

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №18 «МИШУТКА»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом

МБДОУ №18 «Мишутка»

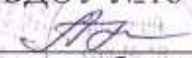
Протокол № 3

от «19» апреля 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий

МБДОУ №18 «Мишутка»

 А.А. Нухова

Приказ 2018-11-173/1

от «8» апреля 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**
физкультурно-спортивной направленности
«Планета квестов»

Возраст обучающихся 5 – 7 лет

Срок реализации программы: 1 месяц

Количество часов в год: 4 часа

Автор-составитель программы:

педагог дополнительного образования

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №18 «Мишутка»

Полное название дополнительное общеобразовательной программы	«Планета квестов»
Направленность дополнительной общеобразовательной программы	Физкультурно-спортивная
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Масленникова Мария Александровна Мирошниченко Алена Михайловна
Год разработки дополнительной общеобразовательной программы	2021
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Педагогический совет, протокол № __ от _____ г. Приказ № _____ от _____ г.
Информация о наличии рецензии	нет
Цель дополнительной общеобразовательной программы	Развитие творческих способностей, познавательной активности детей посредством квеста, как игровой образовательной технологии
Задачи дополнительной общеобразовательной программы	Оздоровительные: повышать активность и общую работоспособность организма. Образовательные: учить «читать» простейшую графическую информацию, ориентироваться в пространстве. Развивающие: развивает мыслительные процессы: внимание, память. Воспитательные: воспитывать желание достигать цели в проблемной ситуации;
Информация об уровне дополнительной общеобразовательной программы	Стартовый уровень

Ожидаемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы	1. Развитие познавательной активности, любознательности дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии. 2. Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательскую самореализацию детей. 3. Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.
Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы	1 месяц
Количество часов в неделю/год, необходимых для реализации дополнительной общеобразовательной программы	Количество часов в неделю – 1 Количество часов в месяц – 4
Возраст обучающихся по дополнительной общеобразовательной программы	5– 7 лет
Формы занятий	Подгрупповые, очные
Методическое обеспечение	1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144 2. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208 3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» 4. «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Батут детский, кольцеброс, мини – степпер «детский», щит баскетбольный, дорожка массажная, дуга для подлезания, канат, Комплект вертикальных стоек, кегли, флажки цветные, конус с отверстиями, кубики, лента гимнастическая, мат большой и т.д.

1. Пояснительная записка

Развитие современного дополнительного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность обучающегося, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности учащегося, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология.

Внедрение данной технологии в учебно-воспитательный процесс помогает учащимся совершенствовать навыки поиска необходимой информации, и ее дальнейшего системного анализа, умение профессионально решать поставленные задачи, формировать ключевую компетентность. При применении данной технологии учащиеся также проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет обучающимся не только исследовать, развивать логическое и критическое мышление, но и осознанно строить новые концепции в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Образовательные квесты приобретают все большую популярность благодаря тому, что цель этой игровой технологии в большей степени согласуется с практическими потребностями воспитанников получить знания положительные эмоции, и максимально проявить свои личные качества. В условиях реализации ФГОС общего образования квест-технология, включенная в образовательную деятельность, замечательно вписывается в концепцию, заданную во ФГОС общего образования. В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи.

Квест – это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

1.1. Новизна, актуальность

Новизна программы заключается в том, что квест-технология позволяет строить педагогический процесс, ориентируясь на ФГОС ДО. Квест-технология призвана не только улучшить восприятие материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное, физическое и нравственное развитие детей.

Актуальность

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение педагогов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс ДОО по реализации задач и содержания образовательных областей ФГОС ДО.

Интерес к игровым видам образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. В ФГОС дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, изобразительная, музыкальная, восприятие художественной литературы и фольклора.

1.2. Цели и задачи реализации парциальной образовательной программы

Цель программы: Развитие творческих способностей, познавательной активности детей посредством квеста, как игровой образовательной технологии.

Задачи программы:

Образовательные: учить «читать» простейшую графическую информацию, ориентироваться в пространстве.

Оздоровительные: повышать активность и общую работоспособность организма.

Развивающие: развивает мыслительные процессы: внимание, память.

Воспитательные: воспитывать желание достигать цели в проблемной ситуации;

Условия реализации программы

Режим занятий. Продолжительность занятия для детей 5 – 7 лет – не более 30 минут, перерыв между занятиями 10 минут. Наполняемость в группе 5-9 человек.

Форма занятий:

- групповая; очная.

Набор осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) в группы по 5 – 9 человек.

