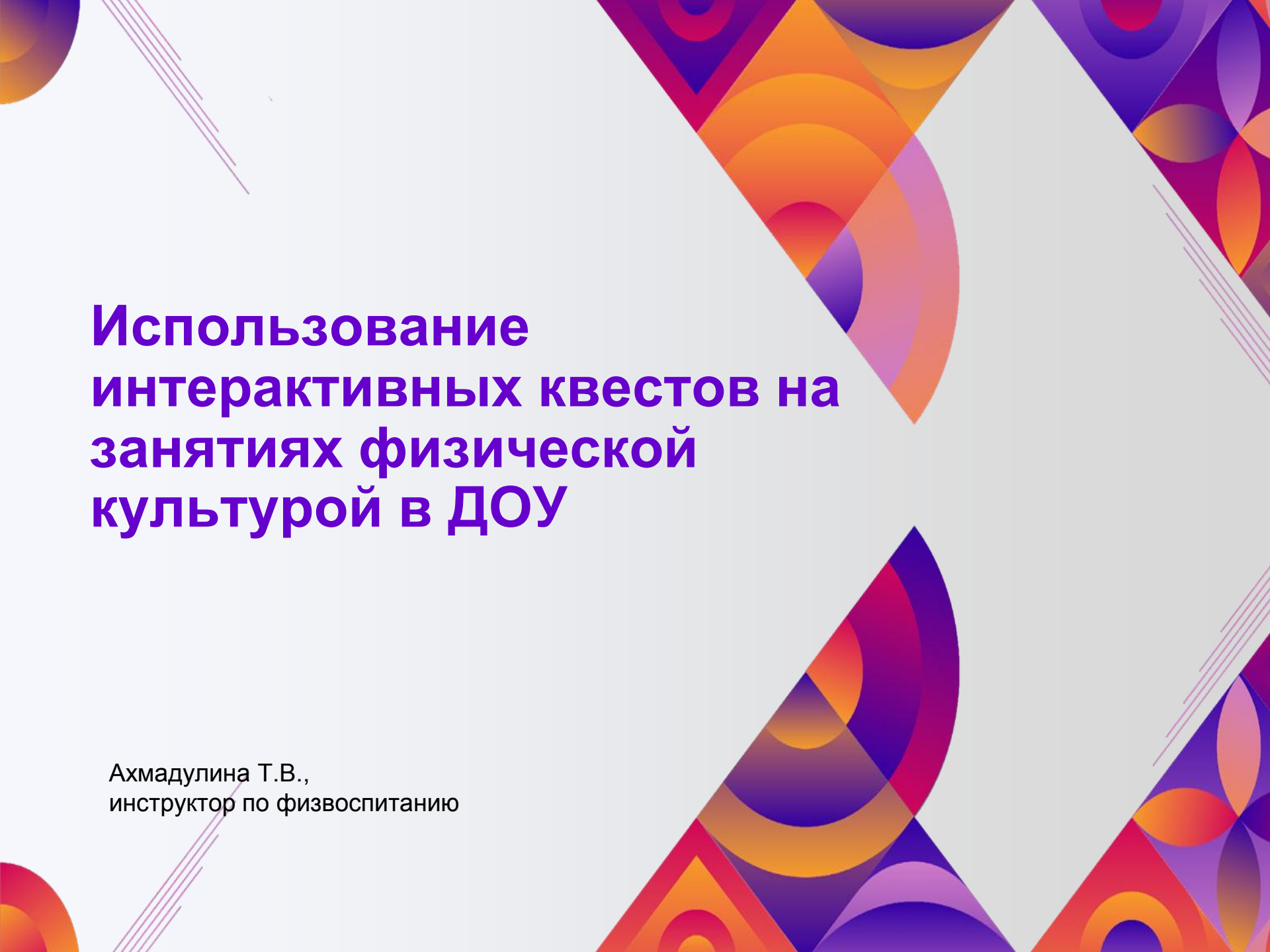




Использование интерактивных квестов на занятиях физической культурой в ДОУ

