

Департамент образования администрации МО г. Краснодар
МКУ «Краснодарский научно-методический центр»
МАДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад №200»

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
ПРОВЕДЕНИЯ ПРАЗДНИЧНЫХ
СОБЫТИЙ В ДОО**

Методическое пособие

2019 г.

УДК 372.3

ББК 74.14

ВФЛ **«Игровые технологии проведения праздничных событий в ДОО»** методическое пособие для педагогов. – Краснодар: «АСВ-Полиграфия», 2019. – 44 с.: ил.

Авторы:

Вовчук Марина Александровна,
заведующий МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр – детский сад №200»;

Фисенко Нина Витальевна,
старший воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр – детский сад №200»;

Литвинова Марина Сергеевна,
музыкальный руководитель МАДОУ
МО г. Краснодар «Центр – детский сад №200»

Рецензенты:

Аронова Елена Юрьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной работы, педагогики и психологии высшего образования КубГУ;

Кабанова Надежда Васильевна, главный специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ «Краснодарский научно-методический центр»

Методическое пособие знакомит с преимуществами проведения праздничных событий для дошкольников в форме игр-путешествий. Мероприятие ДОО рассматривается в этом случае как образовательное событие для всех участников образовательного процесса. Пособие адресовано педагогам-дошкольникам и содержит практический материал по организации и проведению квест-путешествий в детской дошкольной организации.

© МАДОУ МО г. Краснодар
«Центр– детский сад № 200», 2019 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	4
2. Организация и проведение праздников в форме игр-путешествий в ДОО с привлечением всех участников образовательного процесса.....	9
3. Особенности развития субъектного взаимодействия в период организации и проведения игр-путешествий в ДОО.....	13
4. Практический материал по организации и проведению игр-путешествий для детей старшего дошкольного возраста.....	16
• «В поисках золотого ключика Осени» сценарий осеннего праздника.....	16
• «Новогодний наряд для ёлочек» сценарий новогоднего праздника.....	24
• «В гостях у Матушки-Природы» сценарий развлечения (экологический квест).....	30
• «Цветок здоровья» сценарий спортивного праздника к Дню здоровья.....	35
5. Заключение.....	40
6. Список использованных источников.....	43

1. Пояснительная записка

Специфика организации образовательного процесса в дошкольной организации на основе ФГОС ДО заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач. Важно создавать единый процесс взаимодействия педагога, воспитанников и их родителей на основе выбора новых технологий, форм, методов, приемов организации детской деятельности, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Результатом такого выбора становится построение совместной деятельности взрослого и ребенка, способствующей развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей в игровой форме. Ведь один из основных принципов ФГОС ДО – реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, а также познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

Квест-игра – это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых

поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна и интересна детям. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагогов-организаторов. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

Квест (маршрутная игра) – название «квест» произошло от английского слова – поиск, приключенческая игра, представляющая собой интерактивную историю с конкретным сюжетом и героями, встречающимися на пути участников. Ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, которые требуют от игрока умственных усилий, умозаключений, проявления его способностей, а также умения работать в команде. Решение же образовательных задач квеста дает ребенку тоже многое – новые знания, умения и опыт, но главное – удовольствие от процесса достижения результата.

Технология квеста была разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе. По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) при применении квест-технологии учащиеся (в нашем случае воспитанники ДОО) проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения. Анализ научно-педагогических источников показывает, что специалисты в данном направлении, по-разному дают определение квеста. Так, авторы концепции веб-квестов

Т. Марч и Б. Додж определяют квесты, как «ориентировочную деятельность, где практически вся информация берется из сети Интернет». Как отмечает Шмидт В.В., квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации. Кузнецова Т.А. рассматривает квест, как пример организации интерактивной образовательной среды. Яковенко А. раскрывает понятие квеста, как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы.

Использование игровой квест-технологии в ДОО позволяет создать особую атмосферу, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм проведения мероприятий с дошкольниками и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Детские праздники и развлечения всегда являются наиболее значимой и интересной стороной

образовательной деятельности в детском саду. В традиционном подходе к подготовке детского праздника, весь педагогический коллектив мобилизуется, чтобы показать, продемонстрировать родителям достижения детей. Таким образом сложилась ситуация, когда праздники из детских превратились в родительские. При подготовке к детскому утреннику педагоги все внимание уделяют на то, чтобы устроить для родителей масштабное выступление с песнями, танцами, творческими номерами. В результате вся деятельность музыкального руководителя, воспитателей и воспитанников ДОО сводится к бесконечным репетициям праздничных номеров и выступлений. Как следствие, сценарий праздника заранее детям известен, а их эмоциональное напряжение связано лишь с тем чтобы ничего не перепутать, хорошо выступить и порадовать родителей. Нужно также заметить, что за последние годы количество воспитанников в группах заметно увеличилось, и для педагога уделить должное внимание каждому ребенку в отработке песен и танцев стало физически невозможно. Таким образом образовалась проблема: традиционная форма проведения праздников в дошкольной организации для детей стала не интересна, а родители не довольны тем, что их ребенок либо мало задействован в утреннике, либо тем что недостаточно хорошо, на их взгляд, выступил. Перед педагогами встал вопрос, как сделать чтобы и дети, и родители были удовлетворены процессом празднования, чтобы каждый получил удовольствие, каждому было интересно, и он мог проявить, продемонстрировать свои способности. В связи с этим в нашем детском саду появилась идея попробовать новую форму организации

праздничных и развлекательных мероприятий в виде игр-путешествий, квестов. Работа над внедрением квест-игр в образовательный процесс МАДОУ МО г. Краснодар «Центр – детский сад № 200» велась в течение двух лет и реализовывалась поэтапно.

На подготовительном этапе были созданы рабочие группы из числа педагогов, работающих в творческом режиме. Педагогический анализ литературных источников показал, что для дошкольного возраста идея квеста подходит идеально. Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности. Все члены рабочей группы пришли к единому мнению - квесты являются современной эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста

На втором этапе - аналитико-диагностическом - проходила апробация и диагностика квест- технологий в детском саду. Для выявления эффективности занятий применялась методика оценки комфортности ребенка в обычной деятельности и на занятии в форме квест-технологии. Далее путем сравнения выявлялось, насколько та или иная форма эффективна. Результаты показали: в квест- играх дети чувствовали себя более комфортно.

Таким образом, главная особенность организации образовательной деятельности дошкольников на современном этапе - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти

особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

Практический этап предусматривал приспособление квест-технологии к условиям воспитательно-образовательного процесса детского сада, а также к потребностям и возможностям ребенка. Был разработан план мероприятий проведения организованной образовательной деятельности детей в форме квест-путешествий, игр в группах старшего возраста на уровне ДООУ, а также на городском уровне.

Участники мероприятий отметили, что в ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включались в игру, исчезала скованность, напряжение, пассивность в поведении. Каждый ребенок чаще проявлял инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинал мыслить нестандартно. Такая игра помогала детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствовала проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решали самостоятельно.