

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы «Детский сад № 1»

Методические рекомендации

«Образовательный квест как интерактивная форма организации
деятельности дошкольников в направлении ранней профориентации»

Автор: Каргина Ольга
Анатольевна,
Старший воспитатель

Кострома 2018

Аннотация

В последнее время мы часто задаем себе вопрос: Какие формы организации деятельности с современными дошкольниками выбрать для активизации образовательного процесса в направлении ранней профориентации? Ответ на этот вопрос вы найдете в методических рекомендациях, основанных на методических материалах Россинской А.Н., кандидата педагогических наук, директора компании «Квестигра» и лаборатории социокультурных образовательных практик Института системных проектов Московского городского педагогического университета. А также на основе положительного опыта работы педагогов Детского сада № 1 города Костромы в направлении ранней профориентации.

Методические рекомендации адресованы педагогам детских садов.

Автор методических рекомендаций Ольга Анатольевна Каргина, старший воспитатель Детского сада №1 города Костромы, 1 квалификационная категория.

Пояснительная записка

Профориентация – в настоящее время является важным направлением работы образовательных учреждений. И государство заинтересовано в подготовке высококвалифицированных кадров, для работы на промышленных предприятиях нашей страны. Но, как правило, работа по профориентации начинается в старших классах школы, когда детям 15-17 лет и большая часть ребят стоит на распутье, боясь выбрать ту или иную профессию. Поэтому профориентационные мероприятия важно начинать с детского сада, чтобы помочь детям в будущем сделать свой правильный выбор. К сожалению, в образовательных организациях не всегда уделяется должное внимание этому направлению. Причин существующей проблемы немало: недостаточная компетентность педагогов в вопросах допрофессионального самоопределения, отсутствие стремления использовать в работе инновационные технологии и современные интерактивные методы в процессе знакомства с профессиями. А ведь говоря о современных дошкольниках, работая с ними, мы не должны забывать о том, что и формы организации деятельности с детьми тоже должны быть современными.

Обратимся к понятиям: интерактивный метод – это усиленное педагогическое взаимодействие, взаимовлияние участников педагогического процесса. Интерактивный – означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной средой, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и воспитанника. Сущность интерактивных методов состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех детей, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу в обучении. Они предполагают со-обучение, причем и ребенок, и педагог являются субъектами учебного процесса. При этом воспитатель часто выступает лишь в роли организатора процесса обучения, лидера группы, создателя условий для инициативы дошкольников. Образовательный процесс, в основе которого лежит интерактивное обучение, организован таким образом, что практически все дети оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.

Профориентация - это система мероприятий, направленных на выявление личностных особенностей, интересов и способностей у каждого человека для оказания ему помощи в разумном выборе профессии, наиболее соответствующих его индивидуальным возможностям. Трехлетний ребенок уже проявляет себя как личность. У него проявляются способности, наклонности, определенные потребности в той или иной деятельности. Зная психологические и педагогические особенности ребенка в детском возрасте можно прогнозировать его личностный рост в том или ином виде деятельности. Наша задача расширить кругозор ребенка, дав ему больше информации и знаний, а также выявить склонности и интересы к определенным профессиональным областям.

Ключевое условие реализации ФГОС - это системно - деятельностный подход в образовании. В связи с этим для активизации познавательного и личностного развития дошкольников возникает необходимость использования современных образовательных технологий деятельностного типа для достижения положительных результатов в вопросах формирования предпосылок к профессиональному самоопределению. К одной из таких технологий относятся образовательные квесты. (от англ. quest-поиск). Образовательный квест, стремительно набирает популярность и позволяет индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений, а также является игровой формой подачи информации. Поэтому, **целью** создания методических рекомендаций является: оказание методической помощи педагогам детских садов в использовании интерактивной формы организации деятельности - образовательный квест, для активизации познавательного развития дошкольников в направлении ранней профориентации.

Предполагаемый результат использования методических рекомендаций:

- Внедрение в практику работы педагогов, эффективной формы сопровождения дошкольников.
- Повышение компетентности педагогических работников в формировании предпосылок к профессиональному самоопределению дошкольников.

Содержание

В дошкольном возрасте наиболее востребованной является игровая форма подачи информации. Интерес к игровым видам образовательных технологий связан с признанием роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Квест-игра является одной из эффективных форм работы с дошкольниками.

