

Квесты ориентация в пространстве

Квест игры «Путешествие в страну ориентирования»

Развитие пространственных представлений в дошкольном возрасте подчиняется общим закономерностям онтогенеза человеческой психики, которое осуществляется путем усвоения, овладения специальным опытом, накопленным предшествующими поколениями. В современной литературе широко отмечается значение пространственного восприятия и пространственной ориентировки, подчеркивается их теснейшая взаимосвязь с познавательной деятельностью человека.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии.

Квест (англ. *quest*)-приключенческая игра. Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на воздухе. Квест – это командная игра. 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 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.

Цель: создание условий для мотивации и формирования у детей дошкольного возраста умений ориентироваться на плоскости и в пространстве.

Задачи:

Образовательные.

Закрепление умений работать с нетрадиционным материалом. Обучать умение использовать современные разработки по робототехнике в образовательном процессе. Формировать умение строить алгоритмы для программирования роботов.

Развивающие.

Развивать умение детей понимать поставленную задачу и выполнять ее. Развивать мелкую моторику, внимательность, аккуратность и изобретательность. Развивать логическое мышление, закреплять навыки сравнения и обобщения. Расширять, закреплять представления о пространстве относительно себя и других предметов. Развивать умение зрительного поиска предмета на листе и в пространстве.

Воспитательные.

Повышение мотивации дошкольников. Формирование у детей стремление к получению качественного и законченного результата. Формирование навыка работы в команде. Воспитывать усидчивость, взаимопомощь.

Оборудование: конверт с письмом, карточки с заданиями, бланк с правильным ответом, карандаши, коврик из фетра, геометрические фигуры из фетра, робот-мышка, листы в клетку.

В данную игру можно играть, как командой, так и индивидуально. Если игра командная, то обязательно выбирается командир. Данному игроку отводится ведущая роль. Его задачей на протяжении всей игры будет следить за правильностью и последовательностью выполнения заданий.

Данный игры разделены на 3 части. Первая часть отличается в каждой из представленных игр, а вторая и третья идентичные.

Квест игра №2 «Поиск потерявшейся буквы»

Часть первая.



Компас присылает письмо где предлагает отгадать зашифрованную им букву. Текст письма «Дорогие мои друзья предлагаю разгадать зашифрованный образ буквы, а вот какая это буква вы узнаете если решите мои головоломки. Ваша задача найти, что объединяет (*количество*) две картинки между собой на каждой из трех представленных картин. Затем записать их на отдельном листочке в правильной последовательности, таким образом вы построите алгоритм движения робота, который и поможет вам, определить, что же я загадал. Обращаю ваше внимание на стрелки в низу каждой картинке обозначающие направления движения. И чуть не забыл не менее важное замечание при построении алгоритма учитывайте последовательность страниц от этого зависит правильность выполнения задания. А для того чтобы проверить правильность выполнения задания я подготовил проверочную карточку по которой Вы сможете проверить правильность выполнения задания. Удачи вам мои маленькие друзья». Педагог после прочтения письма достает задание детям.

Часть вторая.

Построив алгоритм, ребята программируют мышку. По ходу движения робота дети выкладывают фишками ее путь из геометрических фигур для зрительного восприятия. Далее педагог достает из конверта картинку с правильным ответом. Дети должны сверить получившуюся фигуру с изображением на картинке. Если изображения идентичные дети переходят на заключительный этап. Но если изображения разные тогда команда возвращается к первой часть для нахождения ошибки и ее исправления.

Часть третья.

Дети графически по памяти или опираясь на составленный алгоритм строят графическое изображение объекта.

Проверочная карточка для игры №2 (красный квадрат на поле обозначает старт мышки)

	■	■	■	■		
	■			■		
	■					
	■					
	■					
	■					
	■					
	■					

Алгоритм 2 игры

6 ↑ 3 → 2 ↓



Картинный материал к игре №2