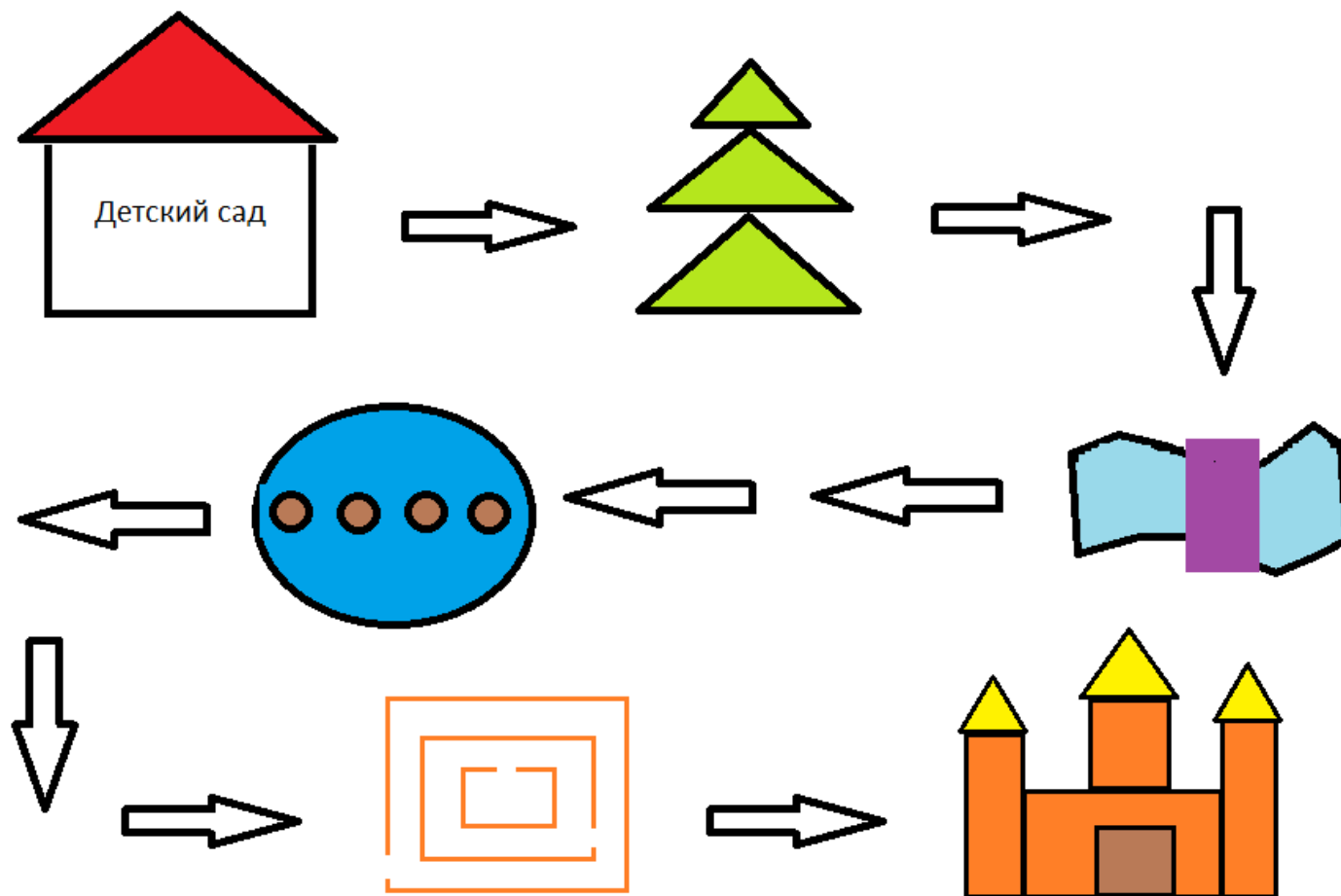
Ахмадулина Т.В.,
инструктор по физвоспитанию



Квест с англ. « quest» — поиск, предмет поисков, поиск приключений.

