

ИТОГОВАЯ КВЕСТ-ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ К ИСТОКАМ МИРОЗДАНИЯ»

Итоговая квест-игра «Путешествие к истокам мироздания» предназначена для детей старшего дошкольного возраста и проводится с целью систематизации и закрепления знаний о библейской истории Сотворения мира. Игра построена в форме увлекательного путешествия по семи дням Творения, где каждая новая станция (день) открывается после выполнения командой специального задания. Квест сочетает в себе познавательную активность, творчество, музыку и двигательную деятельность, что соответствует принципам ФГОС ДО и позволяет комплексно решать образовательные, развивающие и воспитательные задачи.

Актуальность игры заключается в доступном и увлекательном знакомстве детей с православными традициями и культурой, формировании целостной картины мира на основе библейского сюжета. Новизна разработки проявляется в интеграции различных видов деятельности:

- Использование современных ИКТ-технологий (презентация, интерактивные игры «Кто я?», «Чей хвост?», видеообращение персонажа).
- Создание коллективного арт-объекта (панно), которое «оживает» и наполняется деталями по ходу игры, служа визуальным итогом путешествия.
- Наличие игрового персонажа (Голубя — символа мира и надежды), который мотивирует детей на прохождение заданий.

Цель:

Закрепление знаний детей о библейской истории Сотворения мира, развитие творческих способностей, воображения, навыков работы в команде и координации движений.

Задачи:

– Образовательные:

- Закрепить знания о последовательности и содержании дней Творения (отделение света от тьмы, создание неба, суши и растений, светил, рыб, птиц, животных и человека).
- Расширять представления о многообразии окружающего мира (животные, птицы, рыбы, растения).

– Развивающие:

- Развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую и общую моторику через дидактические и подвижные игры.
- Способствовать развитию творческих способностей и воображения (создание панно, танцевальная импровизация, игра «Изобрази животное»).
- Развивать коммуникативные навыки и умение работать в коллективе.

– Воспитательные:

- Воспитывать чувство благодарности к Создателю и бережное отношение к природе как к Божьему творению.
- Воспитывать эстетическое восприятие мира, чувство прекрасного.
- Воспитывать доброжелательность, взаимопомощь и умение работать сообща.

Форма организации и участники

- Форма: командная игра-путешествие (квест) с элементами театрализации.
- Участники: дети старшего дошкольного возраста, два воспитателя, музыкальный руководитель (для музыкального сопровождения), священник.
- Продолжительность: 30–40 минут.

Оборудование и материалы

- Интерактивная доска (проектор), презентация, аудиозаписи.
- Большое панно-основа (изображающее «хаос»).
- Семь конвертов с цифрами и заданиями, спрятанных в различных центрах группы (книжный уголок, уголок ПДД, ИЗО, физкультурный и т.д.).
- Раздаточный материал по дням творения: белая полоска (свет); гелиевые и простые шарики (облака и вода); картонные заготовки растений, солнца, луны, звезд, птиц, рыб, животных, фигурки людей.
- Реквизит для игр: семена и горшочки для посадки, ткань голубого цвета («океан»).

Проведению квеста предшествует цикл занятий («Прогулки по дням творения»), чтение рассказов, заучивание стихов, беседы о природе и ее создателе, дидактические игры («Детское домино», «Доскажи словечко») и продуктивная деятельность (рисование звездного неба, деревьев, рыб).

Краткое содержание и структура игры

Игра начинается с получения видео-послания от Голубя, который приглашает детей в путешествие. На протяжении всего квеста команда выполняет поисковые и интеллектуальные задачи.

Структура

1. Организационный момент: видеообращение Голубя, постановка проблемы (рассказать, как создавался мир).
2. Основная часть (квест): поиск конвертов по загадкам и выполнение заданий по дням творения.
 - День 1 (Свет): Игра «Раздели свет и тьму». Наклеивание белой полосы на панно.
 - День 2 (Небо): Игра «Небесные облака» (сортировка и запуск шариков). Наклеивание облаков и воды на панно.
 - День 3 (Суша и растения): Интерактивный пазл «Собери мир», практическая деятельность «Сад Эдема» (посадка семян). Наклеивание суши и растений на панно.

- День 4 (Светила): Подвижная музыкальная игра «Соберись в звезду». Наклеивание солнца, луны, звезд.
 - День 5 (Птицы и рыбы): Интерактивная игра-загадка «Кто я?», танец-игра по показу «А рыбы в море плавают вот так». Наклеивание фигурок рыб и птиц.
 - День 6 (Животные и человек): Игры «Звериный ребус» (загадки), «Чей хвост?» (онлайн), пантомима «Изобрази животное». Наклеивание фигурок зверей и людей.
 - День 7 (Покой): Рассматривание готового панно, чтение стихов, беседа о Творце и благодарности.
3. Заключительная часть: рефлексия (чем запомнилось путешествие), просмотр видеоролика «Спасибо, Бог!».

Методические особенности

- Наглядность: использование мультимедийной презентации и создаваемого детьми панно обеспечивает прочное усвоение материала.
- Смена деятельности: чередование интеллектуальных (загадки, пазлы), творческих (аппликация, танец) и подвижных заданий предотвращает переутомление дошкольников.
- Эмоциональный фон: музыкальное сопровождение (от веселой до спокойной, космической) и стихотворные строки создают возвышенный, радостный настрой, соответствующий теме творения.
- Словарная работа: в ходе игры дети закрепляют новую лексику: *Творец, твердь, хаос, благословил, мироздание.*

Ожидаемые результаты

В результате участия в квест-игре дети:

- Называют последовательность дней Творения и их основное содержание.
- Проявляют интерес к библейской истории и уважение к Творцу.
- Умеют работать в команде, договариваться и помогать друг другу.
- Демонстрируют творческие способности и полученные знания об окружающем мире (животные, растения, природные явления).
- Получают положительный эмоциональный заряд и опыт коллективного сотворчества (готовое панно).