дойдите до указанного места на фотографии и ищите там следующую подсказку. Не забывайте о правилах передвижения по детскому саду. Удачи, вам!»
В: Ребята, вы знаете, где это находится?
Д: (ответы детей)
В: Тогда ведите меня туда скорее!
Выходим в приемную.
В кабинке отсутствующего ребенка находим массажеры.

В: Интересно, а что это за колючие ежики и для чего они нужны? Может, вы знаете?
Д: (ответы детей)
В: А можете мне показать какое-нибудь упражнение?
Д: (ответы детей)
Упражнение с массажерами
Я мячом круги катаю,
Взад - вперед его гоняю.
Им поглажу я ладошку.
Будто я сметаю крошку,
И сожму его немножко,
Как сжимает лапу кошка,
Каждым пальчиком прижму,
И другой рукой начну.
В: Мне очень понравилось. Вы молодцы с заданием опять справились. А где же следующая подсказка?
ЗАДАНИЕ № 3
В: Ребята, мне пришла СМС с подсказкой. (читаем)
Бегать можно там, скакать,
Веселиться и играть,
Только раз зайдёшь туда:
Начинается спортивная игра!
Проходим в спортивный зал.
«Вы устали, отдохните.
Поиграйте, пошумите.»
В: Я знаю веселую игру, где это может пригодится? Поиграем?
Д: (ответы детей).
Игра «Вирусная атака»
Для игры нужны мячики из сухого бассейна. Выбирается водящий (вирус). Он, бросая мячики, попадает в детей и, таким образом, старается «заразить» как можно больше детей. Игроки должны увернуться от мячей, чтобы не заразиться вирусом.
В: Правда, веселая игра у нас получилась? А теперь предлагаю немного отдохнуть и восстановить дыхание.
Релакс – пауза
В: Ребята, мне не нравится ваше состояние, вы, кажется, заболеваете. Вас срочно нужно всех осмотреть, а где это удобно будет сделать?
Д: (ответы детей) (в медицинском кабинете)
В: Ребята, а это место вам знакомо?
Д: (ответы детей).
В: Нужно поторопиться. Мы уже почти пришли.

Заходим в медицинский кабинет, встречаем медсестру.
В: Уважаемая, Надежда Алексеевна, Вам случайно не попадался рецепт «Секреты здоровья» для мальчика… ?

М: Да, посмотрите, может это он? (Разворачиваем, смотрим картинки).
Рецепт «ЗДОРОВЬЕ – ЭТО…(гигиена, режим дня, физические упражнения, прогулки на свежем воздухе, правильное питание, витамины, массаж, хорошее настроение).
В: Ребята, вы большие молодцы. Вы помогли мне справиться с заданием, и найти рецепт для своего друга. Хотите записать для него еще и видео письмо?
Д: (ответы детей).
В: Расскажите еще раз, что нужно делать, чтобы не болеть и свои пожелания для …
Д: (дети говорят свои пожелания)
В: посмотрите, что у нас получилось. Правда, здорово? Спасибо вам большое. А на прощание хочу подарить вам мою любимую настольную игру «Доктор Витаминыч», надеюсь, она вам поможет ещё больше узнать о секретах здоровья. До свидания, мои маленькие друзья!

Образовательная квест-игра
«Спасение робота Винтика»

Цель: Обобщение и закрепление полученных математических знаний посредством квест-игры.

Задачи:
Образовательные:
- закрепить умение детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закрепить умение решать задачи на сложение и вычитание в пределах 10;
- закрепить *умение находить лишний предмет* и объяснять ответ;
- вызвать познавательный интерес к космосу;
- расширять словарный запас, умение строить предложения и давать развернутые ответы на вопросы;
- закрепить навыки составления слов по слогам;

Развивающие:
- способствовать развитию логического мышления и внимания;
- развивать воображение;
- продолжать развивать пространственное мышление и основы программирования;

Воспитательные:
- воспитывать доброе отношение к окружающим, эмоциональную отзывчивость, радоваться достигнутому результату.
- вызывать желание оказывать помощь окружающим, бережно относиться к результатам их труда.