В образовательном процессе квест - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, увлекательная командная игра, в которой определены задачи для достижения конкретной цели. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но особенностью такой организации игровой деятельности состоит в том, что, дети осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр., что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Существует три основных признака квест-игры. Первый из трех характерных признаков жанра квеста- поиск . Вторая важная составляющая квеста - это движение к цели (долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким – либо предметом, обычно волшебным). Преодоление препятствий – третий характерный признак квестов (преодоление препятствий благодаря физическим или интеллектуальным способностям, а может быть при помощи друзей или подсказок (Гуси-лебеди, Волшебник Изумрудного города и др)). Также существует определенная классификация квест-игр:

По структуре сюжета:

1. линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
2. штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения поставленных задач;
3. кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

По месту проведения:

1. в помещении ДОО,
2. за его пределами.

По продолжительности:

1. краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия;
2. долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

По форме проведения

- соревнования
- проекты
- исследования
- эксперименты
- поиск «сокровищ»
- расследование происшествий
- помощь героям
- путешествие
- приключения по мотивам художественных произведений

По доминирующей деятельности воспитанников:

1. исследовательский квест
2. информационный квест
3. творческий квест
4. поисковый квест
5. игровой квест
6. ролевой квест.

Образовательная функция профориентационного квеста

Говоря о квесте, как об увлекательной приключенческой игре, не стоит забывать о ее образовательной функции. Квест, как образовательный формат, является познавательной игрой, в ходе которой участники двигаются к цели, преодолевая препятствия интеллектуального, творческого и физического характера, одновременно приобретая определенные знания и умения. Также речь может идти и об интерактивной форме подачи нового познавательного материала по ранней профориентации, и о командообразовании (Приложение № 1)

Может показаться, что для детей дошкольного возраста квестовая форма в силу своей комплексности, многозадачности, большого количества факторов, которые должны учитывать участники игры, не подходит. Однако, опыт работы педагогов Детского сада № 1 в разработках и проведении игр, показал, что это не так. Профориентационные квесты насыщены познавательным содержанием, деятельность участников носит поисково-познавательный характер, способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, также дети получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. (Приложение № 2)

Образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, в ходе решения которой они должны реализовать образовательные задачи. Но они несколько отличаются от образовательных проблем, которые мы ставим перед собой при организации непосредственно образовательной деятельности, в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Для того, чтобы рассматриваемый вид организации деятельности действительно был интересным ребенку и в тоже время, обучающим, нужно задействовать всех участников и дать возможность каждому ребенку проявить себя (пример: количество материала соответствует количеству детей, задания разнообразные, кто-то умеет и любит рисовать, кому-то нравятся загадки, головоломки, кто-то хорошо прыгает). Для достижения образовательного результата необходимо увлечь детей и поддерживать постоянный интерес во время игры-квеста (пример: обращение ведущего к сюжету, мотивация, таинственность, загадочность, возможно небольшие призы). Поэтому, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Таким образом, образовательный квест, как один из видов интерактивных методов, позволяет решить следующие задачи:

- образовательную - вовлекать каждого ребёнка в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности дошкольников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме); усвоение новых знаний и закрепление имеющихся
- развивающую – развивать интерес, творческие способности, воображение воспитанников; формировать навыки исследовательской деятельности, умений

самостоятельной работы с информацией, способствовать расширению кругозора, эрудиции, мотивации;

-воспитательную - формировать навыки взаимодействия со сверстниками, взаимопомощи, умения работать в команде.

Использование квест-игр в вопросах ранней профориентации позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Организация профориентационного образовательного квеста

Организация профориентационного образовательного квеста – сложный процесс, который требует больших временных затрат, поэтому начинать готовиться к проведению квеста лучше заблаговременно. Идей для квест-игры может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать.

В подготовке квеста педагогам может помочь алгоритм действий, разработанный совместно сотрудниками компании «Квестигра» во главе с Россинской Анастасией Николаевной (кандидатом педагогических наук) и лаборатории социокультурных образовательных практик Института системных проектов Московского городского педагогического университета. (Приложение № 3)

Тщательная подготовка игры – одно из основных условий его успешного проведения. Важно четко сформулировать цель и задачи проведения игры, так как мы говорим об образовательном квесте. Первое задание не должно быть сложным, его цель – вовлечь участника в процесс, показать, что у него все получается; Сюжет и задания продуманы так, чтобы поставленная цель и задачи были наиболее полно реализованы.

