МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН
муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Солнышко»
ул. Пристанская 47, п. Тазовский, Ямало-Ненецкий автономный округ, 629350
Тел. (34940)2-43-87, 2-17-92 khoroshev1969@ mail.ru

Моя педагогическая находка:

«ФОРМИРОВАНИЕ У ДОШКОЛЬНИКОВ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ»

Подготовила: Филиппова Ольга Александровна

п. Тазовский 2020 г.

«Математику уже затем учить надо, что она ум в порядок приводит».

М. В. Ломоносов

Квест (англ. quest), - приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего.

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.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста:

- Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
- Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
- Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме
- Ребёнок чувствует свою успешность. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая, оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.
- 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, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка.

ЦЕЛЬ

реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей

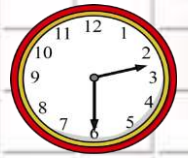
ЗАДАЧИ:

Образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся)

Развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей)

Воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие)

Квесты по числу участников: Одиночные, групповые



По продолжительности: Кратковременные, долговременные

По содержанию: Сюжетные, несюжетные

По структуре сюжетов:

1. **Линейные** - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.
2. **Штурмовые** – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.
3. **Кольцевые** - (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными)

Задания для квестов по ФЭМП использую:

1. Поиск «сокровищ».
2. Расследование происшествий
3. Помощь героям.
4. Путешествие.
5. Приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ:

ЛУПА

ОРИГАМИ

ШТРИХОВКА

ЛАМИНИРОВАННАЯ БУМАГА

СТАКАН МОЛОКА

ФОНАРИК

БЕЛЫЙ ВОСКОВОЙ МЕЛОК

«Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет»

А.С.Макаренко

Спасибо за внимание!