Материально- техническое оснащение программы.

- Буклеты и карточки для участников
- карты **квестов**
- маршрутные листы (по одной карте/листу на участника)
- Батут детский,
- кольцеброс,
- Мини-степпер «детский»,
- щит баскетбольный,
- дорожка массажная,
- дуга для подлезания,
- канат,
- Комплект вертикальных стоек,
- Кегли,
- флажки цветные,
- конус с отверстиями,
- лента гимнастическая,
- мат большой и т.д.

1.3. Принципы и подходы к реализации Программы

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.
3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. Принцип интеграции. Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.
6. Принцип разумности по времени. Организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности воспитанников.
7. Принцип добровольности образовательных действий воспитанников.
8. Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей. Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего.

1.4. Характеристики, значимые для реализации Программы

Формы и режим непосредственной образовательной деятельности:

Занятия проводятся фронтально (в группе 5 – 9 детей), 1 раз в неделю, в первой половине дня, на спортивной площадке детского сада. Длительность занятий зависит от возраста детей. Во многом результат работы ребенка зависит от его заинтересованности, поэтому важно активизировать внимание дошкольника, побуждать его к деятельности через следующие приемы:

Игра

Музыкальное сопровождение.

Возрастные особенности детей 5 – 7 лет

В этом возрасте ребенок – дошкольник достигает кульминации в развитии движений, которая выражается в особой грации, легкости и изяществе. У детей резко возрастает способность к исполнению разнообразных и сложных по координации движений.

Объем образовательной нагрузки

возраст	объем 1 занятия	кол-во занятий в неделю	объем нагрузки в неделю	кол-во занятий в ОП (год)	объем нагрузки в ОП (год)
5-7 лет	30 мин.	1	1 ч.	4	4 часа

ОП - образовательный период

1.5. Планируемые результаты освоения программы

- 1 Развитие познавательной активности, дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии.
2. Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализацию детей.
3. Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.

II. Содержательный раздел

2.1. Содержание психолого-педагогической работы

Основные разделы программы:

Структура занятий

1. Введение - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Задание - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
3. Ресурсы - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.
4. Процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала

2.2. Учебный план

Перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных видов учебной деятельности	Объем образовательной нагрузки	
	Период обучения (возраст детей)	
	1 месяц обучения (5-7 лет)	
	Кол-во	Объем нагрузки в минутах, часах
Педагогическая диагностика	1	1 ч.
Разновидность квестов	4	1 ч.
Анализ проведенных квест – игр	4	1 ч.

2.3. Перспективный план образовательной деятельности

Тема	Количество часов	Содержание занятий/ задачи	Целевые ориентиры	Образовательные ресурсы
Июнь				
1. Вводное занятие. Квест №1 «В поисках клада»	30 мин.	Основные правила поведения в зале, правила техники безопасности. Способствовать укреплению дружеских взаимоотношений между детьми.	Реализует проектную и игровую деятельность, знакомится с новой информацией, закрепляет имеющиеся знания. Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность инициативность.	Мультимедийная аппаратура. Спортивный инвентарь (конусы, палки, кегли)
2. Квест №2 «ЭКО - ассорти»	30 мин.	Расширить экологические знания детей, привить детям любовь к природе, показать какие экологические проблемы волнуют человечество, воспитывать детей в игровой форме экологически грамотными людьми.		Спортивный инвентарь (конусы, палки, кегли)Мультимедийная аппаратура.
3. Квест №3 «Остров Здоровья»	30 мин.	Развивать познавательный интерес Развивать чувство юмора, воображение, смекалку.		Спортивный инвентарь (конусы, палки, кегли)Мультимедийная аппаратура.
4. Квест №4 «Волшебные ключи»	30мин.	Развивать у детей творческие способности, познавательный интерес, строить предположения, делать выводы.		Спортивный инвентарь (конусы, палки, кегли)Мультимедийная аппаратура.

III. Организационный раздел

3.1. Оценочный материал

№ п/п	Параметры	Эмоции			Зрительное внимание			Уровень самоконтроля			Музыкальность			Синхронность			Координация		
	ФИО / баллы	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0	2	1	0

1. Развитие эмоциональной сферы;
2. Уровень самоконтроля;
3. Уровень самооценки;
4. Уровень притязаний;
5. Координация;
6. Музыкальность (передача движением характера музыки);
7. Синхронность;
8. Умение договориться;
9. Следование инструкции;
10. Креативность;
11. Лидерство;
12. Умение доводить начатое до конца;
13. Бесконфликтное отстаивание своей идеи;
14. Коммуникативные навыки;
15. Внимание, слуховое и зрительное;
16. Аналитичность (умение соотнести реальность и картинку);
17. Логическое мышление, счёт;
18. Толкование понятий.

