

Консультация для педагогов на тему:
**«Применение STEM - Набора "Робомышь" для
организации квест-игр с элементами
экспериментирования у детей старшего
дошкольного возраста»**

Подготовила:

Воспитатель МБДОУ «Детский сад № 59»

Чурило Татьяна Ивановна

В настоящее время перед дошкольными образовательными организациями государством поставлена достаточно важная задача: подготовить молодое поколение, владеющее универсальными компетентностями.

ФГОС ДО определяет необходимость формирования универсальных компетентностей у дошкольников. Они формируются в ходе всего образовательного процесса, в разных видах детской деятельности (игровой, исследовательской, коммуникативной, познавательной и др.).

В современном обществе востребована образованная личность, способная творчески мыслить, четко выражать свое мнение, отстаивать свою точку зрения.

Формирование познавательной компетентности является одним из важнейших условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, для его социализации в современном мире, формирования дальнейших жизненных компетенций.

Д.Б.Эльконин отмечает, что компетентность формируется и проявляется только в процессе деятельности, а ее качество определяется мерой включения ребенка в деятельность.

В современном мире все большее место в жизни дошкольника занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки, поэтому детей становится все сложнее заинтересовать образовательным процессом. Мы, педагоги, должны учитывать конкуренцию со стороны технических средств, и идти в ногу со временем, применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Одним из таких средств является образовательный квест. Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, познавательной активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

В ходе проведения квест-игры с дошкольниками можно осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, а также в самостоятельной деятельности дошкольника.

В переводе с английского (Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений» - это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Данный формат игры приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений. Он пробуждает командный дух, поиск интересных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест- игра помогает педагогу вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн. Для того, чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога требуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

Воспитатель определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат выполнения задания каждого ребенка. В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

- 1) образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции;
- 2) развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности;
- 3) воспитательная - воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

Хорошим подспорьем в обучение детей дошкольного возраста является применение STEM - Набора "Робомышь". Этот комплект был специально разработан, чтобы заинтересовать и увлечь детей.

Набор "Робомышь" помогает освоить пошаговое программирование, развивает навыки критического мышления и логику. Мы используем «Робомышь» как игру-квест. Таким образом, занятия становятся более разнообразными и динамичными.

В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, предмет-подсказку и т.п. Участники могут быть объединены в игровые команды, либо все находиться в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Квест-игра является одним 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.