Муниципальное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка «Искорка» - детский сад №24

Квест - игра, как метод формирования благоприятного психологического климата в коллективе дошкольного образовательного учреждения

Педагог-психолог:
Саранюк Е.В.

2022г.

«В каждый момент нашей жизни
мы должны стараться отыскивать не то,
что отделяет нас от других людей,
а то, что у нас с ними общего»

Джон Рескин

Сплоченность коллектива – это понятие, раскрывающее особенности межличностных отношений в коллективе, единство ценностных ориентаций, единство целей и мотивов деятельности в пределах совместной деятельности.

Психологический климат — это межличностные отношения, типичные для трудового коллектива, которые определяют его основное настроение.

Цель

Достижение положительных межличностных отношений и психологической совместимости в педагогическом коллективе.

Крест-технология — это педагогическая технология, основанная на системно - деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активных участников педагогического процесса.

Квест (от английского), «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

Квест - это сюжетная, командная игра, в которой путешествие к намеченной цели проходит, через выполнения различных заданий и преодоления ряда трудностей.

Психологический квест– это легкое игровое приключение с большим психологическим смыслом. Конечно, они бывают разные, но все квесты объединяет одно – совместное действие! А главное его преимущество в том, что такая форма организации ненавязчиво, в занимательном и игровом виде, способствует сплочению коллектива.

Задачи

1. Формировать эмоционально - позитивную атмосферу в педагогическом коллективе;

2. Создавать творческую атмосферу и сплоченность в достижении общей цели;

3. Раскрывать творческий потенциал педагога;

4. Повышать уровень самооценки и уверенности в себе.

Какие бывают квесты

По структуре сюжета:

Линейный

Основное содержание квеста построено по цепочке.

Разгадаешь одно задание - получишь следующее, и так, пока не дойдёшь до финала.

Штурмовой

Каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

Круговой

Отправляясь по кольцевой траектории, выполняя определённые задания, игроки снова возвращаются к началу игры.

По количеству игроков:

- Одиночные;
- Подгрупповые;
- Групповые.

По продолжительности:

- Кратковременные;
- Долговременные.

По назначению:

- Интеллектуальный;

Образовательный;

- Развлекательный.

По содержанию:

- Сюжетные;
- Не сюжетные.

По форме:

- спортивные,

- экологические,

- познавательно – исследовательские,

- интерактивные квесты.

По месту проведения:

- Веб-квест;

- Живой квест:

-Пешеходный;

- Тематический выездной;

- Автоквест;

- Квест в чужом городе;

- Квест на природе;

- Квест в чужом городе.

По типам игры:

- Квесты-бродилки;

- Квесты-проекты.

Психологическая квест-игра с элементами тренинга для педагогического коллектива ДОУ

«Мы вместе»

Цель игры: сплочение молодого педагогического коллектива, развитие коммуникативных навыков, доброжелательного отношения друг к другу, эмоциональной устойчивости.

Задачи игры:

- повысить уровень самооценки педагога;
- обеспечить общение, основанное на сотрудничестве и взаимовыручке;
- повысить коммуникативные навыки педагогов;
-обеспечить положительный, комфортный психологический климат в педагогическом коллективе.

Игра-фантазия "Магия имени"

Цель : развитие фантазии и умения презентовать себя.

Упражнение «Обнимашки»

Цель: раскрепощение членов группы, установление контактов друг с другом и поиск быстрого решения поставленной задачи с помощью вербального и невербального общения.

Упражнение «Это-Я»

Цель: повышение самооценки, снятие внутренних зажимов.

Задание «Корабль единства»

Цель: формирование позитивного настроя, ощущения командного единства умение договариваться.

REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA

Задание "Перенеси мяч"

Цель: Умение быстро с ориентироваться и договориться с командой.

Задание "Сочинялки"

Цель: Включение в процесс всех участников группы, проявление фантазии и креативности.

Задание «Смотри и запоминай»

Цель: Умение работать в команде, сообща принимать решения.

Задание "Вставь слова"

Цель: Умение сотрудничать, мыслить креативно, принимать единое решение.

Мы на острове!