

Современные социо- игровые технологии обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО



Подготовила: музыкальный
руководитель МДОУ «Сказка»
Смирнова Любовь Робертовна

Что такое ГЕОКЕШИНГ?



Геокешинг-совсем новая супер-приключенческая игра с элементами краеведения и туризма.

Происхождение названия: от греческого Гео (гео-земля) и от английского cache(кэш-тайник) «поиск тайника в земле». В России внедряется с 2002 года.

Технология подразумевает использование устройств, имеющих –приёмник (ноутбук,навигатор,смартфон или планшет)

Идея игры- поиск клада(тайника) по его описанию, фотографии,рисунку,плану, схеме, карте и т.д.

Методика организации ГЕОКЕШИНГА?



1 этап-предварительная работа.

Здесь изготавливаются макет объекта (группы, территории и т.д..) Проводятся занятия по ориентированию, умение работать с макетом, картой-схемой, умение определять на них местоположение различных объектов.

2 этап-подготовительный. На этом этапе педагог создает сценарий, подбирает задачи для каждого задания, и готовит всё необходимое для проведения самой игры, целью которой является тайник.

3 этап-проведение игры.

На данном этапе с детьми рассматривается карта-схема маршрута к тайнику, дети дают ответы на вопросы связанные с предметом или местом, где спрятан тайник, делаются фотоснимки обнаруженного места.

4 этап-презентация результатов. На этом этапе дети представляют результат, обобщают подученные знания, оформляют их в конечный продукт.

Что такое КВЕСТ?



Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»

Происхождение названия квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие

Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе

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

НОВИЗНА



Способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка

Действие в условиях обогащенной образовательной среды

Интегрируется содержание различных образовательных областей

Используются образовательные квесты для детей и взрослых

ДОСТОИНСТВА КВЕСТОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ



1

- Является привлекательной игрой для ребёнка
- Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

2

- Позволяет выделять наиболее значимые объекты и учитывать при этом интересы детей
- Развиваются коммуникативные способности

3

- Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе
- Расширяет кругозор ребенка, позволяет активно применить на практике свои знания и умения, прививает желание к познанию в целом.

ПРИНЦИПЫ

1. **Доступность** - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. **Системность** - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. **Эмоциональная** окрашенность заданий.
4. **Разумность** по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого **конечного результата** и обратной связи.



ЗАДАЧИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные -

вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся.

Развивающие –

развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

Воспитательные -

воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.

ВИДЫ КВЕСТ-ИГР

По структуре сюжетов

- 1. Линейные** содержание построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так до финиша.
- 2. Штурмовые.** Каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.
- 3. Кольцевые.** Отправляется по кольцевой траектории: выполняя задания, возвращается в пункт А.



По форме проведения:

1. Соревнования
2. Проекты
3. Исследования
4. Эксперименты.

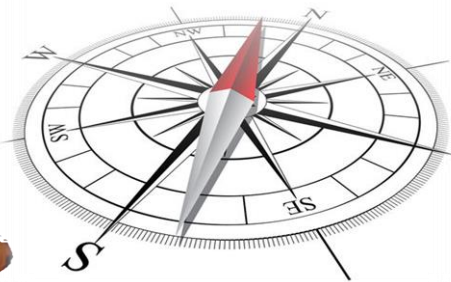
По содержанию:

1. Сюжетные
2. Несюжетные



По продолжительности:

1. Кратковременные
2. Долговременные



По числу участников:

1. Одиночные
2. Групповые

СТРУКТУРА КВЕСТА



1
Введение

Вступление,
предназначенное для
привлечения интереса

2
Задание

Постановка целей и задач,
распределение ролей

3
Процесс

Логически и
последовательно
построенная цепочка
заданий

4
Оценка

Порядок выполнения
поставленной
задачи(штрафы, бонусы)

5
Заключение

Подведение итогов игры,
конечная цель - приз

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ «КВЕСТА»



1 Выбор темы, сюжета квеста

2 Написание сценария

3 Организация РППС

4 Подготовка «продукта» для поиска

5 Разработка маршрута передвижений

6 Разработка заданий

7 Художественное оформление
«остановок»

8 Подготовка реквизита для
проведения каждого задания.

ВИДЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ КВЕСТОВ

- ❖ Спасти героя
- ❖ Расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности).
- ❖ Найти клад/ «сокровища» /мешок с подарками
- ❖ Обойти всех героев и собрать и в одном месте
- ❖ Изготовление/строительство/ремонт чего-то
- ❖ Путешествия
- ❖ Приключения по мотивам художественных произведений
(по аналогии с настольными играми-ходилками).
- ❖ Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- ❖ Найти слова заклинания для спасения кого-то
- ❖ Вернуть свой облик и вернуться домой
- ❖ Найти ключи от замка
- ❖ Журналистское расследование и т.п.



ВАРИАНТЫ КВЕСТОВ

**ПОИСК
ПО
ЗАПИСКАМ**

**ПОИСК
ПО
КАРТЕ**

**ПОИСК
ПО
ПОДСКАЗКАМ**

ЛАБИРИНТ

**КВЕСТ-
КОМНАТА**

РЕЗУЛЬТАТ

Расширение
кругозора
детей

Выработка
командных
решений

Поиск верных
решений

Взаимопомощь
в выполнении
заданий

Получение новых
впечатлений,
эмоций

Открытие нового,
удивительного

Улучшение
взаимоотношений
в коллективе

Победа в игре – это способ
выработать у себя привычку к
успеху

Преодоление
неуверенности
в себе

Проявление
смекалки и
логики



Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это цементирует их веру в себя.