При организации квест-игры, важно точно определиться с темой. Сюжетная тематика может быть следующих направлений: фантастическая (например космический квест и др), реалистичная (литературный, исторический и др), жизненная (то, что реально может случиться). Тематика должна соответствовать возрасту и особенностям участников. Нельзя забывать о своих знаниях в сюжетном направлении (педагог должен иметь четкие представления о профессиях, выбранных для квеста: необходимые личностные качества человека, примерную структуру трудового процесса различных профессий, орудия труда) и наличии логики.

Количество станций должно быть достаточным, чтобы охватить все аспекты темы, но не более 3-5. На каждую станцию отводится 5-7 минут.

Задания должны быть разнообразными и качественно отличаться друг от друга. Чтобы вовлечь в игру ребят с разными интересами, возможностями и способностями, задания могут быть и интеллектуальными, и творческими, и спортивными. Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету

Строгих требований к оформлению сценария квест-игры нет, но он обязательно должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. Все диалоги участников должны быть подробно прописаны, т.к на практике часто случаются затруднения с подбором нужных понятных слов или кратким объяснением сложного процесса.

Главное условие, чтобы все было структурно и четко.

Этапы подготовки и проведения квест-игры

I начальный этап- мотивация (сюжет, легенда). Начало квеста - очень важный этап, т.к. необходимо, чтобы все участники включились в активную деятельность.

II основная часть - постановка проблемы. Проблема решается через определенный набор заданий. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего. Часто квест-игру путают с путешествием по станциям, в такой игре в отличие от квеста изначально отмечены и известны точки следования.

Поэтому важнейшим пунктом подготовки к образовательному квесту является разработка маршрутов движения команд и подготовка маршрутных листов. К этому этапу нужно подойти творчески и нестандартно представить маршрут:

- В виде карты, книги, цветка (на них могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда нужно последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с зашифрованным названием того места, куда нужно отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- «Волшебный экран» (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники или часть изображения)
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)

Если в квесте участвуют несколько команд, то расположение зон и маршрутов каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Не менее, чем за неделю до игры обязательно проводится тестирование маршрута (репетиция). Организаторы проходят по станциям, выполняют задания и проверяют степень готовности. После чего проводится обсуждение выявленных недостатков и путей их устранения.

В день проведения игры все полностью подготовлено, оформление помещений, развешаны указатели, подготовлены маршрутные листы, необходимые атрибуты, призы.

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

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило для достижения оптимального результата. Поэтому III этапом является рефлексия, как обязательная часть любого образовательного мероприятия. Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами («Что было интересно?» «Что вас удивило?»);

Информационная - приобретение детьми нового знания;(ответ на вопрос «Что нового узнали?»)

Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.(«Что было трудно? «Все ли у вас получилось так, как хотелось?»)

Большое значение в направлении ранней профориентации играет внутренняя оценка (самооценка) ребенком и внешняя оценка результата знакомства с профессиями педагогом. В нашем учреждении используются «Дневники профессий», это блокноты на каждого ребенка, в них, после участия в профориентационных мероприятиях, записывается специальность, с которой познакомились. Ребенок приклеивает смайлики для того, чтобы показать свое отношение к определенным профессиям, а педагог ставит значок, указывающий на проявление активного интереса ребенка к той или иной специальности, значком являются круги красного, желтого и зеленого цветов. (Приложение № 4)

В конце, после прохождения квеста дошкольники обычно награждаются за участие в игре.

Основные условия проведения квеста

1. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: направлять, мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
2. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников, должны быть безопасными для участников квест-игры.
3. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных профориентационных квестов.
4. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами, использование декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря
5. Использование разных видов детской деятельности с учетом интересов детей, интеграция образовательных областей при проведении квестов.
6. Момент обязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу нужно так выстроить образовательный процесс, чтобы ребёнок выполнял задания добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны, понятны и разнообразны.
7. Педагог на протяжении игры может импровизировать, исходя из сложившейся ситуации, добавлять или убирать задания. Очень важна **естественность** происходящего в проведении квестов. Жёстко выстроенный ход квеста нарушает естественность восприятия ребёнка, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности.

