

Квест-игра в старшей группе «Следствие вела “Комета”!»

Бондарева Ирина Александровна, **Посысаева** Ольга Викторовна, воспитатели;
Николаева Валентина Ивановна, тьютор ГБОУ «Школа №2083», Москва

Аннотация. В статье представлен опыт работы с детьми старшей группы по формированию представлений о государственном символе страны — флаге России. Описана одна из увлекательных форм работы с детьми — квест-игра с использованием инновационных кубиков Академии Наураши.

Ключевые слова: дети дошкольного возраста, патриотическое воспитание, флаг России, квест-игра, кубики.

Воспитание патриотизма у подрастающего поколения — это не просто модная тенденция, как думает молодежь, а важная часть нравственного воспитания. Патриотизм начинается с малого: с уважения к родителям, с уюта родного дома, с гордости за достижения своей страны. И основа чувства патриотизма закладывается в дошкольном детстве. Патриотическое воспитание всегда было приоритетным в образовании, даже в то время, когда наше общество переживало духовный и нравственный упадок. Сейчас как никогда это одна из важнейших задач дошкольного образования. Только тот, кто знает и чтит историю своей Родины, народа, семьи, гордится предками и переживает за судьбу страны, может стать истинным гражданином, готовым нести ответственность за страну.

Как сформировать в маленьких сердцах любовь к самым дорогим вещам: к семье, к родному городу, к своей стране? «Привить» такие чувства за одно занятие невозможно. Это долгий и кропотливый процесс, требующий терпения и творческого подхода.

После знакомства с близкими детям темами (семья, дом, улица, детский сад, населенный пункт и др.) мы формируем представления о государственных символах нашей страны. Флаг, герб, гимн — это не просто картинки и мелодии, это знаки, объединяющие людей, напоминающие о славной истории и вдохновляющие на новые свершения.

При формировании нравственно-патриотических чувств мы сочетаем познавательную

и игровую деятельность, а полученные знания и представления дошкольников обыгрываем в конструктивной деятельности. При знакомстве с флагом мы выбрали интерактивную форму работы — квест-игру. В атмосфере игрового пространства дети не просто пассивно слушают, а активно участвуют в процессе. Мы даем им возможность почувствовать себя в новой ситуации, что способствует развитию навыков командной работы, критического мышления и способности к рефлексии. Эмоциональное состояние детей для нас важно, мы убеждены, что вместе со знаниями они должны получать радость.

Цель: закрепление представлений о государственном символе — флаге России путем интерактивных форм работы.

Задачи:

- формировать умение ставить цель и выбирать адекватные пути ее достижения;
- развивать умение взаимодействовать в команде;
- прививать любовь и уважение к Родине на основе ярких впечатлений, вызывающих эмоциональные переживания.

Чтобы вызвать интерес детей и вовлечь их в новую деятельность, мы придумали громкое название «Следствие вела “Комета”». «Комета» — название нашей группы.

Мы мысленно проиграли всю игру и разработали методические особенности ее организации.

1. Создание сценария.
2. Выбор времени проведения игры.

3. Выбор помещений и путей следования (маршрутный лист для педагогов).

4. Подбор оборудования.

5. Подготовка карточек с заданиями, подсказок — опознавательных знаков.

После долгих раздумий, где лучше всего провести мероприятие, выбор пал на несколько помещений: кабинет старшего воспитателя, коридор, холл, кабинет методиста, физкультурный зал. Затем, согласовав со старшим воспитателем сценарий и определившись с местом проведения, мы приступили к распределению ролей между специалистами. Каждый получил свою зону ответственности, чтобы мероприятие прошло гладко и эффективно. В роли главного детектива — старший воспитатель. В наши обязанности входило побуждение дошкольников к мыслительной и творческой активности при выполнении различных заданий, требующих смекалки, элементарных знаний и дисциплины.

Оборудование и материалы: красные и синие платочки для команд; прозрачные пакеты (2 шт.); лупы, свертки с фотографиями игровых точек (помещений); логические кубики из базового набора «Академия Наураши»; две карточки с заданиями игры «Важное донесение» из математического набора «Академия Наураши»; девятиклеточное поле (по количеству пар в командах, 2 шт. — для педагога); мягкие модули в форме круга; массажные полусферы-«ежики» для препятствий; три картинки с силуэтом человечка; российский флаг; другой флаг; столы, компьютер; интерактивная доска; слайды «Достопримечательности столицы», переносная музыкальная колонка; мобильный телефон.

Подобрав оборудование и материалы, мы приступили к созданию алгоритма проведения самой игры.

Порядок проведения квест-игры

1. Разделение дошкольников на подгруппы.
2. Обсуждение с детьми правил квест-игры.
3. Постановка проблемы главным детективом.
4. Следование к игровым точкам и выполнение различных заданий.
5. Получение награды, подведение итогов.

Описание квест-игры «Следствие вела “Комета”!»

Итак, дети разделены на две подгруппы, платки повязаны, обговорены правила поведе-

ния, выбраны старшие сыщики, пришла пора приступать к игре.

Офис сыскного бюро (кабинет старшего воспитателя)

После телефонного звонка сыщики отправились в офис сыскного бюро, где их ждал главный детектив (старший воспитатель), очень взволнованный и строгий. Они узнали о чрезвычайном происшествии: украден флаг России! Поручено обнаружить украденный флаг и доставить его в офис. В глазах ребят загорелся азарт. Дети были готовы к любым трудностям, ведь они настоящие детективы! Сыщикам предстояло внимательно изучить улики: каждая мелочь может привести к разгадке.

