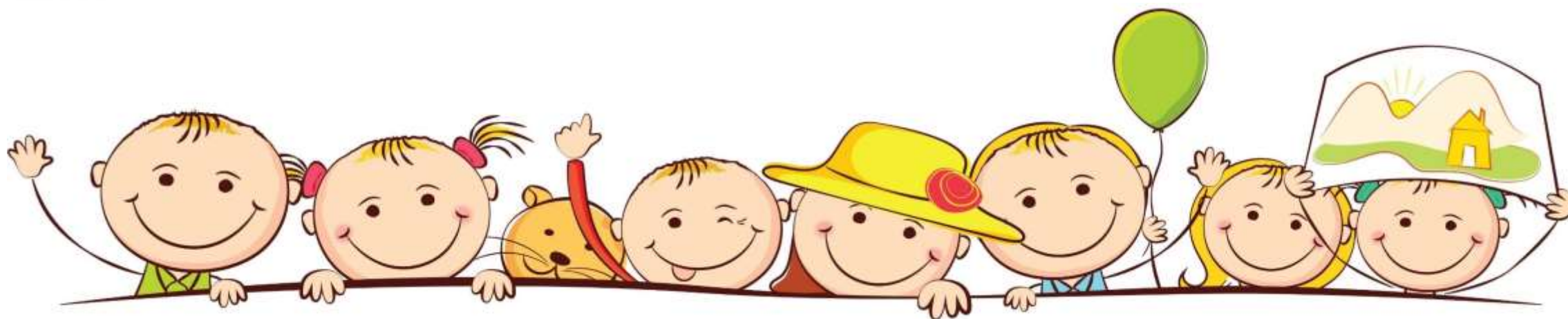




*Квест – игры
как современный метод работы
с детьми дошкольного возраста
через нейроподход*

«Всеми возможными способами нужно воспламенять в детях горячее стремление к знанию и к учению».

Я. А. Каменский

Квест (от англ. «quest» - поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета) - один из способов построения сюжета в фольклорных произведениях, путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей.

«Квест» (quest) с английского языка переводится как «поиск» или «искомый предмет».



Задачи

- *Образовательные* - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.
- *Развивающие* – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей.
- *Воспитательные* – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.
- *Коррекционные* - интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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 фольклор*



Кинезиология

Достаточно молодое и малоизвестное научное направление, возникшее в 60-х годах XX века, как синтез древневосточных учений (философия, медицина) и современных наук (генетика, информатика, кибернетика, сикхонейрофизиология, психология, медицина, педагогика).

В Россию кинезиология пришла совсем недавно.

Этот метод привезла Керол Хонц, которая преподавала его в Москве с 1991.

Кинезиология - наука о развитии умственных способностей и физического здоровья через определенные двигательные упражнения.

Эти упражнения позволяют создать новые нейронные сети и улучшить межполушарное взаимодействие, которое является основой развития интеллекта.



***Нейроигры** - это игровые комплексы, способствующие развитию психических процессов: памяти, внимания, мышления, развитию координации, активизации речи, улучшают чувство ритма, способность к произвольному контролю и повышает позитивный эмоциональный настрой.*

Целесообразность внедрения нейроигр для развития ребёнка состоит в следующем:

- ❖ Развитие когнитивных навыков: нейроигры помогают детям развивать внимание, память, логическое мышление и координацию. Это важные навыки, которые необходимы для успешного обучения и социализации.*
- ❖ Развлечение: игры всегда вызывают интерес у детей. Они с удовольствием будут играть в нейроигры, даже не подозревая, что одновременно развивают свой мозг.*
- ❖ Инновационные методики: нейроигры используют современные методики для стимуляции работы мозга. Это делает их эффективными для развития когнитивных навыков.*
- ❖ Подходит для всех возрастов: нейроигры подходят для детей разных возрастов. Они могут быть адаптированы под разные уровни развития ребёнка.*
- ❖ Увлекательное времяпрепровождение: нейроигры не только развивают когнитивные навыки, но и являются увлекательным времяпрепровождением для детей.*

Они подходят для детей разных возрастов и могут быть адаптированы под разные уровни развития ребёнка.

Классификация Квестов

(И.Н. СОКОЛ)

- По форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- По режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- По сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- По форме работы (групповые; индивидуальные);
- По предметному содержанию (моноквест; междисциплинарный квест);
- По структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);
- По информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

