Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №27 » г. Сыктывкара

**Опыт работы**

***«Игровые технологии»***

**Воспитатель:**

**Елфимова В. И.**

**Сыктывкар**

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах:

• поддержка разнообразия детства;

• сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека;

реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме - в игре. В пункте 2.7. ФГОС ДО говорится, что «игра это одна из ведущих видов деятельности ребенка в дошкольном детстве». Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Образовательная деятельность в формате квест и сорси замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду и при этом активизировать познавательные, воспитательные и оздоровительные процессы участников.

**СОРСИ** – современная игра, включающая в себя синтез различных видов деятельности объединенных одним общим сюжетом или темой. Знакомые упражнения наполняются новыми структурными частями стимулирующие творческий потенциал ребенка.

**КВЕСТ** (заимствование англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»; изначально - один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей). Квест – интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых детям нужно преодолеть препятствия, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на пути, для достижения общей цели.

Эти игровые педагогические технологии, носят непринужденный характер, опирающийся на внутреннее побуждение человека и позволяющий ему развивать самостоятельность действий.

Поэтому в своей деятельности я внедряю эту современную игровую технологию. Через эти игры мы помогаем ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Эти 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.

Изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают разрешение или подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию, но при этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует эти игры как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

Данная технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Основными критериями качества выступают безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, теме, создание атмосферы игрового пространства.

**Цель:** в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников.

**Задачи:**

* Способствовать всестороннему развитию детей;
* Развивать социально - коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
* Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;
* Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;
* Создание положительного эмоционального настроя.

**Алгоритм создания игры**

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра
2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате
3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
9. Подумайте над вариантами модификации игры.

**Ожидаемые результаты:**

* Развитие воображения и творчества, смекалки, наблюдательности, находчивости и сообразительности
* Улучшение памяти и внимания,
* Повышают познавательно-речевую активность аналитические способности.
* Дети становятся более раскрепощенными в общении, учатся вместе решать задачи, договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, что приводит к сплочению детского коллектива.
* Родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.
* Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Поэтому приняв решение на целый год распланировала мероприятия в игровой технологии.

**Реализация образовательной технологии 2018-2019 уч. год**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Название** | **Задачи.** |
| Октябрь | Сорси «В поисках книг» | Вспомнить с детьми названия и содержание произведений К. И. Чуковского, с которыми они знакомились. |
| Октябрь | Сценарий квест - игры  «В поисках ключей». | Организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей. |
| Декабрь | Сценарий квест - игры  «В поисках Елочки». | Создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского-взрослого коллектива. |
| Сорси «Деревья» | Уточнить и закрепить знания детей о деревьях. |
| Февраль | Квест «День защитника отечества» | Воспитывать положительное отношение к службе в армии. |
| Март | Сорси «Цветы» | Закреплять и систематизировать знания детей о цветах |
| Апрель | Квест «В поисках луны»  По мультику «Гадкий Я» | Создать условия для развития познавательного интереса |
| Квест «В поисках Здоровья» | Развивать потребность в здоровом образе жизни |
| Май | Квест «Письмо короля» | Воспитывать духовно -нравственные качества |
| Сорси «Доброта» |

В конце года практика показала, что, используя данные игровые технологии в своей работе, у ребят повысился интерес к учебной деятельности, который проходит в данных технологиях, они лучше стали запоминать материал, мышление стало более раскрепощенным, нестандартным, что является актуальным в настоящее время.

***Литература:***

1. Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. — М. , 2010.
2. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. — 2012. — №5.
3. Пенькова Л. А. , Коннова З. П. Развитие игровой активности дошкольников.
4. <http://5.kropds.ru/metodicheskaya-kopilka/konsultacii-dlya-vospitatelej/3262.html>
5. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/02/23/kvest-tehnologii-v-dou>
6. <https://metodbv.ru/kvest-igra-v-dou/>
7. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/12/05/igrovye-tehnologii-v-praktike-raboty-pedagoga-v-dou>

***Приложение 1.***

**Конспект Сорси в подготовительной группе**

**«В поисках книг»**

**Цели:** вспомнить с детьми названия и содержание произведений К. И. Чуковского, с которыми они знакомились.

**Задачи:**

* Формировать уверенность в себе и своих возможностях;
* Закреплять потребность в чистоте;
* Сохранять и укреплять здоровье;
* Развитие физических качеств: ловкости, выносливости, быстроты;
* Развивать слуховое восприятие, внимание, воображение.