И вот, вооружившись лупами, юные сыщики вышли на поиски. Они знали, что от их внимательности и смекалки зависит успех всего дела. Вернуть украденный флаг — это не просто задание, это долг перед Родиной! И они, как настоящие патриоты, были готовы его выполнить. Главный детектив вручил старшим сыщикам первую улику — прозрачный пакет с карточками-заданиями.

Игровая точка №1 «Следопыты» (коридор)

Группа юных сыщиков шла по коридору. Впереди, на полу, их ждала первая зацепка — россыпь разноцветных кубиков. Синие и красные кубики были разбросаны, словно кто-то нарочно оставил след. Дети быстро сообразили, что цветные кубики указывают пути, по которым должны идти подгруппы. Они проследили за цепочками цветных меток, пока те не привели их к сверткам, лежащим рядом с последними кубиками. С замиранием сердца дети развернули свертки. В каждом из них было фото с изображением первого места, где побывал преступник (*фото 1*).

Собрав все кубики, ребята взяли их с собой. Шагая по коридору, юные сыщики обеих команд пришли в одно место.

Игровая точка №2 «Важное донесение» (коридор)

Любой детектив должен обладать отличной памятью и внимательностью к деталям. Подгруппе с красными платочками предстояло выполнить задания, извлеченные из прозрачных



пакетов на магнитной доске (фото 2), в синих платочках — на столах (фото 3).

Задачи:

— закреплять умение ориентироваться на плоскости;

— называть геометрические фигуры, употреблять в активной речи пространственные понятия.

Детям в течение 30 секунд предлагается внимательно посмотреть на карточку и запоминать расположение объемных геометрических фигур на игровом поле. После того как педагог убирает карточку, дети воспроизводят расположение фигур на своих девятиклеточных полях. Каждая команда получает улику — бумажный сверток с фотографией следующего места. Если другая команда проигрывает, педагог предлагает первой команде проявить дружелюбие и отправиться вместе на поиски пропажи.

Игровая точка №3 «Кругозор» (методический кабинет)

С участниками квеста велась серьезная беседа, нашим сыщикам предстояло ответить на вопросы методиста:

1. Как называется страна, в которой мы живем?
2. Как называется столица нашей Родины?
3. Кто является президентом России?
4. Какие цвета у российского флага?

Дети, полные энтузиазма, с готовностью отвечали на вопросы, затем показывали на интерактивной доске достопримечательности столицы, увлеченно рассказывая о них. Очередной сверток указал на физкультурный зал.



Игровая точка №4 «Сыщики» (физкультурный зал)

В физкультурном зале расследователей ждала игра с препятствиями.

Задача: развивать координацию, ловкость.

Детям нужно было преодолеть полосу препятствий: прыгнуть через ступени лестницы, пробежать «змейкой» между кочками (инвентарь «ежики») и пролезть через мягкий модуль в виде кольца.

Дети доказали, что они не только умны, но и ловки, сильны и умеют работать в команде. Инструктор по физической культуре вручил им картинку с силуэтом преступника.





Игровая точка №5 «Портрет преступника» (физкультурный зал)

Детям необходимо было внимательно изучить силуэт преступника и воссоздать его необычным способом — с помощью кубиков (фото 4).

Задача: способствовать развитию конструктивного мышления.

Участники рассмотрели три картинки с силуэтом человека. Черно-белым контуром выделены только шляпы, тело и одежда одинаковы на всех картинках. Условие: нужно воссоздать фигуру из кубиков так, чтобы шляпа состояла из шести кубиков, для этого требуется вспомнить, сколько и какого цвета кубиков дети подбирали в начале пути.

Маленькие участники с энтузиазмом принялись за работу. Каждый кубик должен был занять свое место в общей картине. Кто-то начинал с головы, другие фокусировались на туловище, стремясь передать пропорции и особенности фигуры. Постепенно стали появляться очертания загадочной фигуры. Похитителем флага оказался человек в красной шляпе.

Операция по обнаружению пропавшего флага вступила в финальную стадию. Последний свертки указывал на холл.

Игровая точка №6 «Расследование закрыто» (холл)

Обыскав все места в холле, дети нашли флаг! С гордостью и предвкушением сыщики напра-



вились к кабинету шефа. Каждый шаг отдавался гулким эхом в коридоре, напоминая о важности момента.

Получение награды. Подведение итогов

Дверь кабинета распахнулась, их взору предстала знакомая фигура главного детектива, чье лицо было смягчено заметной улыбкой. Дети детально рассказали о выполненной работе. С трепетом и гордостью они вернули флаг на его почетное место в патриотическом уголке! (фото 5)

И вот он, самый важный момент — рукопожатие главного детектива, в котором ощущалась признательность, и призы. Но лучшей наградой для юных детективов стало осознание того, что они внесли вклад в общее дело, что их усердие и смекалка помогли восстановить справедливость. Этот день навсегда останется в их памяти как день, когда детские игры превратились в серьезное дело, а кубики стали ключом к разгадке преступления.

Источники

Мусиенко С.И., Глушкова Г.В., Цуцких А.Ю. Академия Наураши «Математика»: метод. рекомендации по использованию игрового набора в работе с дошкольниками. М., 2023.

Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, технологические приемы // Народное образование. 2018. №1–2.