Заключение

Подводя итог, отмечу, что квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Также в процессе организации профориентационных квестов создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

А возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт, позволяющий активизировать внимание ребенка и развивать его познавательный интерес. Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

Нельзя не отметить тот факт, что в квест-игре развивается свободное общение взрослых и детей, развиваются все компоненты устной речи детей, происходит обогащение детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без взаимодействия с другими игроками команды. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи. Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.

Ребёнку в данной форме организации деятельности отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужное русло. Проходя этапы профориентационной игры, в группе сверстников, дошкольник самостоятельно добывает необходимые знания в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Возможность вовлечения в интерактивную деятельность родителей, вызывает их заинтересованность в работе с педагогом, также в ходе квест-игры можно увидеть

конкретный результат взаимодействия родителя с ребёнком. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований Стандарта.

Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также возможность обмена опытом воспитания и организации квестов в семье.

Можно не сомневаясь утверждать, что, когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

Список использованных источников

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (*Минобрнауки России*) от 17 октября 2013 г. №1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
 3. Россинская А.Н. Краеведческие квесты в детском саду// Детский сад: теория и практика . 2016. № 5. С 52-63.
 4. Россинская А.Н. Три вопроса о квестах в детской библиотеке: что, как и зачем//Библиотека в школе. 2014. № 7-8. С 21-24.
 5. Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста // Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.
 6. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология/С. А. Осяк [и др]//Современные проблемы науки и образования – 2015 - № 1,2
 7. Интерактивные формы работы с детьми дошкольного возраста (Учебно-методический комплекс) / авт.-сост.: Л.А.Попова, С.В.Адаменко, Р.М.Литвинова, Т.Г.Олешкевич и др. – Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2012. – 125с.
 8. Кибирев А.А., Вережкина Т.А. Интерактивные методы обучения: теория и практика: Учебно-методическое пособие для студентов высших учебных заведений, слушателей учреждений дополнительного педагогического образования. - Хабаровск: ХК ИППК ПК, 2003. - с. 117 2.
 9. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.: Роспедагенство, 2002.
- Использованные интернет-ресурсы:

<https://solncesvet.ru/>

<https://podarikvest.ru/>.

<https://infourok.ru/>

<http://mamochki-detishki.ru/interaktivnye-igry-dlya-doshkolnikov/>

Заведующий

Детского сада № 1 города Костромы _____/Е.Д. Симакова/

Приложения

Приложение 1

Детский профориентационный квест

«Костромские сувениры»

Цель: формирование у детей интереса и позитивных установок к профессиям, распространенным в Костромском регионе.

Задачи:

- 1) Расширить диапазон знаний детей о профессиях ювелира, сыродела, ткача.
- 2) Создать условия для развития познавательного интереса к различным профессиям
- 3) Содействовать развитию мыслительных операций (сравнения, анализа), логического мышления
- 4) Продолжать формировать коммуникативные навыки посредством командной игры
- 5) Воспитывать активность и самостоятельность в познавательной деятельности.

Предварительная работа:

- Беседа о направлении туризм в Костроме, сувенирной продукции, местах ее приобретения.
- Знакомство с льном - как сельскохозяйственной культурой, выращиваемой для изготовления ткани
- Чтение сказки «Волшебное кольцо»
- Беседа о сырной продукции (используемое сырье, знакомство с логотипом костромских сыров, с известными названиями сыров)
- Беседа о ювелирном производстве

Оборудование:

Подсказки для движения по станциям квеста, разрезная картинка «Головка сыра», фильм «Производство сыра», образец растения – лен, макет ткацкого станка, иллюстрации «Угадай сказку», материалы для игры «Подбери правильно», сувениры на каждого ребенка по промыслам Костромы.

Условия:

- 1) Квест проходит в разных помещениях детского сада
- 2) Участники: дети до 10 человек, «Мастера» (педагоги или родители) на маршруте, ведущий -воспитатель
- 3) Участники могут воспользоваться 2 подсказками на разных этапах игры

Ход игры:

Вед: Сегодня к нам в город на экскурсию приехали туристы из разных городов. Но у них сломался автобус как раз напротив нашего детского сада и поэтому они решили зайти к нам. Очень хочется, чтобы гостям наш город запомнился, понравился, и они смогли бы рассказать о том, чем славен город Кострома, другим людям. Может быть, мы попробуем интересно начать их путешествие? (Да)

А как мы это сделаем? (расскажем, покажем фотографии Костромы и др. предположения детей)

Что обычно делают туристы, на память о путешествиях?