**Оборудование:** поезд, книжки, пазл, конверты, халат, градусник, графический диктант, магнитофон, клей, ножницы, желтый картон, шарфик, перепутанные животные, веник, совок, таз, посуда, белье, картинки(мыло,мочалка, лук, занавески)

**Предварительная работа :** познакомится с писателем К.И. Чуковским, прочитать книжки , которые понадобиться в игре.

**Ход:**

***Воспитатель:*** ехал паровоз, вез книги в детский сад. Но вот не задача, книги выпали, из окошек и затерялись. Поможете собрать все книжки которые потерялись. Посмотрите в окошко поезда, в каждом окошке есть конверт, его можно будет взять после того как вы туда положите книгу. Чтобы найти книжки вам надо пройти испытания, но непростые в каждом испытание будет зашифровано, название книги, которое вы должны будете угадать, если правильно угадаете, получите книжку, которую сможете положить в окошко и взять конверт. В конвертах спрятан пазл, который необходимо собрать. Если весь пазл будет собран, вы получите приз, если хоть один конверт останется в поезде, то приз уедет вместе с ним.

Сколько окошечек с конвертами 6, значит и книг должно быть шесть.

Каждое испытание состоит из двух блоков. (Одно физическое, другое интеллектуальное)

**1 испытание.**

Книжка «Айболит»

* Полоса препятствий: сугробы (перешагнуть, через мягкие модули), узкая тропинка (пройти по узкой дощечке); море-проплыть (по пластунски); горы – подняться по лестнице.

Дальше нас ждет сундук, но на нем висит замок с кодом, чтоб его открыть нужно найти код с помощью графического диктанта.

* Графический диктант на листе.3, 7, 0

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | ! |  |  |  | 8 |  |  |  |  | 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 5 |  |  |  |  |  | 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| \* |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  | 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  | 9 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 7 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 0 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ? |  |  |  |  |  |

1. Начинаем со снежинки три вправо, два наверх, четыре вправо, пять вниз.
2. Начинаем с! 6 вниз, пять вправо, 2 вниз и три влево.
3. Начинаем с? 4 влево, 6 вверх, 4 вправо

Когда код добыт, открываем замок, и в сундуке лежит белый халат и градусник.

**Воспитатель:** что за книжка, где есть такие предметы, и где герой шел и по снегу, и по морю, и в горы поднимался?

Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

**2 испытание.**

Книжка «Путаница».