1. Возрастная категория – подготовительная группа.
2. Продолжительность занятия – 25-30 минут.
3. Место проведения - групповое помещение.
4. Опорные понятия – робот, программирование, космос, солнечная система, астероид, космический корабль.
5. Демонстрационный материал – презентация с обращением робота и заданиями.
6. Технологии – игровые, информационно – коммуникационные, интегрированное обучение, личностно-ориентированные, здоровьесберегающие технологии.
7. Методы и приемы – игровой, словесный, наглядный, практический, метод стимулирования и мотивации.
8. Форма проведения – квест-игра, совместная деятельность: познавательная, игровая, коммуникативная.
9. Оборудование и оснащения – проектор, ноутбук, интерактивная доска, магнитная доска, программируемый робот Botzees, программируемая Робомышь «Robot Mouse Code&Go», карточки со слогами.

10. Предварительная работа - рассматривание программируемых роботов в группе, распределение их по функциональным качествам; знакомство с конструктором LEGO; рассматривание образцов схем для конструирования, рассматривание иллюстраций про космос.

Ход занятия:

Воспитатель – Здравствуйте, ребята!
У меня для вас есть необычное послание. Нам на почту пришло видеообращение от какого-то существа. Как вы думаете, кто это может быть? И зачем он написал для нас письмо? (*свободные высказывания детей)*
Давайте посмотри же, и узнаем всю правду.
(Включается видео на интерактивной доске с посланием робота)

«Здравствуйте, дорогие ребята. Я - робот Винтик. Меня отправили на планету Марс с космической миссией - поиск растительной жизни. Мне повезло, после тщательных поисков, мне все же удалось найти живое растение, но проблема в том, что я не могу вернуться обратно на Землю. Мне нужна ваша помощь! Помогите мне запустить систему космического корабля обратно домой, нужно решить несколько задач, но, к сожалению, я не силен в математике и в других науках. Но я уверен, что вы точно справитесь и поможете мне вернуться на Землю! Скоро увидимся, ваш Винтик».

Воспитатель:
– Вот это да! Ребята, срочно нужно помочь нашему роботу вернуться на Землю. Он оставил для нас несколько заданий. Давайте начнем. Вы готовы?
(На слайде 1 задание)

Воспитатель:
– А вот и первое задание от робота. Давайте вместе его прочтем.
«Марсиане окружили мой космический корабль и не дают мне проехать. Ответьте на вопросы, и они уйдут. Полученные ответы запишите, это будет код доступа к первому рычагу для запуска моего космического корабля».

1) Сколько инопланетян меня окружили, если 2 из них находятся справа и 2 слева от меня? (4)
2) Какое число задумал Марсианин, если оно на один больше 5 и на один меньше 7. (6).
3) Сколько людей в пустой ракете? (Нисколько - 0)
4) На космическом корабле было 6 космонавтов, 2 из них вышли в открытый космос. Сколько космонавтов осталось на космическом корабле. (4)
   (Обязательно ребенок самостоятельно проговаривает решение задач и ответ полностью. Сколько космонавтов было? Сколько космонавтов

вышло? Какое действие мы выполняем? Какой знак нужно поставить? Прочитайте свое решение).

Воспитатель:

- Молодцы все задачи решили правильно. Давайте введем код доступа и отправим его Винтику. (Записываем цифры с ответами на доске маркером). И так, первый рычаг в системе у робота заработал. Еще три таких рычага и наш Витник сможет вернуться к нам. **Но давайте для начала немного отдохнем и наберемся сил.**

Физкультминутка «Космос»

Один, два, три, четыре, пять, (ходьба на месте)
В космос мы летим опять. (соединить руки над головой)
Отрываюсь от Земли, (подпрыгнуть)
долетаю до Луны. (руки в стороны, покружиться)
На орбите повисим, (покачать руками вперед-назад)
И опять домой спешим. (ходьба на месте)

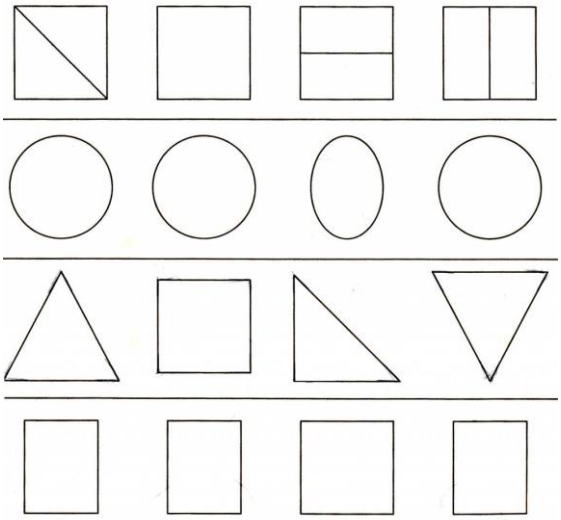
Воспитатель:

- Итак, продолжим. 2 задание. Внимание на экран. (аудиозапись)

«У меня на пути снова препятствие. Передо мной пояс астероидов, который я не могу пройти. Нужно расчистить путь, убирая лишнюю фигуру из ряда, чтобы я не врезался никуда и не сбился с пути».

