

Консультация для воспитателей
Современные игровые технологии в непрерывной образовательной
деятельности
Подготовила: Фефелова Л.Н зам. зав. по УВР

КЛАСТЕРНЫЙ МЕТОД

КЛАСТЕРНЫЙ (от англ. cluster – группа, пучок, скопление) **МЕТОД.**

Технология обучения, получившая широкое применение на занятиях по языку. Способствует развитию ассоциативного мышления, воображения, индивидуализирует обучение. В качестве кластера (ключевого слова) используется то или иное слово, вокруг которого записываются слова, связанные ассоциативно или тематически с данным словом. Каждое новое слово образует ядро, вокруг которого создаются новые ассоциативные цепочки. Используется для активизации знаний учащихся, формирования самостоятельности, *автономности* учащихся. См. *метод карта памяти*.

Кластер в переводе с английского языка (cluster) означает гроздь, кисть.

Кластер – это метод, помогающий свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Это нелинейная форма мышления. Разбивка на кластеры очень проста.

1. Написать ключевое слово или предложение в центре листа.
2. Начинать записывать слова и предложения, которые приходят на ум в связи с этой темой.
3. По мере того, как приходят идеи, начинать устанавливать связи.
4. Выписать столько идей, сколько придет на ум, в отведенное для этого время.

Разбивка на кластеры – гибкая структура, она может осуществляться как в группе, так и индивидуально, в зависимости от цели занятия.

Например: ЗИМА Я люблю зиму.

Лыжи

Санки Праздник

Дед Мороз ЗИМА Снеговик

Подарки елка Новый год

Каток

В ДОУ предлагаю использовать так. На доске вывешивается картинка с изображением ключевого слова и предлагается детям назвать слова, относящиеся к данному слову.

Яблоко (дерево, земля, круг.....) Я ем яблоко.

Осень (голые ветки, лужи, уборка овощей, листья, ветер, заморозки, плащи, куртки, шапки)

Этот метод можно использовать как в группе, также индивидуально с каждым ребенком, которому предлагается несколько картинок и найти связь между ними.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе

играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал, бассейн и в другие помещения детского сада), так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-технологии широко используются в общеобразовательной школе в различных предметных циклах. В последние годы эта технология вызывает интерес в среде специалистов дошкольного образования. **Имеются данные о применении данной технологии для решения задач познавательного, социально-коммуникативного развития детей.** В практике же физического воспитания данная игровая технология используется довольно редко, эпизодически и фрагментарно.

Действительно ДО поставлены перед решением совершенно новой задачи: необходимо не просто проводить цикл занятий по здоровьесберегающей деятельности, а **организовать единый интегративный процесс взаимодействия взрослого и ребёнка, в котором будут гармонично объединены различные образовательные области для целостного восприятия окружающего мира.** Таким связующим компонентом и является ИГРА. Т.к. специфика здоровьесберегающей деятельности заключается в том, что основным исследователем и субъектом управления является сам ребенок, а ведущим видом деятельности для его развития и саморазвития является игровая деятельность. Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест – игр.

Рассмотрим эти позиции на примере квест – игры «Форт Баярд». В процессе поиска «сокровищ» дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений (в метании, прыжках, лазании, беге, гибкости и ловкости и т.д.), воспитываются командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, т.к. только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь дальше.

Во время предварительной работы детям необходимо решать задачи-загадки о нравственных качествах человека, о дружбе и взаимопомощи и тут же реализовывать их на практике. Содержание подготовительных к игре бесед и рассматривание иллюстрации о морях и океанах, мореплавателях, чтение

приключенческих рассказов способствует эмоциональному настрою и погружает ребёнка в мир приключений.

Немного о технологии проведения ИГРЫ. Квест – игра начинается в группе, где перед детьми ставится цель - получить сокровища форта Баярд. Первые задания всегда интеллектуального направления кроссворды, головоломки, складывание пазлов.

При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото - пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда. Одним из направлений всегда является спортивная площадка (спортивный зал или бассейн), где дети выполняют задания в виде спортивных эстафет, с игровым содержанием: доплыть до подсказки по «Океану», забраться на «мачту корабля», побывать в гостях у «Мудреца» и решить задачу подсказку и т.д. за что получают поощрительные жетоны. При выполнении физических упражнений дети стремятся к поиску оптимального (осмысленного) отношения к этой задаче (например: отгадав загадку, нужно пролезть через «паутину» и снять с нее правильную отгадку, загаданную старцем Фуру).