Дети: делают фотографии, покупают сувениры

Вед: Предлагаю подарить сувениры, и с их помощью рассказать, чем славится город Кострома, согласны? Где мы их можем приобрести?

Дети: в магазинах, в центре города, на Набережной.

Вед: В нашем детском саду тоже есть Центральная набережная, может быть, там сможем найти то, что нам нужно, обратимся к продавцу сувениров (дети идут к месту, обозначенному как Набережная).

Стоит продавец сувениров и перед ним пустые лотки.

Продавец сувениров: Здравствуйте ребята, к сожалению, я не смогу продать вам Костромские сувениры, сегодня в нашем городе побывало много туристов из разных городов и даже стран. Но я могу подсказать вам, где можно найти сувениры. (Вручает детям картинку-подсказку с обозначением 1 объекта)

Дети рассматривают подсказку, определяют направление движения по детскому саду. Приходят на 1 объект.

Вед: Ребята, посмотрите, есть ли здесь сувениры?

Дети находят разрезные картинки, сувениров нет.

Вед: Почему маршрут привел нас в это место? Может быть, мы должны что-то сделать, чтобы найти сувенир?

Дети: Нужно сложить картинки и посмотреть на изображение.

Собирают части, на рисунке получается головка сыра.

Выходит Мастер-сыродел: Туристы, приезжающие в наш город всегда в память о поездке покупают сыр или сувенир с изображением сырной продукции. Вы сюда зашли именно за этим?

Дети: Да, нам нужен сувенир

Мастер: Ребята, а вы знаете, как получается сыр?

Презентация «Производство Костромского сыра»

Мастер комментирует показ рассказом о профессии сыродел.

«Сыр, наиболее ценный продукт, получаемый из молока. Во все времена ценилось мастерство сыроделов. В давние времена считалось, что люди, делающие сыр - волшебники и чародеи.

Мастер-сыродел сортирует молоко по качеству и определяет его пригодность для выработки сыра. Наполняет молоком сырные ванны или сыроизготовители. В определенных дозах вносит закваску. Определяет готовность сыра (по вкусу, цвету, запаху). Придает разрезанной сырной массе определенную форму, прессует ее, соль в сыр не добавляет, сырные головки отпускает в соленую воду, а затем отправляет в сырохранилище. Мастер строго следит за чистотой в цехе, своевременной и тщательной мойкой оборудования и инвентаря.

Мастер: Какими качествами должен обладать Мастер-сыродел, как вы думаете?

Дети: должен быть подвижным, внимательным, наблюдательным, сильным.

Мастер: Да, все правильно, также он должен иметь хорошее зрение, обоняние, и зрительную память. Процесс производства сыра очень сложен, требует работы людей профессионалов, но продукт получается вкусный, полезный. Наш Костромской славится разными сортами сыров, предлагаю вам попробовать сыр «Костромской».

(Дети пробуют сыр)

Вручаю вам и гостям нашего города сувениры.

(Мастер дает ребятам коробку с сувенирами)

Ведущий: Мы знаем, что наш город славен и другими интересными производствами, о которых хочется рассказать гостям. Подскажите, пожалуйста, где еще можно найти сувениры.

Мастер: Я могу дать вам подсказку, следуя которой вы приобретете другие сувениры.

(Дает детям подсказку с обозначением 2 объекта)

Дети изучают подсказку, определяют направление движения. Приходят на 2 объект.

Детей встречает Мастер-ткач, здоровается, дает коробочку ведущему, загадывает загадку «В поле рос, нам скатерть принес». Отгадка внутри (растение лен и льняная ткань).

Вед: Ребята, почему в коробке лежит растение и кусок ткани? Как лен может принести нам скатерть?

Дети: Из льна получают нити, а из них ткань.

Мастер-ткач: А вы знаете, соткать полотно не так просто.

В наше время основная часть тканей производится промышленным образом на различных механических, автоматических и специальных ткацких станках.

Один ткач обслуживает сразу несколько станков: готовит их к работе, меняет челноки с пряжей, регулирует её натяжение, устраняет обрывы. Когда полотно готово, снимает его со станка.

Опытный ткач может по звуку определить неисправность в работе станка, на ощупь и на глаз оценить качество нити.

Рабочий день такого ткача проходит в постоянной ходьбе между станками.

