

Квест – игра для старших дошкольников по экологическому ориентированию

*Тарасенко Наталья Петровна,
воспитатель
МАДОУ «ДС № 52 г Челябинска»*

Цель: формировать у детей интерес к экологическому ориентированию через технологию «Квест - игры».

Задачи:

Образовательные:

- совершенствовать навыки ориентирования;
- повышать уровень экологической грамотности;
- расширять знания о природе родного края;
- укреплять физическое здоровье.

Развивающие:

- развивать умение работать с картой и компасом, быстро находить решение поставленных задач.

Воспитательные:

- воспитывать коммуникативные и командные навыки в игре, культуру общения, стремление к победе и умение достойно проигрывать.

Оборудование:

Если игра проводится на территории ДОУ (или в ближайших зеленых уголках города): для каждой команды карта-схема местности с маршрутом и указанными станциями, карточка для отметки прохождения маршрута, компас, необходимые для каждой станции пособия для конкурсов, знаки, обозначающие станцию. Игру также можно проводить в помещении детского сада, если он достаточно большой: вместо плана местности дается план помещений с указанием маршрутов.

Условия игры:

1. В игре могут принимать участие несколько команд в возрасте 6-7 лет с небольшим количеством детей, включая одного взрослого (педагога или родителя).
2. Команды должны иметь название, эмблемы, девиз. Участники игры проходят жеребьевку до начала игры, заполняют индивидуальные карточки команды.
3. На старте каждой команде выдается карта-схема местности с маршрутом.
4. Команды будут начинать игру с разных станций (проходить их нужно только в указанном порядке). На каждой станции находится один из членов жюри, который предлагает задание и делает отметку в карточке каждой команды. Ставятся баллы за правильные ответы. За оригинальное объяснение ответа добавляется бонусный балл.
5. На финише команда сдает свою карточку.
6. Члены жюри подводят итог игры по каждой команде. Результат получается из правильности выполнения заданий и бонусных баллов за оригинальность ответов.
7. В конце игры проводится награждение команд.

Примечание: квест - игру можно проводить 5 июня — Всемирный день защиты окружающей среды. Задания на станциях могут быть различными: вопросы по пройденному материалу программы, загадки, практические задания по определению растений и животных, эксперименты, экологический десант и т.д.

Возможные варианты заданий и станций квест-игры:

Станция № 1 «Красная книга»

Задание: выбрать и назвать животных (фото, картинки), занесенных в Красную книгу Челябинской области

Станция № 2 «Найди растение»

Задание: с помощью атласа-определителя определить название предложенных растений (желательно живых)

Станция № 3 «Привал туриста»

Задание: собрать костровище (палатку) или обсудить проблемные ситуации на природе типа «Что будет, если...».

Станция № 4 «Пищевая цепочка»

Задание: составить цепочки питания с помощью картинок и стрелок.

Станция № 5 «Сортировка мусора»

Задание: разложить муляжи (картинки) предметов мусора по контейнерам.

Станция № 6 «Чей лист?» или «Чей след?»

Задание: найти пару «Лист - дерево» («Семя - плод», «Семя - растение») или пару «След - животное».

Станция № 7 «Правила поведения в природе»

Задание: обсудить правила поведения в природе, зарисовка запрещающих (предупреждающих) знаков.

Станция № 8 «Грибная поляна»

Задание: собрать в корзинку муляжи съедобных грибов и вспомнить правила сбора грибов.

Станция № 9 «Исследователи природы»

Задание: провести эксперимент по очистке воды; назвать профессии, связанные с изучением и защитой природы.

Станция № 10 «Юные метеорологи»

Задание: природные барометры (или приметы) определения погоды.

Станция № 11 «Трудный маршрут»

Задание: пройти полосу препятствий (болото, горы, сломанное дерево, быстрая река, дикое животное, гроза и т.п.)

Станция № 12 «Ориентирование по компасу»

Задание: сначала определить стороны света, и потом найти клад по схеме. Например, 2 шага на север, 3 шага на юг, 6 шагов на восток и т.п.