Интерактивный квест - проблемное задание с элементами игры, для выполнения которого используются информационные технологии.

КВЕСТ-технология в педагогике – это технология, решающая образовательную задачу и включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы. Они могут охватывать отдельную проблему или тему.



Продолжительность квест-игры в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

20–25 минут для младших дошкольников;

30–35 минут для воспитанников средней группы;

40–45 минут для старших дошкольников.

Путешествие по Загорску



Квест-экскурсии

Квест-игра для детей старшего дошкольного возраста

По улицам героев Победы



Инструкция:

1. Двигайтесь по маршруту на автомобиле.
2. При возникновении вопроса, нажимайте на знак вопроса.
3. Чтобы получить возможность двигаться дальше, выполните задание – нажмите на действие (человечка)
4. Выполнив задание, продолжайте путь на машинке.



Инструкция:

1. Стрелка обозначает переход к следующей точке нашего путешествия.
2. Чтобы продолжить путь, нужно выполнить задание – нажать на вопрос.
3. Выполнив задание, нажимайте на галочку и продолжайте путь



Квест-экскурсия «По улицам героев Победы»



Улица Гарнаева



Юрий Александрович Гарнаев (1917 - 1967)

Участвовал в советско-японской войне в должности штурмана истребительного полка.

16 июля 1964 года в испытательном полёте потерпел катастрофу пилотируемый Гарнаевым винтокрыл Ка-22. Он остался жив, хотя последним прыгал с парашютом. Второй пилот прыгнул, но получил удар винтом по голове и погиб в воздухе, не раскрывая парашют. А третий лётчик, полковник, командир части, и бортинженер почему-то не прыгали, они упали вместе с винтокрылом.

21 августа 1964 года ему присвоено звание Героя Советского Союза за испытания новой авиационной техники.

Освоил 120 различных типов летательных аппаратов.

Погиб в 1967 году в катастрофе вертолёт при тушении с воздуха лесных пожаров во Франции.

