

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №34 «Колокольчик» города Лесосибирска».**

**Педагогический совет №3 Тема: «Организация познавательно –  
исследовательской деятельности дошкольников посредством  
использования квест игры»**

**ЦЕЛЬ:** оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

**ЗАДАЧИ:**

1. Сформировать у участников представление о Квест-технологии в дошкольном образовательном учреждении.
2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.
3. Определить преимущества и особенности использования Квест-игр в работе с детьми дошкольного возраста. Включить в практику работы с детьми дошкольного возраста Квест-игру;
4. Обеспечить взаимосвязь между всеми участниками образовательного процесса (детей, родителей и педагогов) через включение в работу Квест-игр.
5. Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест-игре.

**Повестка:**

1. Вступительное слово – Твердохлеб Т.В.
2. Результаты тематического контроля «Состояние работы по организации познавательно-исследовательской деятельности в ДОУ» - Маренкова О.А.
3. Разминка
4. Квест – игра
5. Подведение итогов квест – игры
6. Разное

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного образовательного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Все большую популярность набирает использование инновационных технологий в дошкольном образовании, в том числе, игровых. Ведь именно игра для ребенка является наиболее

привлекательной и естественной формой познания мира, проявления своих возможностей, развития самостоятельности, активности и инициативы.

- Сегодня, уважаемые коллеги, наше общение пройдет в форме игры.

Но, прежде мне хотелось бы, рассказать Вам притчу:

Король предложил своим придворным испытание, чтобы выбрать из них достойного на важный пост при дворе. Множество сильных и мудрых людей собрались вокруг него. Он подвел всех собравшихся к двери в отдаленном уголке сада. Дверь была огромных размеров и, казалось, вросла глубоко в землю. «Кто из вас сможет открыть эту каменную громаду?» - спросил король. Один за другим его придворные выходили вперед, оценивая оглядывали дверь, говорили «нет» и отходили в сторону. Другие, слыша, что говорят их предшественники, вообще не решались на испытание. Только один визирь подошел к двери, внимательно посмотрел на нее, потрогал ее руками, испробовал много способов сдвинуть ее и, наконец, дернул сильным рывком. И дверь открылась. Она была оставлена неплотно прикрытой, и необходимо было только желание осознать это и мужество действовать решительно. Король сказал: «Ты получишь пост при дворе, потому что ты не полагался только на то, что видел и слышал, ты привел в действие собственные силы и рискнул попробовать».

**Философское определение этой притчи «Практика - критерий истины».**

Перед игрой мы предлагаем Вам снять психологическое напряжение, настроиться на игру с помощью упражнения «Ассоциации». Я начну фразу, а вы, продолжите эту фразу. устно

Если педагог – это цвет, то какой?

Если педагог – это геометрическая фигура, то какая?

Если педагог – это настроение, то какое?

Если представить, что педагог – это сказочный герой, то кто?

Если время года, то какое?

Если педагог – это вид спорта, то какой?

Если педагог – это цветок, то это...

Если педагог – это драгоценный камень, то какой?

Если педагог – игра, то какая?

Если педагог – это планета?

Вам необходимо пройти все станции согласно маршрутного листа, на выполнение задания дается 7-8 минут. По сигналу колокольчика каждая команда перемещается на другую станцию. Всего станций 5. Все станции расположены в музыкальном зале, отделены друг от друга ширмами, каждая станция имеет вывеску, номер и название. За каждое испытание команда получает цифры. По завершению игры команды собирают слово.

Педагоги приступают к выполнению заданий.

Станции:

### **1. Студия творческих идей «Очумелые ручки»**

Инструкция:

- из предложенного бросового материала создайте картину «Круговорот»

### **2. «Проба пера»**

Инструкция:

- возьмите, не переворачивая, любой листок бумаги  
- используя предложенные слова, составьте 2 или более строчки стихотворения на тему «Исследовательская деятельность»  
- запишите разборчивым почерком  
- получившийся шедевр бережно отложите в сторону. Он будет сохранен для потомков.

Творческих успехов!!!

### **3. «Есть проблема»**

Инструкция:

- рассмотрите предметы  
- проанализируйте  
- сформулируйте проблему  
- обозначьте пути решения  
- зафиксируйте результат в виде схем  
- апробируйте

### **4. «В мире звуков»**

Инструкция:

- рассмотрите предметы  
- используя предложенные предметы создайте каждый для себя один музыкально – шумовой инструмент на выбор: деревянный, бумажный, стеклянный, пластмассовый, металлический, резиновый.  
- готовый инструмент подпишите и отложите на отдельный столик.

### **5. «Умная голова»**

Инструкция:

- Перед вами находятся разрезанные листы бумаги, на которых написан текст.

Ваша задача:

- составить структуру проекта в правильной последовательности.
- придумать краткосрочный проект, согласно составленной структуре. Зафиксировать его на листе бумаги.

## Задание 1 Разминка «Кот в мешке»

Вы «тяните» из мешка карточку, зачитываете вопрос с вариантами ответов.

### **1. Что такое педагогическое проектирование?**

1. дань моде;
2. догма профессиональной деятельности педагога;
3. **вид педагогической деятельности.**

### **2. Что такое гипотеза?**

1. короткая аннотация проекта;
2. опасение педагога о неудачной реализации проекта;
3. **предположение, требующее объяснения и подтверждения.**

### **3. Презентуя проект, педагог должен:**

1. показать свое превосходство над коллегами по решению обозначенной в проекте проблемы;
2. **проявить себя как педагог, владеющий навыками разработки проекта как методического пособия, которое окажет практическую помощь коллегам;**
3. привлечь внимание слушателей и нацелить коллег на непременно использование презентуемого проекта в практике своей работы.