Ручное ткачество встречается только в прикладном искусстве и для создания ковров ручной работы, изделия нередко продаются на ярмарках и в сувенирных магазинах.

Как вы думаете, какими качествами должен обладать человек, работающий на ткацком станке?

Дети: Ткачу необходимо хорошее зрение, ловкость пальцев.

Мастер: Верно, а при работе с автоматизированными станками нужен хороший слух, т.к. по звуку можно определить характер работы станка.

Предлагаю вам попробовать самостоятельно изготовить на ручном станке кусок ткани, чтобы познакомиться с трудом ткачей. (Практическая работа на модели ткацкого станка, работа в парах)

Мастер: Вы хорошо выполнили работу, примите сувенир на память об известном промысле Костромской области льноткачестве. (Вручает коробку с сувенирами)

Я знаю еще одно известное производство нашего края, даю подсказку.

(Дает детям подсказку с обозначением 3 объекта. Дети изучают ее, определяют направление движения. Приходят на 3 объект.)

Перед ними ряд иллюстраций к сказке «Волшебное кольцо».

Вед: Ребята, иллюстрации к какой сказке вы видите.

Дети: Волшебное кольцо.

Вед: как может быть связана сказка «Волшебное кольцо» и Костромской промысел? (догадки детей). Может быть, название сказки подскажет нам, какой

сувенир мы здесь найдем? (предположения детей: ювелиры, ювелирное производство)

Выходит Мастер-ювелир: Здравствуйте ребята, я ювелир. Ювелирное производство делает наш город известным на весь мир. Вы знаете, что изготавливают на ювелирных заводах?

Дети: кольца, серьги, цепочки, украшения и др.

Мастер-ювелир: Хочу предложить познакомиться ближе с работой ювелира. Работа эта очень кропотлива, требует внимания, терпения. Для изготовления ювелирных изделий, мастерами используются различные материалы (золото, серебро, драгоценные камни и др.). Настоящий ювелир должен уметь плавить металл, закреплять камни, шлифовать, и многое другое. Профессий на ювелирном производстве много: дизайнер, который придумывает и рисует изделия, литейщик, который отливает из металла ювелирное изделие, закрепщик, закрепляет камни, и другие.

Сегодня мы будем пробовать подобрать металл к дизайнерским рисункам ювелирных изделий. Согласны?

Дети: Да

Игра «Подбери правильно»

Задача детей правильно подобрать заготовки (фишки) нужного цвета к изображению. Дети распределяют, кто будет выкладывать заготовки золотого, кто серебряного, кто подберет по цвету камни (Заготовки золотого цвета к изделиям из золота, серебристого цвета к изделиям из серебра, цветные камни к изделиям с камнями).

Мастер: Молодцы, справились с задачей. Дарю вам драгоценные камни в подарок, которые напомнят об известном производстве Костромы. (Предлагает детям выбрать понравившиеся камни, для гостей вручает коробку с сувенирами)

Рефлексия

Вед: Ребята, мы собрали с вами достаточное количество сувениров, благодаря которым гости, приехавшие в наш город, смогут рассказать о нем. Давайте попробуем глядя на наши сувениры рассказать, чем славен наш старинный город Кострома.

Ведущий показывает каждый сувенир.

-Брелок с логотипом Костромской сыр.

Что расскажет о себе этот сувенир? (Производство Костромского сыра)

Кто производит сыр? (Сыроделы)

-Льняная салфетка.

Что мы можем сказать туристам об этом сувенире? (Известные льняные изделия Костромы)

Люди, какой профессии участвуют в производстве льняных изделий?(Ткачи)

-Драгоценный камень.

Чем интересен этот сувенир? (Ювелирное производство)

Кто изготавливает ювелирные изделия? (ювелиры)

Ребята, сколько сувениров мы с вами собрали, достанется каждому гостю.

Теперь каждый турист сможет рассказать о нашем славном городе Костроме.

Предлагаю подарить сувениры нашим гостям, потому, что им пора отправляться дальше путешествовать, автобус, на котором они приехали в наш город уже починили. Попрощаемся с ними.