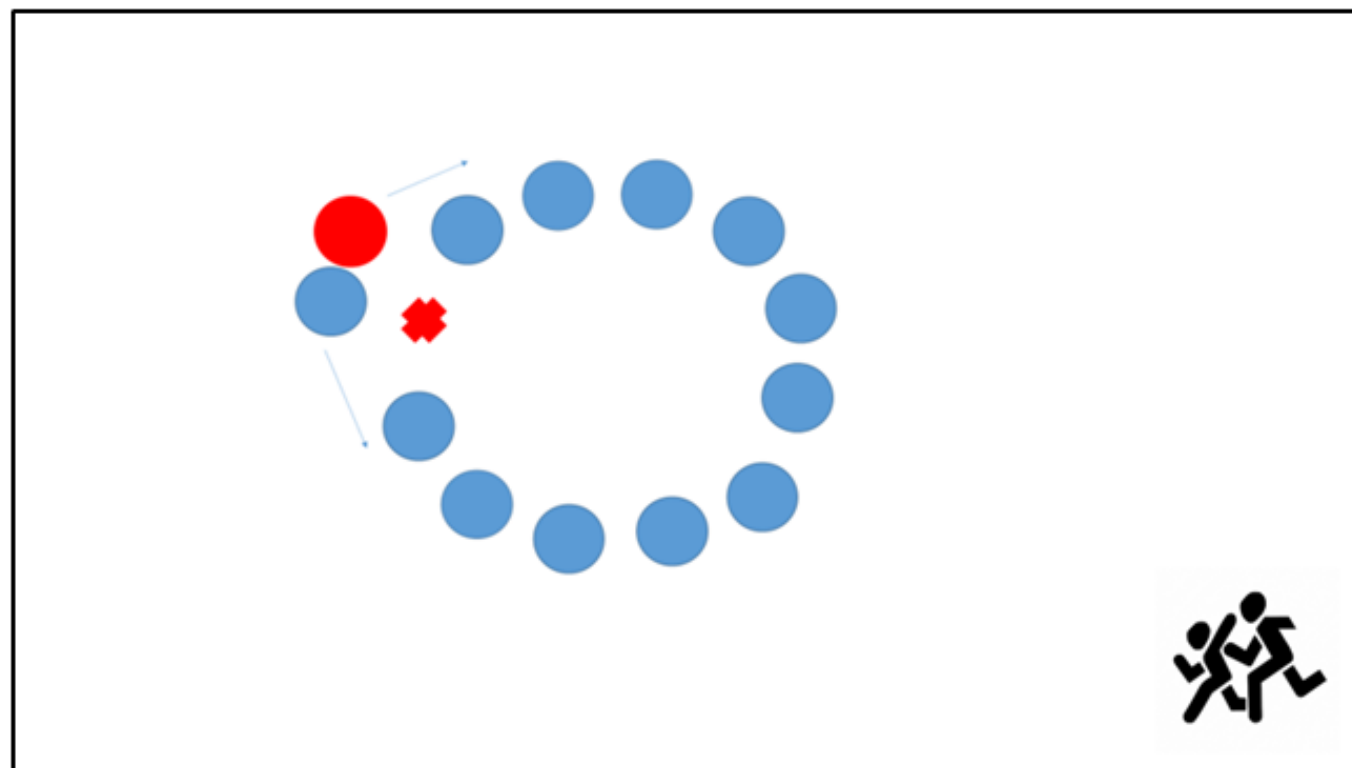
Его именем названы улицы в Феодосии, Жуковском, Чехове.





Улица Гарнаева

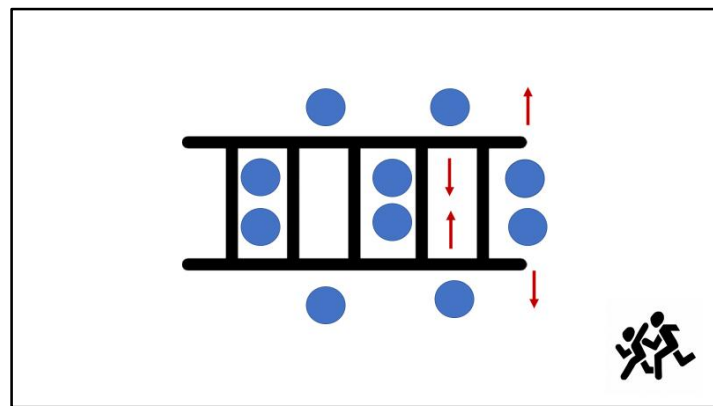
