

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
результативного инновационного педагогического опыта

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА РИПО	
I. Общие сведения	
Ф.И.О. автора	<i>Торголова Елена Дмитриевна</i>
Дата рождения	<i>31.05.1961г.</i>
Образование	<i>Высшее, Краснодарский государственный институт физической культуры, «Преподаватель физического воспитания»</i>
Телефон автора	<i>8-961-5286141</i>
Адрес электронной почты автора	<i>elenatorgolova@mail.ru</i>
Образовательная организация	<i>Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар «Детский сад комбинированного вида № 178 «Солнечный круг»</i>
Адрес ОО	<i>350072, г. Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 121/1</i>
Должность	<i>Инструктор по физической культуре</i>
Педагогический стаж, квалификаци- онная категория	<i>30 лет, высшая квалификационная категория</i>
Размещение РИПО на сайте (в блоге) автора	https://www.maam.ru/detskijsad/proekt-kvest-igra-kak-forma-patrioticheskogo-vozpitanija-detei-starshego-doshkolnogo-vozrasta.html
Размещение РИПО на сайте ОО	http://ds178.centerstart.ru/node/714
II. Сущностные характеристики опыта	
1.Тема РИПО	<i>«Квест-игра – как форма социального воспитания детей старшего дошкольного возраста»</i>
2.Предметная область	<i>ОО «Физическое развитие» Социальная область «ТРУД»</i>
3.Идея изменений (в чем сущность ИПО: в использова- нии образователь- ных, информаци- онно-коммуникаци- онных или других технологий, в изменении содержа- ния образования,	<i>Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть лучше увлекательной хорошей игры? А игра – это основной вид деятельности в образовательной процессе. Квест-игра построена на коммуникационном взаимодействии между игроками. Живой квест не только позволяет каждому</i>

организации учебного или воспитательного процесса, другие особенности изменений)	<i>участнику проявить свои знания, способности, развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих во время игры.</i>
4. Концепция изменений (способы, их преимущества перед аналогами и новизна, ограничения, трудоемкость, риски)	<i>На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и семьей, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательном процессе ДОО. Особенно хорошо они сочетаются в квест-игре – технологии или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у детей старшего дошкольного возраста, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Игровая форма образовательной деятельности создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к обучению.</i>
5. Результат изменений	<i>Квест-игра является привлекательной для детей, позволяет активизировать их внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения задания, формирует у детей базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время игры. Во все виды образовательной деятельности можно включать квест-игру. Использование квест-игры позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и расширить рамки образовательного пространства.</i>
6. Участие автора в педагогических конференциях, профессиональных конкурсах	<i>VIII открытый Краснодарский краевой фестиваль педагогических инициатив «Новые идеи – новой школе», 2018г.</i>
7. Публикации автора по теме обобщаемого педагогического опыта	
III. Педагогическое эссе. Описание инновационного опыта	
<i>Основы патриотического воспитания ребенок получает в детском саду. В нашем детском саду стало уже традицией к 23 февраля и к 9 мая проводить военно-спортивную квест-игру «Зарничка» для детей старшего дошкольного возраста.</i>	

Идея игры проста, отряды, перемещаясь по станциям, выполняют различные игровые задания с помощью карты-схемы.

В игре принимали участие 2 команды (отряд «Разведчики» и отряд «Десантники»). По сюжету игры каждая команда должна пройти 10 станций и выполнить определенные задания. Как добраться до нужных станций подсказывала карта маршрута передвижения по территории детского сада.

Работой в отряде руководил капитан, выбранный участниками. На каждой станции команды встречал боец, который давал боевые задания для отряда. Если бойцы выполняли задание правильно, без ошибок, команда получала звездочку.

1 станция « Умелый боец»

2 станция «Огневой рубеж»

3 станция « Минное поле»

4 станция « Медицинская часть»

5 станция «Переправа»

6 станция «Перейти болото»

7 станция « Разведчики»

8 станция «Лабиринт»

9 станция « На привале бойцы» (интеллектуальный бой)

10 станция «Полевая кухня»

После прохождения боевых заданий, отряды строятся у штаба для подведения итогов. Итогом мероприятия стала доставка секретных пакетов начальнику штаба. Дети вскрывали пакеты и находили в них зашифрованное слово. Команды одновременно расшифровали слово – «ЗАРНИЦА». Отряды были награждены дипломами I степени.

Такое мероприятие как квест-игра «Зарничка» способствует сплочению детского коллектива, развитию физических качеств дошкольников, привлечению детей к здоровому образу жизни, выработке навыков действий в экстремальных ситуациях. Дети осознают, что от результата каждого члена команды зависит конечный результат. Такого рода мероприятие воспитывает детей в духе патриотизма, помогает растить детей физически здоровыми, крепкими, сильными, наших будущих защитников Родины.

IV. Экспертное заключение

Участник VIII открытого Краснодарского краевого фестиваля педагогических инициатив «Новые идеи – новой школе», 2018г.