Один из этапов может быть музыкальный зал, где дети могут выполнить задания с музыкальным сопровождением и использованием интерактивной доски; преодолеть страх и «вытащить из-под покрывала записку, которая находится в одной емкости с разными насекомыми и гадами). Заканчивается квест – игра решением всех задач, поставленных перед игроками.

Процесс интеграции также присутствует в квест – играх. Он представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных компонентов и элементов системы на основе взаимозависимости и взаимодополняемости.

Выводы помогли определить **цель педагогической концепции**, которая заключается в следующем: ловкость, быстрота реакции, выносливость, эмоциональный подъем, легко преодолеваемые физические нагрузки наряду с развитием воображения и пространственного мышления, это всё результат внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, а также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка. После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей, качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка **соревновательные механизмы**, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

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.

Т.е. Квест-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.

Занятие в форме проведения приключенческой игры -квест (с выполнением задний) для детей старшего дошкольного возраста, приуроченное ко Дню спонтанного проявления ДОБРОТЫ.

ЦЕЛЬ: Обобщать представление детей о доброте как о ценном качестве человека, развивать социальные чувства, взаимопомощь. Формировать дружеские взаимоотношения, осознанного отношения к социальным нормам поведения, развивать навыки сотрудничества, общения в повседневной жизни.

Совершенствовать навыки культурного общения со сверстниками, следуя речевому этикету. Создать положительный эмоциональный фон в детском коллективе.

ЗАДАЧИ:

Образовательные: раскрыть сущность понятий «добро» и «доброта», «добрые поступки»;

Речевые: активизировать словарь детей (добро, радость, счастье, забота, внимание);

Развивающие: развивать у детей логическое мышление, воображение и внимание, привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра).

Воспитательные: формировать представление у детей о доброте, воспитывать добрые чувства к окружающим людям, помочь понять детям, что все нуждаются в любви и доброжелательном отношении.

ХОД ЗАНЯТИЯ

Психолог:

Не бойтесь дарить согревающих слов,
И добрые делать дела!
Чем больше в огонь вы положите дров,
Тем больше возьмёте тепла.

Психолог:Сегодня у нас не простой день, мы с вами будем выполнять добрые задания. А вы знаете, что такое «доброта»?

Ответы детей:это такие поступки, это поведение, это улыбки на лицах.

Психолог:А какое слово наоборот? Правильно «зло». А какие злые дети бывают? А что они делают?

Ответы детей: дерутся, ломают игрушки, у них плохое поведение, не слушаются....

Психолог:А кем вы хотите быть? А для этого надо выполнить задания и пройти

КВЕСТ – это приключенческая игра с заданиями. Вы хотите путешествовать?

А какие задания мы узнаем из этого волшебного конверта.

1.ЗАДАНИЕ: "ПЕРЕДАЙ ДОБРОЕ СЛОВО!"

«Доброе солнышко встало опять: доброе утро должны мы сказать!»

Психолог: А кто знает пословицы о доброте:

Дети:

Доброе слово лечит, злое калечит.
Добрые слова дороже богатства.
За добрые дела добром платят.
Не одежда красит человека, а его добрые дела.
Не хвались серебром, а хвались добром.
Кто добро творит, тому бог отплатит.

2. ЗАДАНИЕ: "ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ"

Очищают воздух,
Создают уют,
На окнах зеленеют,
Круглый год цветут.

Психолог: Правильно, это цветы и мы с вами отправимся в Зимний сад делать доброе дело – будем ухаживать за цветами.

Трудовая деятельность в Зимнем саду

3. ЗАДАНИЕ: "ПОДАРОК МАЛЫШАМ"

Пусть знают все на свете, мы добрые все дети, мы в садике живем: играем и рисуем, считаем и танцуем, смеемся и поем. Мы весело живем!

Подарок для малышей «Божья коровка»

4. ЗАДАНИЕ: "ЗАГАДКУ ОТГАДАЙ - ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЯЙ!"

Страну чудес откроем мы
И встретимся с героями
В строчках
На листочках,
Где станции на точках.
(Книга)

Психолог: Верно, ребята, это книга и сейчас мы отправимся.....

Если хочешь умным стать,
Нужно много книг читать.
Чтоб найти все книги века,
Приходи в... Библиотеку

Психолог: Правильно! Мы отправимся выполнять доброе дело в нашу детскую библиотеку! (группа №10)

Психолог: Вот задание такое мы поможем подлечить книги для малышей.