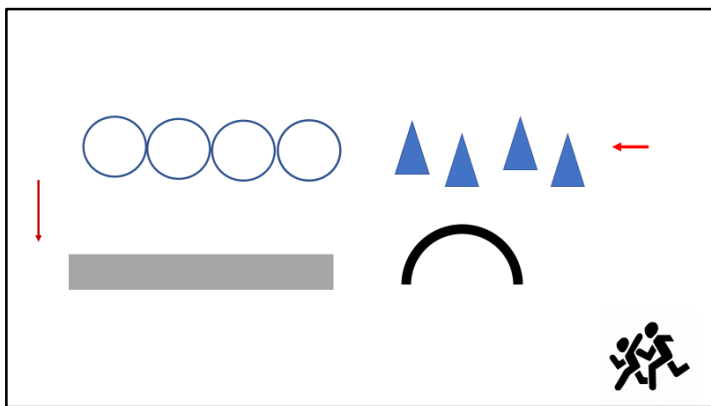
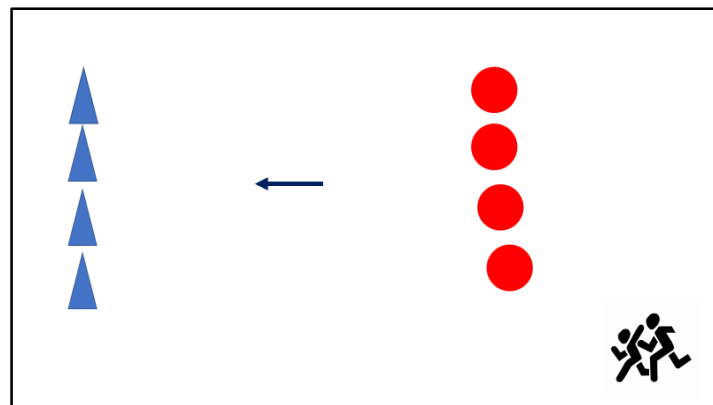
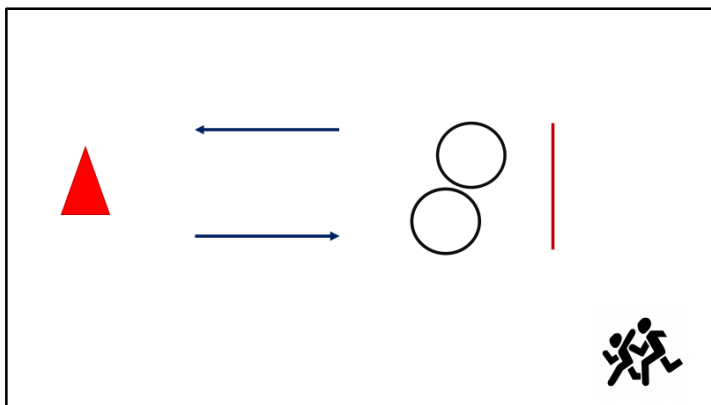