Воспитатель:

Перед нами астероиды в виде геометрических фигур, найди лишнюю в каждом ряду и объясни свой выбор.



Например, в первом ряду лишняя фигура - 2й квадрат, потому что он не разделен линией, все квадраты разделены линией и образуют 2 дополнительные фигуры. Что же лишнее во втором ряду? Ответы детей – 3 фигура, потому что там все круги, а это овал.

Воспитатель:

- Верно. А в третьем ряду, какая фигура лишняя и почему?

Ответы детей - квадрат. В третьем ряду нарисованы треугольники у них 3 угла и 3 стороны, а у квадрата 4 стороны и 4 угла, значит квадрат лишний.

Какая фигура лишняя в 4 ряду? Ответы детей – 3 фигура, потому что это квадрат, а все остальные фигуры - прямоугольники.

Воспитатель:
– Вы такие молодцы, все ответили верно, тем самым запустив второй рычаг. Что же ждет нас дальше? Робот Винтик позвал на помощь, свою подругу Робомышь, которая поможет ему починить систему запуска, проникнув в узкую щель. Но там темно и ничего не видно, давайте поможем ей, будем направлять Робомышь, чтобы она достигла цели.
(Для следующего задания используется игровой набор Робот-мышь «Robot Mouse Code&Go»)

Воспитатель:
– Перед вами лабиринт. Используя команды влево, право, вперед, назад постройте для мышки безопасный и быстрый маршрут. Будьте внимательны и перед тем как начать, постарайтесь продумать свои действия.

Воспитатель:
- С поставленной задачей вы справились. Наша мышка добралась до цели и починила систему запуска, и мы готовы сдвинуть еще один рычаг. Двигаемся дальше.

(Презентация. 3 слайд- 4 задание)
Воспитатель:
- Ой, ребята, кажется, робот Винтик попытался с нами связаться, но связь оборвалась и до нас дошли только частички того, что хотел он нам передать. Давайте же соберем из этих слогов слова и узнаем его сообщение.
(на магнитной доске разбросаны слоги, ребята по очереди подходят и составляют слова)
Слова: ке –ра - та (ракета); пу-щен-на-за (запущенна),
Си-бо- спа (спасибо); зья-дру (друзья)
Получилось: «Ракета запущенна. Спасибо, друзья»

Воспитатель:
- Молодцы! Все верно выполнили.
Скоро он сможет прилететь к нам на Землю. Его ракета начинаем обратный отчет. Давайте все хором посчитаем от 10-1.
10-9-8-7-6-5-4-3-2-1 Пуск!!!
А пока Винтик к нам возвращается, давайте разомнем глазки.

Мы с компьютером играли,
Наши глазки так устали

Мы дадим им отдохнуть,
Их закроем на чуть - чуть.
А теперь их открываем,
И немного поморгаем.

Воспитатель:

– Фух, отдохнули. А это значит, дорогие мои, что мы с вами выполнили все задания нашего робота Винтика, и вот он уже летит к нам. Давайте в последний раз поможем ему, чтобы он не заблудился в большом космосе, пошумим, он услышит нас и прилетит быстрее.

(Игра «Услышь слово о космосе и хлопни»)

Воспитатель называет слова, если дети слышат слово о космосе, то хлопают.

Пароход, ракета (хлопок), гроза, облако, космонавт (хлопок), планеты (хлопок), автомобиль, метеорит (хлопок), маршрутка, звезда (хлопок), телескоп (хлопок), лодка, скафандр (хлопок), дерево, астероид (хлопок), созвездия (хлопок).

Воспитатель – Отлично! Винтик услышал нас и быстро нашел дорогу к нашему саду. Ну что, вы готовы встретить гостя?

Свободные высказывания детей.

