**«Организация прогулки с целью развития познавательного интереса к окружающему»**

Прогулка – одна из сложнейших видов деятельности воспитателя, важнейший режимный момент, требующий от педагога высокого профессионализма.

В процессе организации прогулок помимо формирования физического развития у ребенка развиваются познавательные интересы. «Чем больше ребёнок видел, слышал и переживал, тем больше он знает, и усвоил, тем большим количеством элементов действительности он располагает в своём опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях будет его творческая, исследовательская деятельность»,- писал классик отечественной психологической науки Лев Семёнович Выгодский.

Каждый ребенок – маленький исследователь, он с радостью и удивлением открывает для себя окружающий мир. Дети стремятся к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее будет организована детская деятельность на прогулке, тем успешнее будет идти развитие детей, лучше реализуются потенциальные возможности и детские творческие проявления. Поэтому наиболее близкие и естественные для детей виды деятельности, такие как игра, общение со взрослыми и сверстниками, экспериментирование, наблюдение, детский труд занимают в ходе прогулки особое место.

*«Познавательное развитие»*- одна из пяти образовательных областей, прописанных в ФГОС, особенно значима для формирования личности дошкольника, т. к. предполагает развитие интересов, любознательности и познавательной мотивации. Реализуя образовательную область *«Познавательное развитие»*, во время организации прогулок, мы формируем первичные представления ребенка не только о себе, но и об окружающем его мире в целом: об особенностях природы, о смене времен года, о живой и неживой природе.

Чтобы каждый день пребывания детей в детском саду был интересным и насыщенным, я стараюсь реализовать задачи познавательного развития дошкольников через использование инновационных технологий. Знания и навыки дети получают не только во время на специально организованных занятиях, но и во время прогулок, экскурсий, игровой и исследовательской деятельности.

Проблема познавательного развития дошкольников достаточно освещена в различных методических рекомендациях. Определены цели, задачи, принципы, средства, формы и методы, а также содержание экологического воспитания. Все это вам знакомо. Я же хочу обратить внимание на использование инновационных форм и методов работы с дошкольниками, которые я использую в своей работе.

На современном этапе для организации познавательно-исследовательской деятельности дошкольников на прогулке в качестве самостоятельной технологии может быть использована игровая деятельность.

Какие же виды игр целесообразно применять в познавательно -

исследовательской деятельности дошкольников на прогулке:

1. Игры-экспериментирования;

2. Игровые обучающие ситуации;

3.Квест-игра;

4. Геокэшинг .

Как организовать и провести такие игры, как квест и геокэшинг, иначе мы называем их игры - приключения.

Что же такое квесты и как «в это» играть с детьми?

(Quest в переводе с английского языка - продолжительный

целенаправленный поиск, который может быть связан с

приключениями или игрой;

Квест – происходит от лат – ищу, разыскиваю, веду следствие.) на слайд

Квест –это цепочка игр и заданий, где в конце участник или участники что- то находят и приходят к финишу. Цепочка не простая, а требующая от игрока настоящего мозгового штурма.

В ходе организации работы дошкольников над квестами мы реализуем следующие задачи:

1. Вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.

2. Развитие интереса к предмету игры, творческих способностей,

воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

3. Воспитание чувства товарищества, личной ответственности за

выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность заданий - не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

При подготовке квеста для дошкольников мы придерживаемся 4 основных условий:

-игры должны быть безопасными;

-вопросы и задания должны соответствовать возрасту;

-недопустимо унижать достоинство ребёнка;

-споры и конфликты надо решать только мирным путём.

В ходе реализации квест- игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы

работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест- игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацеливает на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности,

инициативности, поисковой активности.

Задания в квесте могут быть следующие: находить кусочки пазла и составлять из него картинку. На собранной картинке будет изображён предмет или место, где надо искать

главный «клад».

В начале квеста дети получают карту, где обозначены все опорные пункты. В каждом пункте припрятан кусочек пазла. Однако, добыть его можно, только решив какую-то задачку или головоломку. Обязательно нужно ориентироваться на возраст детей: чем они младше, тем меньше должно быть этапов. Для детей младше 3–4 лет обязательна предыстория: куда мы отправляемся? Что будем искать? Почему этот предмет спрятан?

Для старших дошкольников история тоже крайне желательна: она в разы повышает интерес. Надо помнить, что история должна соответствовать предыдущему опыту ребёнка, быть для него понятной и захватывающей одновременно. Важно в процессе

нахождения пунктов и прохождения квеста, напоминать детям об их конечной цели.

Рассмотрим проведение квест игры в моей группе «Солнышко»

«Послание от инопланетян».

Придя утром в группу мы обнаруживаем на окне нарисованный инопланетный корабль в виде летающей тарелки, и письмо от инопланетян.

ПИСЬМО- Дорогие ребята!

Мы отправили вам послание с нашей планеты АЛЬБА, и хотим вас предупредить….

Наше послание найдёте на своём участке, пройдя все пункты по карте и выполнив задания. После выполнения каждого задания вы найдёте часть снежинки, собрав все части и сложив снежинку вы увидете подсказку . Карту тоже найдёте на своём участке.

Любая прогулка начинается в нашей группе с игры-«1- 2- 3 варежки покажи».

Выйдя на прогулку мы разыскали карту, рассмотрели её и отправились в путешествие по карте.

1. **Пункт.** Загадка о зиме.

Запорошила дорожки,  
Разукрасила окошки.  
Радость детям подарила  
И на санках прокатила.  
(Зима)

-Ребята, на планете Альба никогда не бывает зимы . Давайте мы расскажем всё что знаем о зиме.