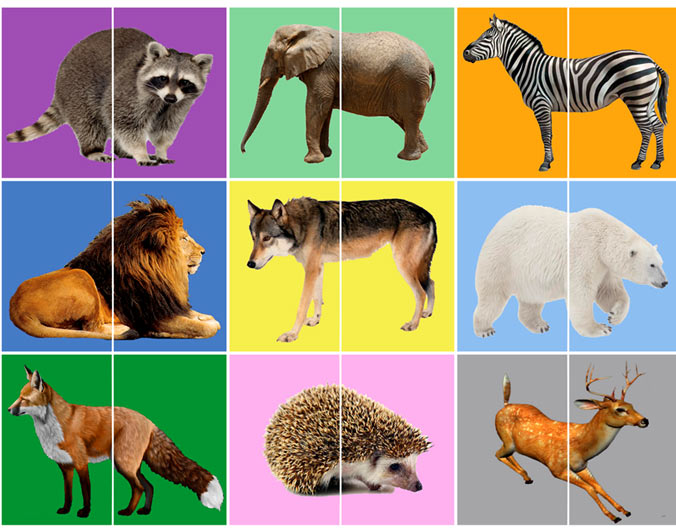
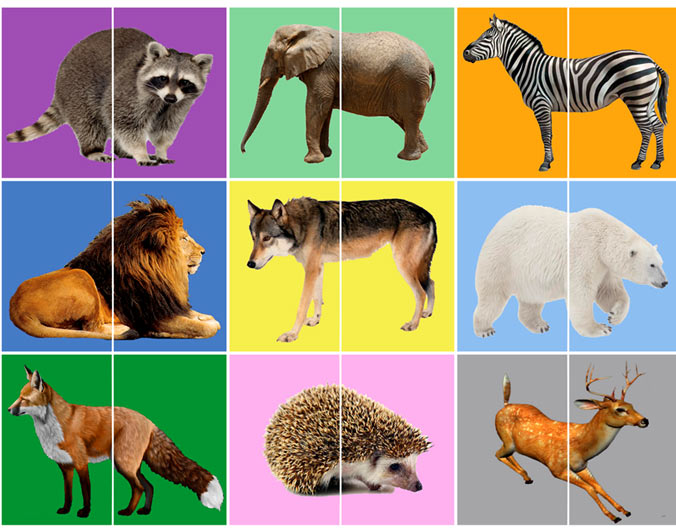
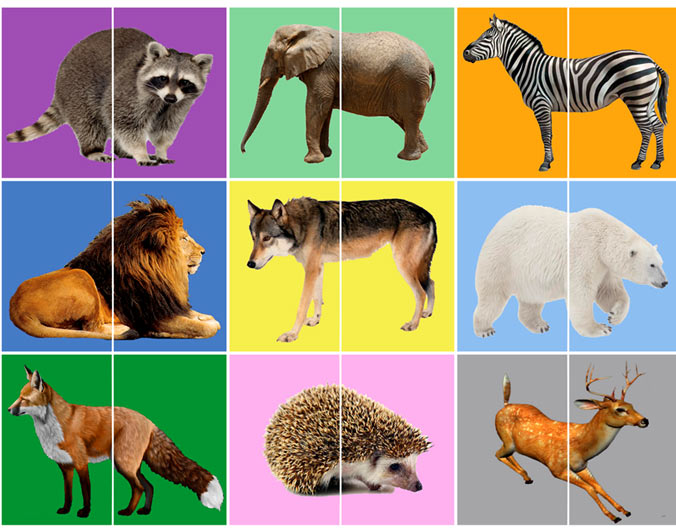
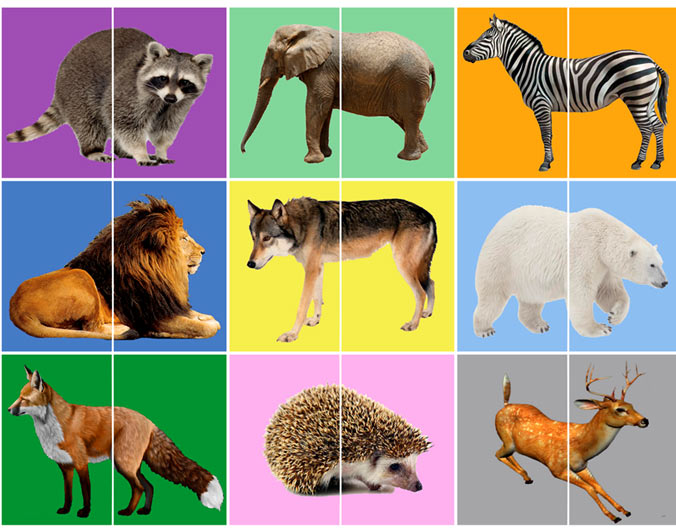
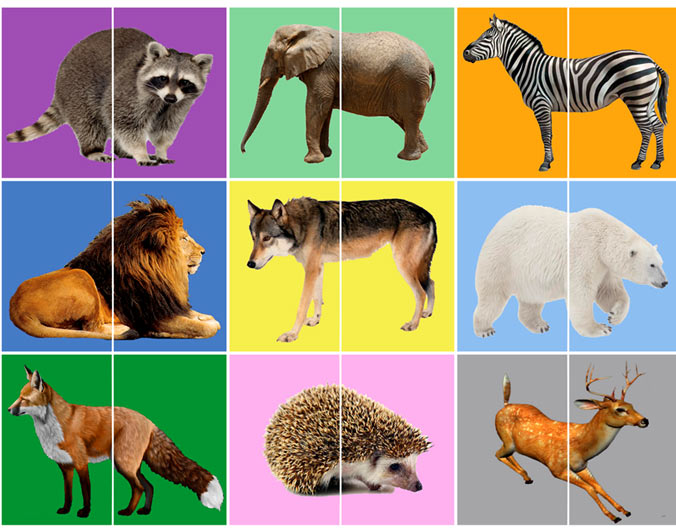
* Перелезть через запутанные веревки (паутина) или игра путаница.
* Угадать смешанных животных.