Карта наблюдений

В карте подробно прописаны уровни проявления того или иного параметра. Указывались именно те параметры, которое оценивались на данной дистанции.

1. Эмоции (наблюдение ведётся в течении всей игры).
 - ✓ 2 балла – явно выраженные эмоции, богатые мимические проявления;
 - ✓ 1 балл – явно выражены, но мимолётны по времени или неявно выраженные эмоции;
 - ✓ 0 баллов – эмоции не выражаются, выражение лиц не меняется.
2. Зрительное и слуховое внимание.
 - ✓ 2 балла – правильно найдены ошибки в небылицах у себя (правильно подсказывает другим детям);
 - ✓ 1 балл – найдены не все ошибки;
 - ✓ 0 баллов – ошибки не найдены.
3. Аналитичность (умение соотнести реальность и картинку)
 - ✓ 2 балла – соотнесены реальность и картинка (так не бывает потому, что...);
 - ✓ 1 балл – соотнесены, но не объяснено;
 - ✓ 0 баллов – не заметили подвоха.
4. Координация.
 - ✓ 2 балла – координация нормальная, движения плавные, осанка развёрнутая;
 - ✓ 1 балл – координация нормальная, но движения ребёнка неловкие, угловатые, суетливые;
 - ✓ 0 баллов – нарушена координация, движения неловкие, резкие, осанка плохая.
5. Музыкальность (передача движением характера музыки).
 - ✓ 2 балла – слышит музыку, успевает в такт;
 - ✓ 1 балл – слышит музыку, не успевает в такт;
 - ✓ 0 баллов – не слышит музыку, не успевает в такт.
6. Синхронность.
 - ✓ 2 балла – самостоятельно координирует свои действия с действиями других;
 - ✓ 1 балл – координирует свои действия с действиями других после замечания педагога;
 - ✓ 0 баллов – не координирует даже после замечания.
7. Следование инструкции.
 - ✓ 2 балла – всё выполняет по инструкции;
 - ✓ 1 балл – инструкцию слышит, но выполняет по своему;
 - ✓ 0 баллов – инструкцию не слышит /не выполняет заданное.
8. Уровень самоконтроля.
 - ✓ 2 балла – выполняет условия (держит глаза закрытыми);
 - ✓ 1 балл – частично выполняет условия (подглядывает);

- ✓ 0 баллов – условия не выполняет (глаза не закрывает).
9. Коммуникативные навыки (наблюдение ведётся в течении всей игры).
- ✓ 2 балла – нормально ведёт себя в коллективе, общается со всеми членами группы, если требуется, помогает другим;
 - ✓ 1 балл – ведёт себя отстранённо от других, общается мало;
 - ✓ 0 баллов – изолирован или агрессивен, провоцирует конфликты.
10. Умение договориться.
- ✓ 2 балла – согласует свои действия с действиями группы;
 - ✓ 1 балл – частично согласует свои действия с другими;
 - ✓ 0 баллов – не пытается договориться, делает всё сам.
11. Креативность.
- ✓ 2 балла – уверенно предлагает интересные идеи;
 - ✓ 1 балл – идеи предлагает тихо, неуверенно;
 - ✓ 0 баллов – не предлагает идей.
12. Лидерство.
- ✓ 2 балла – активно предлагает, его идеи реализует группа;
 - ✓ 1 балл – предлагает, убеждает, но его идеи не реализуют;
 - ✓ 0 баллов – пассивен, не берёт на себя лидерство.
13. Бесконфликтное отстаивание своей идеи.
- ✓ 2 балла – отстаивает свою идею, убеждая других;
 - ✓ 1 балл – вяло пытается отстоять свою идею, быстро соглашается с чужими;
 - ✓ 0 баллов – конфликтует, не соглашается с другими.
14. Самооценка.
- ✓ 2 балла – доволен своей работой;
 - ✓ 1 балл – не очень доволен своей работой;
 - ✓ 0 баллов – не доволен своей работой.
15. Уровень притязаний.
- ✓ 3 балла – очень трудные задания;
 - ✓ 2 балла – трудные задания;
 - ✓ 1 балл – средние задания;
 - ✓ 0 баллов – лёгкие задания.

3.2. Методические материалы

Список использованной литературы и интернет ресурсов

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144
- 2.Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208
3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ»
4. «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.