(дети рассказывают о зиме с большим интересом.) находим первую часть снежинки.

**2 пункт.** Контейнер со строительным материалом.

Задание . Выбрать кубики зеленого, жёлтого и красного цвета.

Построить из этих кубиков башню.

Но вот задача. Дети заметили ,что в группе башню построить очень легко, а на улице трудно кубики замёрзли и башня всё время падает. Что - же делать? Немного подумав, детьми было предложено взять по два кубика и держать не отпуская. Вот так башня была построена. Нашли в этом месте часть снежинки и отправились дальше.

**3 пункт.** О каком дереве можно сказать так.

**Загадка.** Хоть колюча , а не ёлка,

Подлинней её иголка,

А кора тонка, красна,

То красавица (сосна).

- Сделайте 10 шагов от этого дерева к маленькому домику.

Находим следующдий кусочек. Снежинки , идём дальше.

**4 пункт**. Находим на площадке игрушечного котёнка.

\_ давайте дадим ему имя. (котёнка назвали Мурзик).

Но Мурзик не отдаёт льдинку, просит с ним поиграть.

Дети предлагают игру «Кот и мыши»

После игры Мурзик дарит часть снежинки.

Отправляемся в пятый последний пункт.

**5 пункт .** Последнее задание приклеено на четвёртой части льдинки.

Нам нужно угостить Мурзика тем , что он любит.

- Что любит кот? ( рыбу, молоко, китекет, мышей)

- Давайте мы ему нарисуем угощение.

-Но у нас нет бумаги и карандашей. Что делать?

(дети предлагают палочкой на снегу)

Рисуем лакомство для котёнка.

После рисования котёнок благодарит за угощение и отдаёт последнюю часть льдинки.

Складываем все части и получаем подсказку.

Подсказка домик. Идём искать послание от инопланетян.

Находим , но прочитать не можем? Что-же делать?

(предложения детей-

- растопить лёд руками.

- Подождать до весны.

- Занести в группу , там тепло, лёд растает и мы прочитаем послание.

(Так мы и сделали).

В группе лёд растаял , мы рассмотрели послание и узнали о чём нас хотели предупредить инопланетяне.

Квест –очень интересная форма работы с детьми, которая соответствует потребностям и интересам детей.

Это весело! Квест отличается от обычных заданий по поиску чего-либо особенной интересной историей. В такой игре даже взрослые активно включаются в ту или иную

роль, что уж там говорить о детях – они перевоплощаются в героев полностью!

Это развивает! Задачки квеста направлены на развитие логики, творческого мышления и познавательных способностей. Задания достаточно каверзные, но в то же время доступные для решения.

Это сближает! Командный дух и общая цель делает участников квеста ближе друг к другу.

Следующая игровая технология используемая мною на прогулке это – геокешинг.

Что такое геокешинг?

Складывая смысл составляющих его слов geo (земля)

и cache (тайник, получается – «поиск тайника в

земле»

Правила игры: Заранее готовится «клад». Это может быть угощение

(шоколадка, конфеты), игрушка или сувенир. «Сокровище» нужно положить

в непромокаемую коробочку (пакетик) и спрятать в песке или в определенном месте. По заданию дети

должны найти клад, руководствуясь подсказками взрослого. Для средней

группы подсказки могут быть самыми простыми, например, горячо — холодно или более сложные: сделай два шага налево, потом три шага вперед и т .д. можно составить «Карту сокровищ». Фото карты. План участка

Образовательный геокешинг наполняет новым практическим

содержанием организацию познавательной деятельности

дошкольников. Данная технология позволяет сделать процесс

обучения действительно актуальным, личностно-значимым,

интересным и творческим .

Достоинства игровых технологий:

• игра мотивирует, стимулирует и активизирует

познавательные процессы детей - внимание, восприятие,

мышление, запоминание и воображение; • игра,

востребовав полученные знания, повышает их

прочность;

• одним из главных достоинств является повышение

интереса к изучаемому объекту окружающего мира практически у всех

детей в группе;

• игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и

логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают

прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Геокэшинг и квест-это групповая игра и отличная школа сотрудничества.

• Игра способствует, сближению детей в совместном решение поставленных задач.

• Дети в этой игре учат друг друга.

• Учатся ориентироваться в трехмерном и двухмерном пространстве. Мы уверены, что совершенствованные в детском саду знания о пространстве, дадут будущим школьникам возможность чувствовать себя уверенно и на улицах города и в учебном школьном процессе. Хочется сказать, – это не только дух приключения, это увлекательная командная игра, в которой присутствуют: путешествие, нахождение местоположения заданных объектов, поиск информации об объектах и ответов на вопросы, развитие любознательности и познавательно-исследовательской деятельности, умение общаться и находить в результате общения нужную информацию, решать проблему сообща.

Чтобы развитие познавательных способностей дошкольников было эффективным, необходимо не только правильно подобрать необходимые для этого игры и занятия, но и заинтересовать ребенка тем или иным делом. Только в этом случае развитие познавательных способностей Вашего дошкольника будет идти быстрыми темпами, а интерес ребенка к окружающему миру никогда не угаснет!

Делая упор на сознательную поисковую активность и продуктивное мышление ребенка, целенаправленно устремляя их на достижение определенных познавательных задач, можно добиться ожидаемых положительных результатов в любом виде деятельности. Итак, мы пришли к выводу, что внедрение игровых технологий в познавательно-исследовательскую деятельность - это на сегодняшний день один из основных путей познания, наиболее полно соответствующий природе ребенка и целевым ориентирам ФГОС ДО.