Ручной труд «Подклеим страницы книг»

Библиотекарь: Я благодарю за ваше доброе дело и предлагаю вам, познакомится с новой книгой, но она не простая.

Психолог: Спасибо, а в чем ее загадочность?

Библиотекарь: Здесь собраны добрые герои и злые, только они перемешались и надо их разложить по сказкам.

5. ЗАДАНИЕ: "УГАДАЙ ДОБРЫХ ГЕРОЕВ!"

Сказка нам добро несет, тот, кто знает – тот поймет!

Отгадай загадки

Лечит маленьких детей,
Лечит птичек и зверей,
Сквозь очки свои глядит
Добрый доктор ...(Айболит)
Он в Африке живет.
И ужасным голосом песни поет.

Он просто злодей

Это.....(Бармалей)

Деревянный мальчуган
Он шумит как барабан,
Любимец взрослых и детей,
Всяких выдумщик затей,
Длинный нос покажет ловко,

Вместо носа не морковка!
Кто же это? (Буратино)
Человек немолодой
Очень с длинной бородой!
Обижает Буратино,
Артемона и Мальвину,
Знает кто-нибудь из вас
Кто же это? (Карабас)
Я в ступе летаю – деток похищаю
В избе на куриной
Ноге проживаю,
Нос крючком, глаза торчком
Кто же я? (Баба-Яга)
Все ждут его зимой,
Он и добрый, он не злой,
Бородой до глаз зарос.
Краснощекий ... (Дед Мороз)
В сказке серым уродился,
Все боятся – как огня!
Все зверушки разбежались
В домик спрятались от меня!
Грозно вдруг зубами щелк..
Злой, ужасный, серый.... (Волк)
Этих маленьких детей
Волк обидел — съел, злодей!
Лишь один в живых остался,
Волку в зубы не попался.
Маме все он рассказал,
братьев всех он показал
Кто серые они?
Если знаешь, назови! (Козлята)
Жил он в птичнике, боялся,
Что над ним индюк смеялся,
Ведь никто не знал, что он
Белым лебедем рожден. (Гадкий утенок)
Это девочка трудолюбива,
Очень добра и очень красива,
Вдруг на бал она попала,
На ступеньке туфельку потеряла. (Золушка).
Молодцы, ребята и на загадки ответили, и сказки все знаете!

Психолог: Предлагаю немного размяться.

Проводим физминутку Е. Железновой

"Ну-ка за дело скорее, работа пойдёт веселее,
Увидят взрослые сейчас, как трудится каждый из нас.
Пыль мы везде протираем, мы даже под стол залезаем,
И тут протрём и там протрём, ещё под диваном найдём.
Дружно цветы поливаем, и это мы не забываем:
Цветок один, цветок второй польём мы прохладной водой.
Пол подметать обожаем и два раза в день подметаем,
Метём, метём, метём, метём, ни капельки не устаём.
Мама сказала: «Посуду мыть я без помощи буду,
Вот так, вот так, вот так, вот так, жду не дождусь я никак».

6. ЗАДАНИЕ: "ПОМОГИ ДВОРНИКУ"

Трудовая деятельность на улице

Добрым быть совсем, совсем непросто,

Не зависит доброта от роста,
Не зависит доброта от цвета.
Доброта не пряник, не конфета.
Доброта с годами не стареет,
Доброта от холода согреет,
Надо только добрым быть
И в беде друг друга не забыть.
Если доброта, как солнце, светит,
Радуются взрослые и Дети.

7.ЗАДАНИЕ:АКЦИЯ «Добро своими руками»

Психолог:У меня есть сундучок для сбора денежной помощи маленькому мальчику.

Мы предлагаем всем взрослым помочь на операцию для малыша.

Не стой в стороне равнодушно,
Когда у кого – то беда.

Рвануться на выручку нужно.

В любую минуту, всегда.

И если кому – то поможет.

Твоя доброта, улыбка твоя,

Ты счастлив, что день не напрасно

был прожит,

Что годы живёшь ты не зря.

8.ЗАДАНИЕ: "КОЛЛАЖ ДОБРЫХ ДЕЛ".

Психолог:Все, что мы сегодня делали, мы оформим в «Коллаж добрых дел» и получим вот такие медали доброты за участие в игре!

Психолог:

Доброта нужна всем людям,

Пусть побольше добрых будет.

Говорят не зря при встрече

«Добрый день» и «Добрый вечер».

И не зря ведь есть у нас

Пожелание «В добрый час».

Доброта — она от века

Украшение человека...