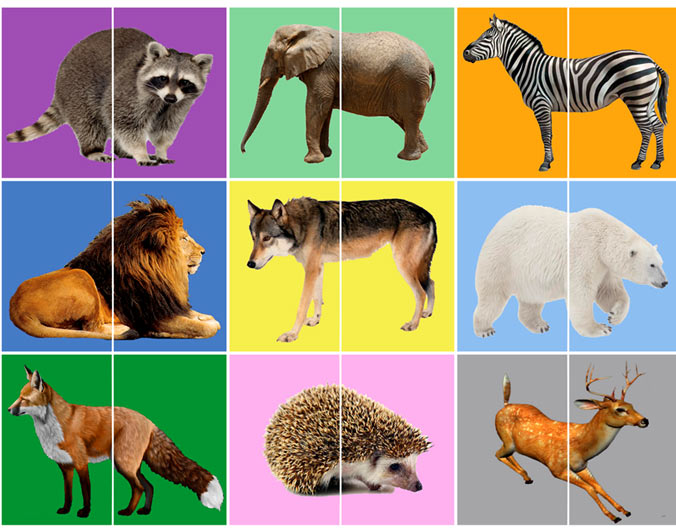
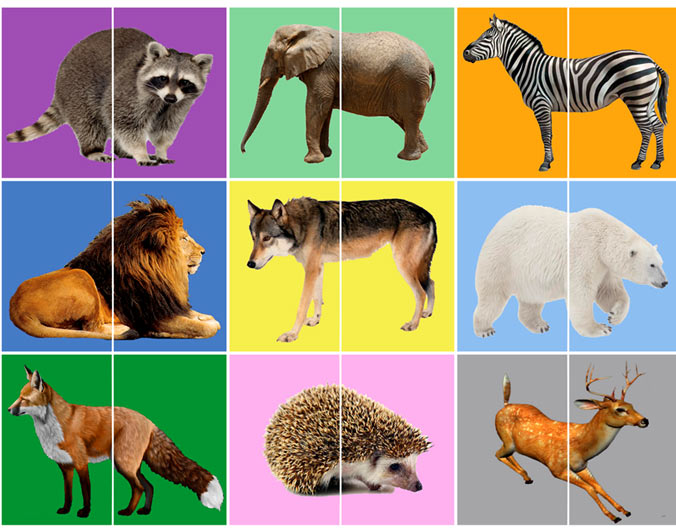
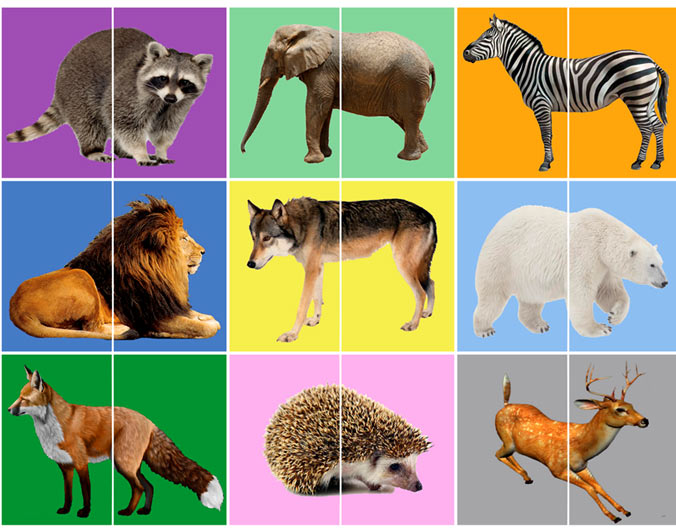
**Воспитатель:** Что произошло с животными