В группе появляется робот Винтик *и звучит его голос (аудиозапись)*.

«Дорогие мои друзья, очень рад увидеться с вами лично. Я робот - Винтик. Выражаю вам огромную благодарность за помощь. Только благодаря вам я смог вернутся обратно на Землю и привести на исследование загадочный цветок, который я нашел на другой планете. Ой, что случилось!!!!…» (слышатся странные звуки электроники, скрежет метала…)

«Кажется, пока я проделывал столь длинный путь до планеты Земля, мои настройки сбились, мою систему нужно перезапустить, я не могу двигаться. Помогите!!!... Помогите!!!...»

Воспитатель:

Ну, что, ребята, поможем нашему Винтику в последний раз?

(ответы детей)

(Через планшет включается обучающее приложение Botzees EDU, с помощью которого ребята могут построить алгоритм поведения робота).

Каждый ребенок пробует запрограммировать движение робота: направление, угол поворота и скорость.

Робот Винтик: «Спасибо, ребята, вы снова мне помогли, моя система перезапущена, я вновь могу двигаться!

Но нам пора прощаться, мне надо отправляться в новое увлекательное путешествие, надеюсь, мы с вами скоро увидимся, ведь мне может понадобиться ваша помощь. До встречи, друзья!!!»

Воспитатель:

– Вот и подошло к концу наше увлекательное и познавательное путешествие вместе с роботом Винтиком. Вам понравилось? Чему вы смогли научиться сегодня? Какие задания вам понравилось выполнять больше всего? Понравился ли вам наш замечательный гость?

Свободные ответы детей.

Приложение 3.

Сценарий квест-игры для детей старшей группы «Будем Армии служить!»

Цель игры:

Создание доброжелательной, праздничной атмосферы в преддверии Дня защитника Отечества. Воспитание у дошкольников чувства патриотизма, и гордости за Российскую армию. Формирование знаний о войне, и защитниках Родины.

Задачи:

1. Познакомить детей с военно- патриотической игрой.
2. Развивать физические качества:

Выносливость, скорость, координацию, ориентировку в пространстве.

3. Развивать нравственные качества: дисциплину; взаимопомощь; дружбу.
4. Воспитывать у детей чувства патриотизма.

Атрибуты и оборудование:

Российский флаг, карта, конверты, мешочки с песком, кегли, магнитофон, 3 контейнера с различными мелкими предметами.

Ход игры:

Торжественное построение на улице в одну шеренгу.

Группа, равняйсь! Смирно! Вольно! Здравствуйте, ребята!

Дети: Здравствуйте!

Главнокомандующий:

Товарищи бойцы! Сегодня в нашем детском саду произошло чрезвычайное происшествие. Был похищен флаг России. Ваша задача найти его и доставить в штаб. Задание очень сложное, вам необходимо будет преодолеть много препятствий. Когда вы найдёте флаг, вам нужно будет собраться здесь и доложить о выполнении задания. Задание понятно?

Вы готовы к выполнению боевого задания?

Дети:

Готовы!

Главнокомандующий.

Для выполнения этого задания вам необходима карта, где стрелками показан путь, по которому вам нужно передвигаться. Но в конверте только часть кар ты, чтобы найти флаг вы должны найти остальные части карты.

Дети: рассматривают карту, определяют направление движения. Для выполнения первого задания.

1. «Сеть».

Чтобы узнать, где находится следующая часть карты, необходимо преодолеть препятствие. На пути преграда ловушка. Это хитрость противника.

Нужно преодолеть паутину. Если дотронешься до верёвки, то происходит взрыв. Назад вернуться тем же путем.

2. «Снайперы».

Участники проходят сквозь тоннель, по очереди метают «гранаты» (мешочки

с песком) с расстояния 2 метров в цель противника (расставленные кегли). Когда все кегли сбиты, под ними конверт со следующей подсказкой.

3. «Танцы на плацу»

Танцевальная композиция.

«Под ливнем пуль». Противник вдет непрерывный огонь. Необходимо пробраться до следующей станции, чтобы «враг» не заметил вас. Как это сделать?

(Нужно всем взяться за руки, в полуприсяди продвигаться, чтобы стать невидимыми).