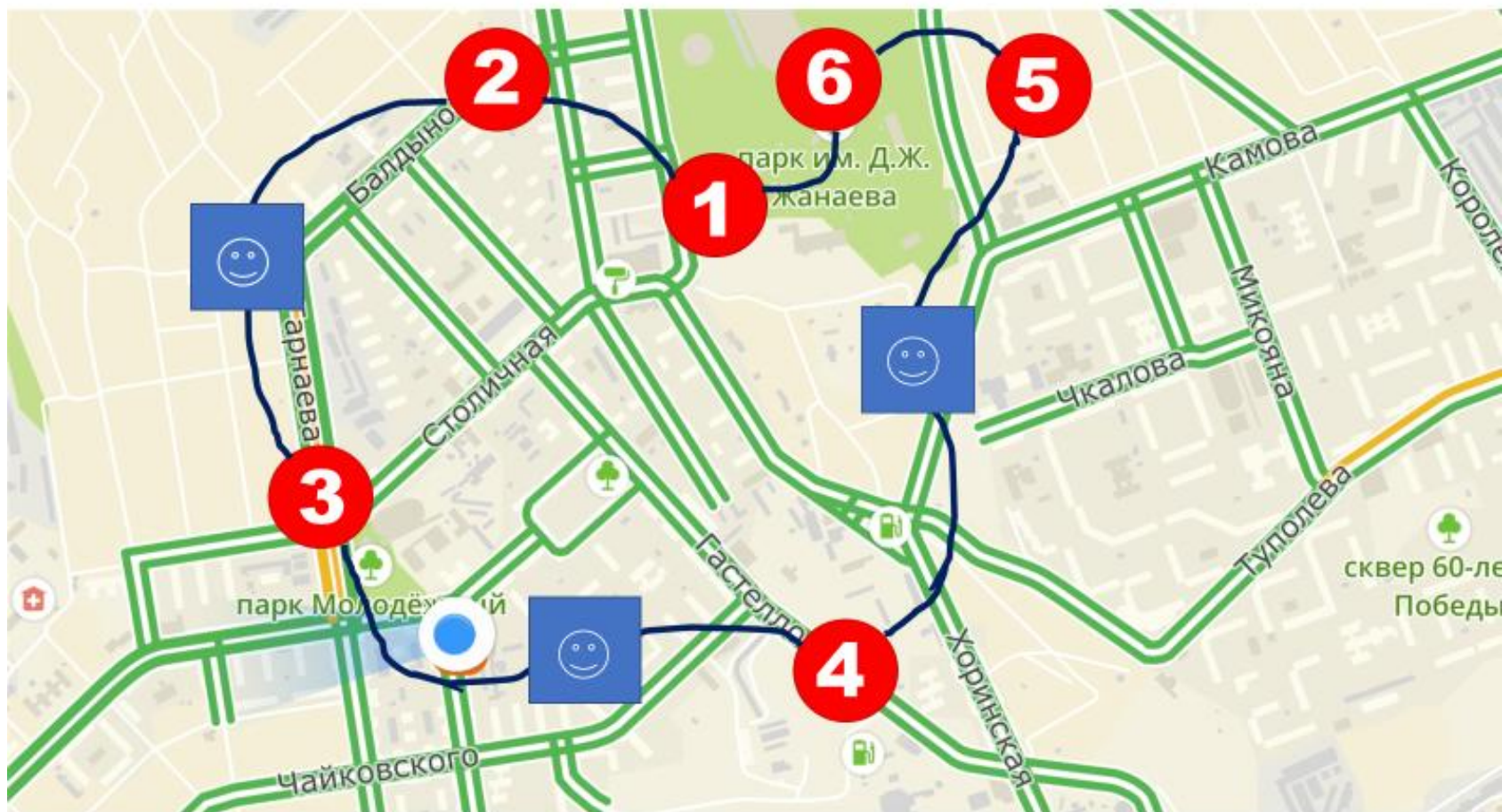




Улица Гарнаева





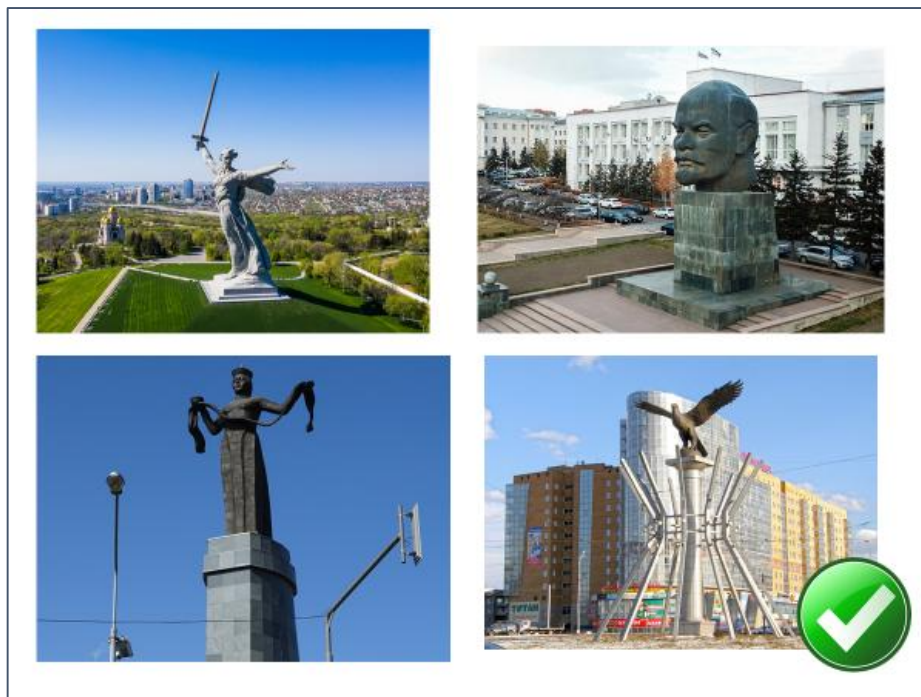
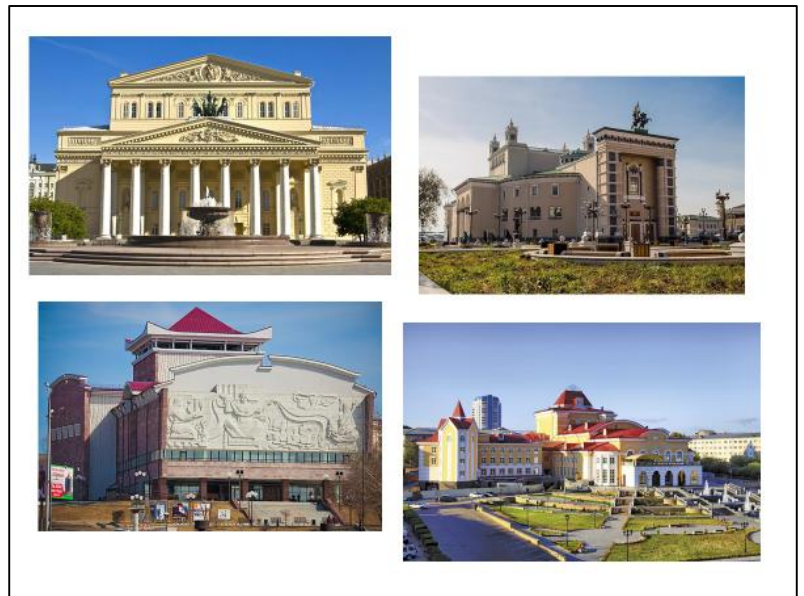
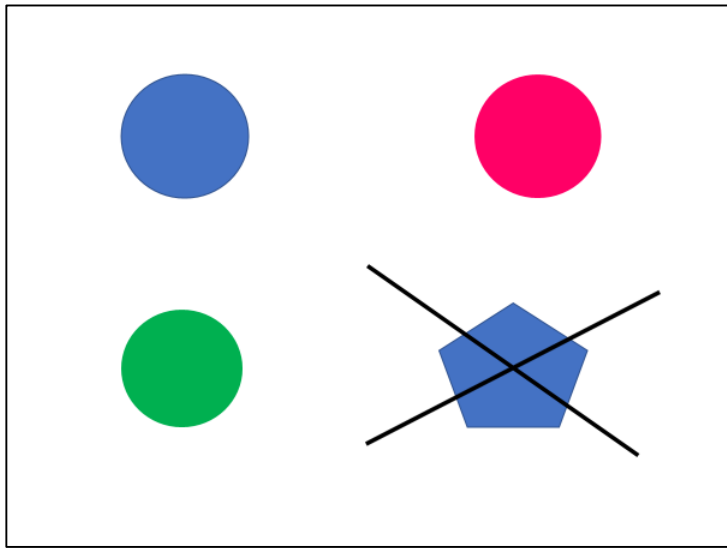


Квест-экскурсия «Путешествие по Загорску»











Формат интерактивного квеста сочетает в себе:

- игру;
- познание;
- физическую нагрузку;
- отличные эмоции;
- знания, полученные самостоятельно;
- навыки ориентирования на местности;
- навыки работы в команде;
- патриотическое воспитание через изучение достопримечательностей.

1. В ходе квеста-экскурсии ходя дети могут узнать множество интересных фактов и любопытных деталей, познакомиться с достопримечательностями и побывать в таких местах, где они еще не были.
2. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
3. Позволяет педагогу выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе.
4. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств.
5. «Начинка» квеста может быть любая, соответствующая любой теме или объединяющая несколько тем, проблем.



Квест должен соответствовать следующим принципам:

- Доступность — задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
- Системность — задания должны быть логически связаны друг с другом.
- Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
- Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста. Однообразные однотипные задания не вызовут интереса у детей.
- Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