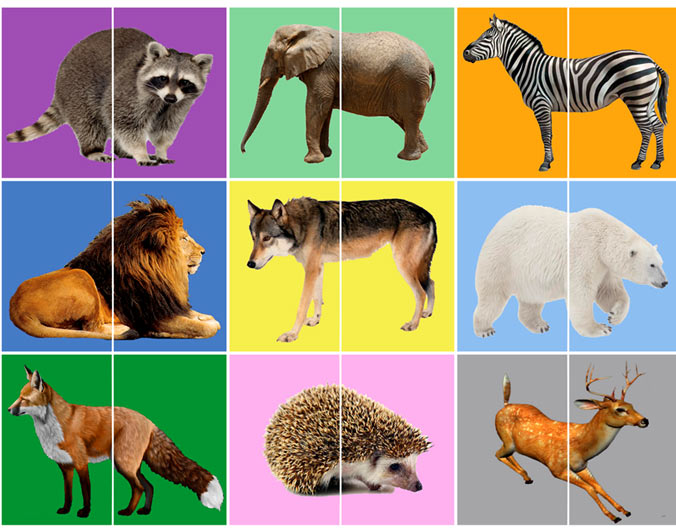
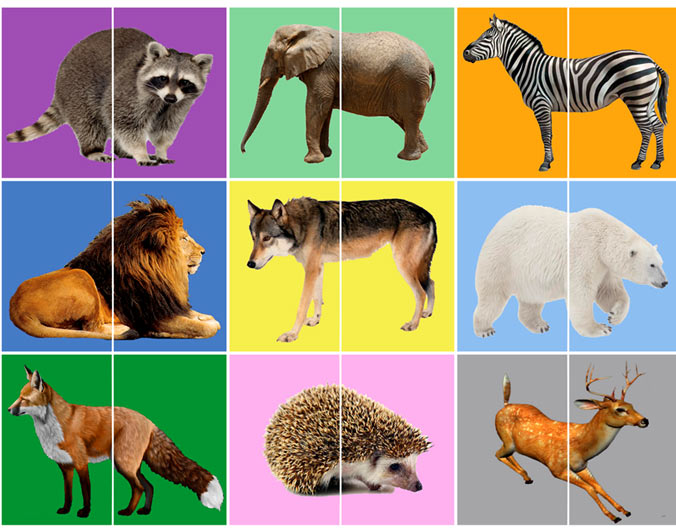
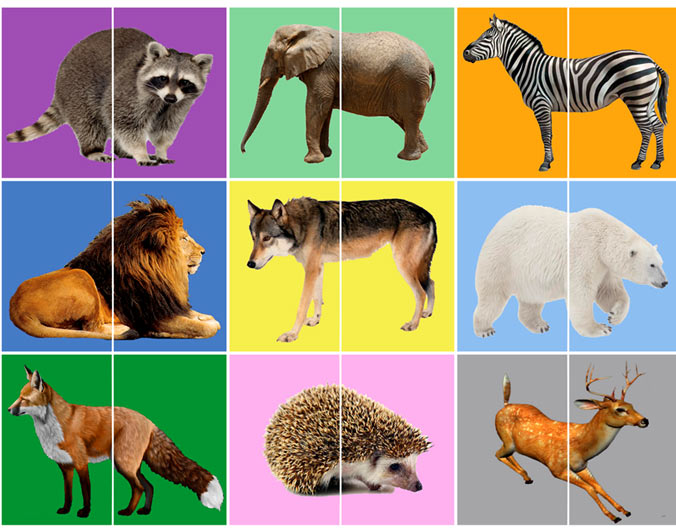
**Дети**: они запутались

**Воспитатель:** Так кая книжка здесь спряталась?

Ответ детей







Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

**3 испытание**

Книжка «Федорино горе»

**•** Эстафета : подмести пол, постирать вещи, помыть посуду.

• Перепуталась посуда. Из метала, стекла, глины и фарфора. Надо расставить все по порядку.

**Воспитатель:** в какой книжке надо было навести порядок, и была посуда.

Ответы детей

Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

**4 испытание**

Книжка «Мойдодыр»

* Игра «Капелька, лужа, ручеек, река, море»
* Подобрать предметы, по количеству слогов.

Мыло мочалка занавески лук

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |  |

**Воспитатель**: какая книжка была связана с водой и с чистотой?

Ответы детей.

Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

**5 испытание**

Книжка «Краденое солнце»

* Игра «Жмурки»
* Апликация солнце

**Воспитатель:** в какой книжке, было солнце. ребята а в игре жмурки водящему хорошо все видно? (ответы) значит и в этой книге тоже было темно.

Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

**6 испытание**

Книжка «Муха – Цокотуха»

• Игра «Самовар» под музыку русской народной песни «На столике самовар»

**Дети** (идут по кругу держась за резинку, хором): Самовар, самовар!

Старый медный самовар

Может, стал ты слишком стар?

Все стоишь да пыхтишь, да пыхтишь

Все никак не закипишь — не закипишь!

**Самовар** (ребёнок) стоит в центре резинки : Что вы, что вы, Как не стыдно

Даже слышать мне обидно!

Как сейчас разозлюсь, Как сейчас рас-ки-пя-чусь!

Самовар пытается задеть руки детей. Дети должны прятать руки отпуская руки, но резинка не должна упасть, ее надо сразу же брать обратно.

• Угадать музыку «Полет шмеля» сопоставить насекомое (угадали что за музыка) (ответы)

**Воспитатель:** в какой книжке, насекомое и самовар?

Дети отгадывают книжку, воспитатель кладет книгу в один из вагонов и берет в место нее конверт.

Когда все конверы собраны дети должны сложить пазл и получают портрет писателя. после чего выигрыают приз.











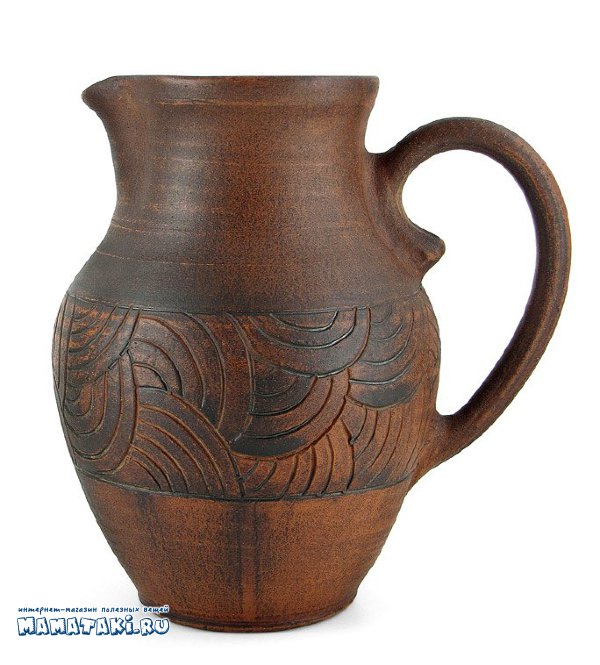














Корней Иванович Чуковский

***Приложение 2.***

**Сценарий квест - игры**

**для старшего дошкольного возраста.**

**«В поисках ключей».**

**Цель:** организация совместного интересного досуга детей старшего дошкольного возраста и их родителей.

**Задачи игры**:

1. создать радостное настроение у участников квеста;

2. способствовать сплочению коллектива детей и их родителей;

3. развивать внимание, мышление, творчество, сообразительность детей;

4. развивать уверенность детей в себе;

5. создавать условия для выявления и развития личностных качеств.

Инвентарь: конверты, зеркала, корзина с мячами, веревки (на каждого короткие), две длинные веревки, замки и ключи, столы, стулья, обруч, гимнастическая палка, кубики.

Предварительная работа: беседы про приметы осени

**Ход игры.**

**Ведущий:** Посмотрите, ребят, к нам в группу залетел воздушный шарик, с необычным конвертом.

- Ребята, что это такое? Странный какой-то конверт, на нем ничего не написано. Давайте откроем конверт и посмотрим, что там. Здесь разрезные картинки. Тут какое-то волшебство? Давайте попробуем собрать картинку, может тогда, мы все поймем, от кого письмо? (сбор волшебницы осени - картинки по числам)

- Все ясно, значит, письмо нам прислала Осень. Теперь мы можем с вами его прочесть.

ПИСЬМО

" Здравствуйте, дорогие ребята!

Хочу поздравить вас, с наступлением осени.

И по такому замечательному поводу, я приготовил вам сюрприз, вы сможете его найти, если будете дружными, и помогать друг другу.

Задания вы найдете с помощью моих волшебных кисточек.

Я оставляю вам свой волшебный сундучок и дерево.

Выполнив задания, вы должны собрать все осенние листики на дерево, и найти три волшебных ключа. Только после этого вы сможете открыть его.

Задания будут сложными, но интересными.

Выполнив их, вы узнаете, что же находиться в моем волшебном сундучке.