Квест - игра « В лаборатории»

Цель: Формирование представлений дошкольников о профессиях медицинский лаборант, ученый

Задачи:

- 1) Продолжать знакомить детей с профессиями взрослых, формируя установки положительного отношения к профессиям медицинский лаборант, ученый.
- 2) Содействовать развитию
 - наблюдательности, зрительного внимания и восприятия;
 - мыслительных операций: сравнения, анализа;
 - качеств личности: любознательности, настойчивости.
- 3) Воспитывать активность и самостоятельность в познавательно-игровой деятельности
- 4) формировать навыки взаимодействия со сверстниками, умение работать в команде

Предварительная работа:

- Экспериментальная деятельность: « Как разглядеть изображение на листе бумаги, нарисованное свечой?» (закрасить лист бумаги карандашом)
- смешивание красок.
- Беседа «Правила поведения в лаборатории»

Оборудование:

Помещение для квеста оформлено как лаборатория ученого (колбы, шприцы, увеличительные стёкла, и другое); гуашь различных цветов, баночка с песком, шпатели для перемешивания веществ, салфетки, простые карандаши, мелкие одноразовые емкости для изготовления «лекарства».

Условия:

- 1) Квест проходит в одном помещении (лаборатория)
- 2) Участники: дети до 10 человек, ведущий, воспитатель
- 3) Участники могут воспользоваться 2 подсказками на разных этапах игры

Ход игры:

Предыстория.

Зимой XXXX года в городе Костроме на карантин были закрыты все детские сады. Дети болели страшным гриппом: у них была высокая температура, болело горло и живот. Ученые день и ночь в своих лабораториях создавали лекарства от этого заболевания, но все их попытки были бесполезны. И вот только одному костромскому

ученому удалось создать новое лекарство. Он радостный побежал к своим коллегам сообщить о своем открытии, но поскользнулся, упал, стукнулся головой и потерял память. В его кармане нашли записку: «В своей лаборатории я создал лекарство от гриппа». Но как теперь узнать рецепт? Ведь тот самый учёный лежит в больнице и ничего не помнит. Его коллеги рассказали мне, что все свои рецепты он любил зашифровывать. Может быть этот рецепт, который нам сейчас так нужен, он тоже зашифровал. Сейчас мы находимся у двери в его лабораторию. Наша с вами задача повторить подвиг ученого – найти рецепт.

Дети вместе с ведущим и воспитателем входят в лабораторию.

- Прежде чем начать восстанавливать рецепт мы должны вспомнить, люди каких профессий работают в лаборатории? (лаборанты, ученые) Хочу уточнить, если мы говорим о лекарстве, лаборатория медицинская, о каком лаборанте мы будем говорить?

(медицинском лаборанте)

- Чем занимаются медицинские лаборанты в лаборатории, как вы думаете?

(смешивают вещества, препараты)

- Ребята, какие правила нужно соблюдать в лаборатории?

(не шуметь, не бегать, не брать незнакомые препараты, наличие спецодежды, быть аккуратным)

- Мы с вами не будем нарушать правила безопасности, наденем спецодежду работников лаборатории и постараемся быть очень аккуратными,

- Готовы, с чего начнем восстановление утраченного рецепта?

(предположения детей)

- Мне известно, прежде чем ученый начинает создавать рецепт лекарства, он берет все необходимые инструменты, с которыми будет работать. Можно попробовать осмотреться, может быть, найдем подсказки.

(На столе лежит лист белого картона (с силуэтами 2 медицинских шпателей, листка бумаги на котором воском нарисован рецепт, карандаш, мобильный телефон), а также лежат и другие инструменты колбы, пробирки, шприцы, микроскопы)

- Смогли найти подсказку?

(дети должны определить, что подсказкой является картон с силуэтами приборов)

- Ребята, мне кажется, вы все сделали правильно, давайте подумаем, что мы можем сделать с этими инструментами. У нас тут два шпателя, чистый лист бумаги, карандаш, мобильный телефон.

(предположения детей, рисовать на бумаге, и т.д.)

-Попробуйте нарисовать на листе карандашом. Получилось?

(Плохо рисует, проявляется какое-то изображение)

-Что сделать, чтобы его разглядеть?

(закрасить весь лист карандашом) Дети закрашивают лист бумаги

- Ребята, что вы видите на бумаге?

(две банки, горка сыпучего вещества)

Что вы можете сказать о количестве вещества в банках?

(Они наполнены в одинаковом количестве)

- Чтобы это могло значить?

(рассуждения и догадки детей, взять 2 вещества одинакового количества, добавить сыпучее вещество)

Что нам делать дальше?