4. «Радиоперехват»

Чтобы получить конверт, где находится часть карты надо
осуществить радиоперехват. (отгадывают загадки.)
Любой профессии военной
Учиться надо непременно,
Чтоб быть опорой для страны,
Чтоб в мире не было. *(Войны)*

Можешь ты солдатом стать
Плавать, ездить и летать,
А в строю ходить охота -
Ждет тебя, солдат, *(Пехота)*
Самолет парит, как птица,
Там - воздушная граница.
На посту и днем, и ночью
Наш солдат - военный … *(Летчик)*
Из ограды ствол торчит,
Беспощадно он строчит.
Кто догадлив, тот поймет
То, что это *(Пулемет)*
Под водой железный кит,
Днем и ночью он не спит.
Днем и ночью под водой
Охраняет твой покой
(подводная лодка)
Ночью, в полдень, на рассвете
Службу он несет в секрете,
На тропе, на берегу,
Преграждая путь врагу.
(пограничник)
Без разгона ввысь взлетает,

Стрекозу напоминает,
Отправляется в полет
Наш российский… *(вертолет)*

5. «Ключ»

На площадке стоят 3 контейнера с различными наполнителями:
-окрашенная вода;
-мелкие предметы;
-снаряды (маленькие мячи).

Из перехваченной радиограммы удалось узнать, что ключ на дне одного из

этих контейнеров. (на дне контейнера ключ от веранды где находится конверт)

Конверт найден. В руках секретный документ, в котором
Указано место нахождения флага.
Разведчики двигаются по карте и ищут место нахождения флага.

Главнокомандующий.

Отряд, равняйсь, смирно! Вот и подошло к концу наше мероприятие. Дорогие дети! Вы доблестно прошли испытания и нашли флаг! Благодарю за проявленную смекалку и ловкость! Я хочу выразить вам свою благодарность за успешно выполненное задание! Товарищи бойцы благодарю за службу!

Дети.

Ура!

Сценарий спортивной игры-квесты для детей старшего дошкольного возраста «Команда»

Квест «Команда» состоит из 5 этапов. При прохождении их на станциях дети участвуют в выполнении двух заданий - основного и задания-подсказки, которое определяет следующую станцию. Этап считается успешно пройденным, если участники игры правильно определили станцию и выполнили на ней задание.

Задачи:

- развивать познавательный интерес в области физической культуры;
- развивать ловкость, быстроту реакции, координационную способность, волю, целеустремленность, самоконтроль;
- формировать умение работать в команде;
- воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим.

Ход игры-квеста:

Команды строятся в спортивном зале. Им сообщают название квеста и девиз дня:

И смекалка нужна,
И закалка важна!
Спортом занимайся,
Успеха добивайся!

Знакомимся с правилами игры. Придумываем название командам.

1. *Станция «Найди пару»*

Основное задание. «Соедини в пару».
Инвентарь: самокат, 5 степ-платформ, карточки с заданием.
Материал: фломастер, две карточки формата А4 с картинками.
На одной карточке представлены спортивные мячи и площадки для разных видов спорта, на другой – спортсмены и названия физических качеств человека.

От линии старта первый участник выполняет движение на самокате «змейкой» между степ-платформами до карточек с заданием «Соедини в пару». Выбрав карточку, нужно фломастером соединить одной линией 2-е картинки в пару по смыслу. Выполнив его, обратно игрок возвращается по прямой и передает самокат следующему участнику.
Задание-подсказка. «Тайное письмо».
Материал: белая восковая свеча, акварель, кисти, листы бумаги формата А4, стакан с водой.

Чтобы узнать следующую станцию, дети должны догадаться, что написано на бумаге. Для этого им нужно при помощи красок и кистей «проявить» сделанную заранее свечой надпись и разгадать зашифрованные слова *полоса препятствий*.

2. *Станция «Полоса препятствий»*

Основное задание. «Пройди полосу препятствий».
Инвентарь: 2 гимнастические скамейки, шведская стенка, 6 степ-платформ, фишки, скакалки.
Материал: мольберт, разноцветные мелки, карточки с названиями частей тела.

На этой станции нужно проползти по скамейкам на животе; переступить с одной шведской стенки на другую, не опускаясь на пол; перепрыгнуть степ-

платформы; проползти под натянутыми между фишками скакалками. Пройдя полосу препятствий, участник игры выбирает карточку, читает слово, рисует на мольберте названную часть тела и возвращается к команде. Судья на станции предупреждает команду, что в результате рисования должен получиться цельный образ, поэтому каждый участник продолжает рисунок предыдущего. Пока один ребёнок рисует, следующий уже приступает к прохождению полосы препятствий. В итоге дети должны угадать, что рисовали спортсмена.