Вы готовы к путешествию? Удачи!"

**Ведущий:** Я разрешу их искать только самым смелым и сильным. А кто слабенький, может просто подождать нас здесь. Среди вас есть сильные и смелые, на солнце загорелые? Вы готовы к поиску ключей и листьев. (*Как правило, никто из детей не признает себя слабым, все стремятся активно участвовать в приключениях.)* А читать вы умеете? Если нет, то не беда! Родители помогут вам прочитать, какие секреты вас будут ждать.

**Ведущий:** - Ну что, ребята, родители начнем путешествие?

*Волшебное дерево стремя кисточками разного цвета зеленого, красного и желтого.*

**Ведущий:** ребята посмотрите у нас три направления. Придётся делиться на три команды. Кто – то будет искать желтый ключ и желтые листочки, кто – то зеленый, а остальные красные.

*(Делимся на три команды)*

**Первое задание:**

Найти конверт соответствующего цвета, вскрыть его и узнать, куда отправляться дальше. Будьте внимательны, есть подсказки, которые вам помогут. (Подсказками являются небольшие кружочки определенного цвета, которые прикреплены к стульчикам вместе, где спрятаны конверты.) *(Внутри конверта находиться один осенний листок, листок с буквами и шифр который подсказывает, как прочитать, куда бежать дальше)*

Кто – то расшифровал, отправляется дальше по указанному адресу.

**Спортзал:** только дружба поможет найти конверт здесь.

* Стать цепочкой и, не размыкая рук, пролезть всей цепочкой в обруч.
* В центре спортзала находиться корзина с малыми мячами, дотрагиваться до корзины нельзя. К корзине привязаны веревки по количеству участников, нужно взяться за них и перевернуть корзину с шариками в другую корзину, чтобы шарики не разбежались. На дне корзины находят рисунок со скамейкой. Он подсказывает, что следующий конверт находиться под одной из скамеек. (*Внутри конверта находиться один осенний листок и листок на котором нарисовано свечкой и краска, отгадывают куда бежать дальше)*

**Группа старшего возраста:** здесь вам понадобиться, ваша ловкость.

* Нужно с помощью гимнастической палки, передвигать бумажные фонарики *(на каждого участника по одному фонарику),* на них написаны цифры. С помощью этих цифр нужно составить слово *(на кубиках находиться буква и цифра)* какая идет первая цифра такой кубик с этой цифрой и надо ставить.
* После того как составили слово, его читают. Оно подсказывает, где спрятан конверт с очередной подсказкой и листочком. (Подсказка спрятана под столом)

**Группа среднего возраста:** здесь вам понадобится вся ваша выдержка и упорство.

* С обеих сторон группы натянуты веревки, которые встречаются на середине. На одной веревки замок, который охраняет ключ, на другой веревки ключ, которым нужно открыть замок и достать ключик волшебный. Веревки натянуты под препятствиями, которые дети должны преодолеть, протаскивая ключик и замочек. (Родители помогают)
* После чего нужно найти последний листок. Находят подсказку.

*Есть где – то здесь портрет*

*Во всем на нас похожий*

*Засмеетесь – и в ответ*

*Он засмеется тоже.*

*(зеркало)*

Бегут к зеркалу, а там отражается листик, надо догадаться повернуться и найти его. В заде листка ребус, который надо расшифровать.

Когда все задания выполнены, надо вернуться в музыкальный зал и ждать всех остальных, после чего прикрепляем листики на дерево и ключи на сундук. Открываем.

Внутри сундука находиться, книжка про осень, раскраски про осень и яблоки (витамины), а еще волшебные листики и письмо от осени.

ПИСЬМО.

«Вы выполнили много заданий.

Поздравляю!

За это я хочу исполнить ваши заветные желания.

Возьмите каждый себе листочек и положите её на ладошку.

Закройте глазки и загадайте свое желание»

**Ведущий:** Подумайте, чего бы вам хотелось больше всего на свете, и добрая осень поможет вам осуществить ваши мечты. Открывайте глазки, покажите ваши листочки на ладошках

Волшебница осень оставила нам свои волшебные кисти, сейчас я коснусь каждого листочка, чтобы желания сбылись.

А теперь сложите их в наш сундук, и мы отправим его волшебнице осени.