(предположения детей)

Сможем изготовить лекарство?

(нет)

Может быть, опять обратимся к подсказке, что еще там нарисовано?

-Телефон. Чем нам может быть полезен телефон?

(звонки, смс)

-Проверим входящие сообщения. Текст смс: «Подсказка на полке». Давайте искать.

Дети находят небольшую емкость с крышкой в ней образец «лекарства» (смешаны красная и белая гуашь и добавлен песок).

- Как вы думаете, это то, что мы ищем?

(да, здесь образец «лекарства»)

- Кажется, картина начинает проясняться. А для чего на рисунке-подсказке изображены палочки?

(набирать вещества)

- Но как же нам правильно изготовить лекарство?

(обратить внимание детей на заштрихованный листок)

(нужно взять две баночки с веществом и сыпучее вещество)

-Посмотрите внимательно, эти вещества есть на столе?

(да)

-Сможем приготовить лекарство по образцу? (Да)

Дети берут баночки с гуашью двух цветов белую и красную, цветной песок. Берут одинаковое количество гуаши шпателем, добавляют песок, перемешивают вещества, добиваются сходства с образцом.

Наши результаты совпадают с образцом?

(да)

Молодцы, ребята! Все вместе мы справились, нашли рецепт лекарства!

Какая профессия нам помогла восстановить утраченный рецепт? *(медицинский лаборант)*

Каким должен быть человек этой профессии?

(внимательным, аккуратным, старательным и т.д)

Интересен вам был труд лаборанта? *(да)*

Люди, каких профессий используют в работе наши исследования?

(фармацевты, врачи)

Все получилось или были сложности?

(все получилось, было интересно, др. ответы)

Теперь вас можно назвать «Юными лаборантами» и вручить удостоверения.

Вручение удостоверений.

Предлагаю сфотографироваться на память. Будем ждать следующих квест-игр!

Алгоритм подготовки и проведения квеста для дошкольников

Этапы	Действия
Этап I. Разработка квеста	
1. Планирование	
1.1. Постановка цели и формулировка задач	а) определить цель проведения квеста
	б) сформулировать педагогические задачи
1.2. Определение ограничений	а) дата и время, место проведения
	б) участники
	в) бюджет
	г) ресурсы (материальные и трудовые)
2. Разработка квеста	
2.1. Сюжет	а) придумать задания и сюжет квеста,
2.2. Маршрут	а) составить список точек по теме/сюжету квеста
	б) определить порядок прохождения точек
	в) придумать, как участники будут находить точки
3. Оформление маршрутного листа	а) придумать оформление маршрутного листа
	б) подобрать иллюстрации
	в) оформить маршрутный лист
	г) определить, куда участники будут заносить ответы
	д) оформить при необходимости бланк ответов
4. Тестирование	а) распечатать маршрутный лист
	б) протестировать маршрут
	в) внести необходимые изменения
Этап II. Проведение квеста	
5. Подготовка к проведению квеста	
5.1. Правила игры	а) подготовить подробное описание правил

	игры (сценарий)
5.2 Информирование участников	а) проинформировать родителей о предстоящем квесте: дата, время, правила, возможности участия
	б) подготовить детей к предстоящему квесту: правила и подготовка
5.3 Подготовка материалов к квесту	а) печать маршрутных листов
	б) печать бланков ответов
	в) печать карт
	г) составление списка реквизита
	д) сбор реквизита
5.4 Комплектование команд	а) спланировать способ распределения по командам, назначить сопровождающих/распределить участников по командам
	б) подготовить сопровождающих: ознакомить с целями и задачами, маршрутом, правилами техники безопасности
5.5. Планирование награждения	а) продумать награждение участников (при необходимости)
	б) подготовить подарки
6. Проведение квеста	а) сформировать команды
	б) пройти маршрут
	в) вернуться с маршрута не позднее контрольного времени
	г) провести фото-или видеофиксацию квеста
Этап III. Подведение итогов	
7. Подведение итогов	
8.1. Обобщение результатов	а) определить победителей (в случае участия нескольких команд)
	б) наградить участников
8.2. Отчет	а) обсудить итоги-выявление удач, неудач,

	путей улучшения
	б) подготовить фото-видеоотчеты
	в) опубликовать отчеты (рассказ, коллаж, газета, информационный лист и пр.)

Дневники профессий