Задание-подсказка. «Собери картинку».
Материал: разрезанная картинка с названием станции.

Чтобы узнать следующую станцию, команде нужно собрать картинку из частей. Выполнив задание, дети узнают название следующей станции - *ребусы*.

3. *Станция «Ребусы»*

Основное задание. «Разгадай ребус».
Материал: 5 карточек с ребусами на тему «Спорт», фломастеры, чистые листы для записей, секундомер.
Команда должна разгадать все ребусы за 8 минут. Судья на станции засекает время.

Задание-подсказка. «Болото».
Инвентарь: мат, канат, карточки с буквами по числу членов команды.
Узнать следующую станцию можно, составив слово из отдельных букв на карточках. Каждый участник квеста получает одну карточку, только перелетев над «болотом» с помощью каната. Собрав все буквы, команда составляет из них слово *загадулька*.

4. *Станция «Загадулька»*

Основное задание. «Отгадай загадку». *Инвентарь*: зеркало, карточки, на которых в зеркальном отображении написано по одной строчке из загадки.

Команде нужно разгадать загадку. Для этого с помощью зеркала следует прочитать слова на каждой карточке и составить из них загадку:

Этот знак не продают,
А торжественно вручают.
За спортивные успехи
Самых лучших награждают (*медаль*).

Задание-подсказка. «Посчитай-ка».
Инвентарь: 10 стульев, 8 гантелей, 5 ступеньки; 3 карточки с названиями станций и числом: Паутина 6, Ребусы 9, Найди пару 7.

Команда получает три карточки, на каждой из них число и название станции. Чтобы узнать, какая станция следующая, нужно сосчитать стулья, гантели, ступеньки и выбрать карточку с числом, которое правильно обозначает количество стульев, гантелей или количество ступенек. Только на карточке со словом «Паутина» указано число, которое обозначает количество ступенек. *Паутина* - название следующей станции.

5. *Станция «Паутина»*

Основное задание. «Проберись через паутину».
Инвентарь: шведская стенка, скамейка, резинка.

Членам команды нужно по очереди пробраться через «паутину» из резинки, не задев ее.

Задание-подсказка. «Горячо-холодно».
Инвентарь: мячик с надписью.

Команда, взявшись за руки, ходит по залу в поисках мяча. Воспитатель на станции дает подсказки по принципу игры «горячо-холодно». С помощью подсказок игроки должны отыскать спрятанный в зале мяч, на котором указана следующая станция.

Игра-квест построена так, что каждая команда возвращается на свою первую станцию. Там она получает 2 карточки с загадками, разгадав которые, узнаёт о месте общего сбора. Когда все команды собираются в указанном месте, воспитатель подводит итоги игры, вручает призы всем участникам и дает напутствие командам:

Желаю вам расти, цвести,
Копить, крепить здоровье.
Оно для дальнего пути –
Главнейшее условие.

Список литературы

1. Колесникова, И.В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» [Текст] / И.В. Колесникова. - Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. - 2015. - №2. - 48-59 с.
2. Николаева, Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Николаева. - (http://rcio.-pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_l_l2.htm).
3. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
4. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. - М.: Академия, 2001. - 272 с.
5. http://www.maam.ru/obrazovanie/kvesty-dlya-detej – Заголовок с экрана

МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И ТУРИЗМА»

«ТЕОРИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ИННОВАЦИОННЫХ НАПРАВЛЕНИЙ ФИЗКУЛЬТУРНОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»

XI ВСЕРОССИЙСКАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ
(Краснодар, 28 октября 2021 г.)

Сборник материалов

Краснодар
КГУФКСТ
2021

УДК 373.203.71(06)
ББК 74.1я73
Т 33

DOI 10.53742/2021110401

Печатается по решению редакционного совета
Кубанского государственного университета физической культуры,
спорта и туризма

Редакционная коллегия: профессор С.М. Ахметов
профессор Ю.К. Чернышенко
профессор Г.Б. Горская
доцент Е.А. Пархоменко

Т 33 **Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методология инновационных направлений физкультурного воспитания детей дошкольного возраста» (Краснодар, 28 октября 2021 г.)**: материалы конференции / ред. С.М. Ахметов, Ю.К. Чернышенко, Г.Б. Горская, Е.А. Пархоменко. – Краснодар: КГУФКСТ, 2021. – 400 с.