### **4. Когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по своему поставленные проблему, это вид проекта...**

1. исследовательско-творческий
2. **ролево-игровой**
3. информационно-практико-ориентированный
4. игровой

### **5. Дети собирают информацию о каком-то объекте, явлении из разных источников, а затем реализуют её, ориентируясь на социальные интересы: оформление дизайна группы, витражи и т. п.; - это**

1. ролево-игровой
2. исследовательско-творческий
3. игровой
4. **информационно-практико-ориентированный**

### **6. По срокам реализации проект может быть?**

1. **Краткосрочный**
2. Срочный
3. Долговременный
4. Длительный

### **7. Краткосрочный проект это...**

1. **одно или несколько занятий**
2. один месяц

3. один год
4. один час

**Задание:** Предлагаю Вам расположить этапы в правильной последовательности (они прописаны на божьих коровках). На цветках прописаны действия, Вам необходимо соотнести этапы с действиями, т.е. посадить божью коровку на цветок

**I этап – организационно-подготовительный:**

- подборка программно-методического обеспечения для реализации проекта;
- изучение опыта педагогов-новаторов по теме проекта;
- пополнение предметно-развивающей среды;
- подбор диагностического инструментария для выявления знаний детей.

**II этап - рефлексивно-диагностический:**

- анализ педагогом резерва своих профессиональных возможностей и предполагаемых затруднений, а также заинтересованности коллег темой проекта;
- выявление интереса и уровня знаний детей по теме проекта;
- формирование банка данных об уровне родительской компетентности в вопросах обозначенной темы.

**III этап - практический:**

- коррекция индивидуальных планов педагогов, участвующих в проекте;
- определение содержания работы как базового компонента в приоритетном направлении деятельности педагога;
- реализация проекта через взаимодействие с коллегами и родителями, активное внедрение нетрадиционных форм работы с детьми, в т. ч. проектно-игровую деятельность ребенка;
- обобщение и распространение опыта работы;
- защита проекта на втором этапе аттестации педагогов ДОУ;
- участие в городском конкурсе педагогических проектов.

**IV этап - заключительный:**

- анализ достижения целей и полученных результатов;
- определение дальнейших направлений реализации рассматриваемой в проекте проблемы в воспитательно-образовательном процессе ДОУ.

## **«Квест - как способ организации познавательно-исследовательской деятельности детей»**

Слово «квест» переводится с английского языка как «поиск».

Детские квесты — это приключенческая игра. Педагогом составляется увлекательный сюжет, основанный на цепочке поиска заданий-подсказок. На пути игроков возникают неизбежные проблемы разного характера, без решения которых, невозможно достичь цель, и получить награду. Продумываются игровые задания, декорации и материалы для заданий.

Квесты могут проводиться на улице и в здании детского сада, в зимнее время и летнее.

Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся «искателями», героями сюжетов.

Для детей младшего возраста подойдут игры на основе сказочного сюжета. Например, сценарий квеста по сказке «Колобок». К малышам в гости приходит Колобок 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.

По сказке Снежная Королева - она разбила волшебное зеркало, необходимо найти подсказки-осколки, сложить зеркало и найти подарки.

С детьми старшего дошкольного возраста можно организовать тематические квесты: по правилам дорожного движения, четыре стихии, доброе дело, космическое путешествие и другие.

В основе заданий-подсказок используются загадки, ребусы, математические игры, найди отличия, сложи разрезную картинку, прочитай следы, прочитай и пройди по схеме и многое другое.

Необходимо продумать «вознаграждение за победу», которые дети находят в конце игры. Это могут быть сладкое угощение или занимательные предметы. Например, лупа, а затем рассматривать через нее предметы, или старый будильник, который можно разобрать и увидеть механизм, или компас и магнит, с последующим изучением явления магнетизма.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации ненавязчиво и занимательно способствует активизации познавательных и мыслительных процессов детей.

В игре решаются образовательные задачи: обогащение новыми знаниями, закрепление умений и навыков, организация проектной деятельности.

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

Чтобы эффективно организовать детский квест, необходимо создать определенные условия:

безопасность игр и заданий; задачи, поставленные перед детьми соответствуют возрасту ; в сценарии планируются разные виды деятельности; игровые задания последовательные, логически связанные; игра эмоционально окрашена с помощью музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; взрослого персонажа; дошкольники четко представляют цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого); педагог направляет детей к правильному решению, но окончательные выводы дети делают самостоятельно;

Подводя итог, хочется подчеркнуть, что квест –привлекательная для детей деятельность. В игре ребенок чувствует себя самостоятельным, умным и умелым, позволяет применить полученные знания.

**Проект решения:**

1. Признать работу коллектива Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 34» «Колокольчик» по развитию познавательно- исследовательской деятельности дошкольников— удовлетворительной.

2. Продолжать создавать в ДОУ условия для развития познавательно-исследовательской деятельности и экспериментирования детей, соответственно возрасту.

Ответственные: воспитатели.

Дата: в течение года

3. Педагогам младших групп добавить в центр экспериментирования момент заинтересованности - продумать участие в исследовательской деятельности определенных персонажей.

Ответственные: воспитатели.

Дата: в течение года

4.Педагогам при планировании НОД учитывать тематику недели, интеграцию ОО, прописывать оборудование, методы организации исследовательской деятельности, фиксацию и обобщение результатов опытов и наблюдений

Ответственные: воспитатели.

Дата: в течение года

5. Педагогам всех возрастных групп в планах учебно-воспитательной работы отразить работу с родителями по организации экспериментальной деятельности дошкольников.

Ответственные: воспитатели.

Дата: в течение года

6.Пополнить центры экспериментирования книгами познавательного характера, атласами; тематическими альбомами; коллекциями

Ответственные: воспитатели.

Дата: в течение лета.