В сборнике материалов конференции представлены результаты исследований и разработок, проведенных специалистами дошкольного образования по актуальным проблемам физкультурного воспитания детей дошкольного возраста.

УДК 73.203.71(06)
ББК 74.1я73

© КГУФКСТ, 2021

ОРГАНИЗАЦИЯ ЗОЖ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА. 131
К.И. Жукова, Е.С. Байкова 131

ИГРОВОЙ ТАНЕЦ КАК СРЕДСТВО укрепления здоровья ребенка ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 133
О.Г. Жуковина, Е.В. Обруч, Н.В. Иванова 133

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РИТМИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ НА ФИЗКУЛЬТУРНЫХ ЗАНЯТИЯХ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ГРУППЫ 135
Т.С. Захарова, С.С. Мотова 135

ОСОБЕННОСТИ НЕЙРОПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ КОРРЕКЦИИ НАРУШЕНИЙ СЛОГОВОЙ СТРУКТУРЫ СЛОВА У ДЕТЕЙ 137
Т.С. Звягинцева, А.Е. Монтикова 137

ФОРМИРОВАНИЕ ДВИГАТЕЛЬНЫХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ И РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ ДЕТЕЙ С ЗПР ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 139
Н.А. Зорина, Е.А. Поберей 139

МЕТАПРЕДМЕТНОСТЬ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО 141
Н.В. Иванова, И.Е. Мягкова 141

ОРГАНИЗАЦИЯ И СОДЕРЖАНИЕ СОВМЕСТНОЙ ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РОДИТЕЛЕЙ И ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА. 144
О.Д. Иванова, А.И. Огиенко 144

РЕАЛИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СЕМЬИ И ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ ОСНОВ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ У ДОШКОЛЬНИКОВ 146
О.В. Ивасева, Т.Р. Малая 146

МУЗЫКАЛЬНОЕ ВОСПИТАНИЕ И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ 150
А.В. Казалиева, А.С. Прохорцева, Е.Г. Солопова 150

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КИНЕЗИОЛОГИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЯ В ДОО ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ 152
М.А. Калинина, Е.А. Очилдиева 152

РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К ФИЗИЧЕСКИМ УПРАЖНЕНИЯМ В ПРОЦЕССЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ 154
Ю.В. Калинникова, Л.М. Бондаренко 154

КВЕСТ - ИГРАКАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ТНР 156
Т.А. Кандалова, Н.С. Малая 156

ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ВОСПИТАНИЮ ПРИВЫЧКИ К ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 158
И.В. Каракай, Н.А. Селезнева 158

УДК: 796.011.1

ИГРОВОЙ ТАНЕЦ КАК СРЕДСТВО УКРЕПЛЕНИЯ ЗДОРОВЬЯ РЕБЕНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

О.Г. Жуковина, Е.В. Обруч, Н.В. Иванова
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка- детский сад № 115»

Аннотация. В статье рассматривается проблема развития двигательной сферы ребенка дошкольного возраста, формирование двигательных умений и навыков, развитие физических качеств с помощью игрового музыкального танца.

Ключевые слова: игровой танец, укрепление здоровья, двигательный навык, музыкально-ритмическая композиция, координация движений, творческие способности.

В последние годы специалисты детского сада при организации физкультурно-оздоровительной работы с детьми дошкольного возраста сталкиваются с рядом проблем: снижение моторной плотности физкультурных занятий из-за большой наполняемости групп, повышенное количество детей с двигательной задержкой, заболеваниями опорно-двигательного аппарата, сниженной сопротивляемостью организма к различным заболеваниям.

Как организовать занятие по физической культуре интересным, эмоциональным, развивающим физические, координационные, психомоторные, творческие, музыкальные способности ребенка? В решении этой проблемы, на помощь педагогам приходят инновационные оздоровительные технологии. Одним из действенных и все успешней применяемых в физкультурно-оздоровительной работе, является игротанец.

Игротанец – это ритмические движения под музыкальное сопровождение. В детском саду игровые танцы используются на занятиях по физической культуре, во время организации утренней гимнастики, физкультминуток, на физкультурных праздниках и досугах для отдыха после активной физической нагрузки. Основными компонентами системы физкультурно-оздоровительной работы с использованием игровых танцев является: сбор и систематизация музыкального материала; подбор упражнений; составление конспектов занятий с заданной игровой мотивацией; составление сценариев праздников и развлечений.

Игровые танцы подразделяются на музыкально-ритмические, лечебно-профилактические и сюжетно-ролевые. Музыкально-ритмические композиции – это танцы с ускорением, с повторением, танцы-путешествия, танцы с предметами. Они способствуют развитию ловкости, координации движений рук и ног, их точности, быстроты реакции, развитию чувства ритма, умения перестраиваться в пространстве (в круг, в рассыпную, в колонну, шеренгу), способствуют обучению работе с предметами, например: со скакалкой, мячом.

Включаются в вводную и основную часть физкультурного занятия, спортивного праздника, в комплексы ОРУ, утренней или бодрящей гимнастик, подвижные игры, физкультурные досуги. Лечебно-профилактические – это танцы общеразвивающего воздействия (строевые упражнения); танцы профилактические и релаксационные. Они направлены на профилактику опорно-двигательного аппарата, развитие всех групп мышц, гибкости, на расслабление мышц рук, ног после силовой нагрузки.

Сюжетно-ролевые игровые танцы такие как, креативная гимнастика, игровой самомассаж, придают физкультурно-оздоровительной работе в детском саду, привлекательную форму, облегчают процесс запоминания и освоения упражнений, повышают эмоциональный фон занятий, способствуют развитию мышления, воображения и творческих способностей ребенка. Они развивают находчивость и познавательную активность, расширяют кругозор, формируют навыки самостоятельного выражения движений под музыку, воспитывают умение эмоционального выражения и творчества в движениях. Эти танцы включают в вводную, основную и заключительную части физкультурного занятия.

Активное использование игрового танца способствует повышению качества физкультурно-оздоровительной работы. Введение игровых ситуаций в физкультурное занятие создает непринужденную атмосферу, приносит эмоциональное благополучие, удовольствие ребенку, вселяет ему уверенность в своих силах.

Список литературы:

1. Колодницкий Г.А. Музыкальные игры, ритмические упражнения и танцы для детей: практическое пособие. – М.: Гном-Пресс, 2001.

2. Коренева Т.Ф. Ритмические движения для детей дошкольного и младшего школьного возраста: учебно-методическое пособие. – В 2 частях. – М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001.

3. Журнал «Игротанец»: Приложение к журналу «Чем развлечь гостей». № 1(01)2013, 2(02)2013, 1(03)2014, 2(04)2014.

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Институт стандартизации, сертификации и метрологии»

ИССиМ

Удостоверение о повышении квалификации

231201201811

Регистрационный номер 03921

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Обруч Екатерина Васильевна

с «14» февраля 2022 г. по «25» февраля 2022 г.

прошел(а) обучение в **Автономной некоммерческой организации дополнительного профессионального образования «Институт стандартизации, сертификации и метрологии»**

по программе «Организация качественного методического сопровождения в дошкольной организации в соответствии с ФГОС ДО»

в объеме 72 часов

М.П. *Директор* *Секретарь*

Город Краснодар Год 2022

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Краснодарский институт повышения квалификации
и профессиональной переподготовки»

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

232418902101

Документ о квалификации

Регистрационный номер
12-37/3105-23

Город
Краснодар

Дата выдачи
31 мая 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Обруч
Екатерина Васильевна

в период с 15.05.2023г. по 31.05.2023г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

АНО ДПО «Краснодарский институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки»

по дополнительной профессиональной программе

Внедрение ФОП дошкольного образования в образовательную практику дошкольной образовательной организации

в объёме
72 часа

Руководитель Чуба А.Н.

Секретарь Максимова С.М.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Краснодарский институт повышения квалификации
и профессиональной переподготовки»

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

23241967915 3

Документ о квалификации

Регистрационный номер

24-11/1810-23

Город

Краснодар

Дата выдачи

18 октября 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Обруч
Екатерина Васильевна

в период с 02.10.2023г. по 18.10.2023г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

АНО ДПО «Краснодарский институт повышения
квалификации и профессиональной переподготовки»

по дополнительной профессиональной программе

Цифровизация в образовательных организациях

в объёме

72 часа

Руководитель Чуба А.Н.

Секретарь Максимова С.М.