

**Мастер - класс для педагогов
по теме: «Квест - игра» — современные игровые технологии в ДОУ»**

*Подготовила:
старший воспитатель МКДОУ д/с № 353
Егорова А.П.*

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности **Квест - технологии** в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

- сформировать у участников мастер – класса представления о Квест- технологии.
- содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест- технологии.
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест- игре.

Пояснительная записка

В связи с реализацией ФГОС ДО в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить **квест - технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Квест - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест - игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации

познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие 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.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить **4 основных условия**:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Принципы организации квестов

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
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.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

План подготовки игры:

- Разработать сценарий
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- Подготовить музыкальное сопровождение
- Разработать презентацию для вступительной части
- Оформить наглядные материалы («карты»)
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
- Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

Виды квестов:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

1.«Сказочная роща» - это линейный квест, где команда выполняет задания по карте - маршруту.

Перед началом квеста детям предлагается мини-экскурсия в роще, где дети знакомятся со сказочными персонажами, с легендами, традициями и бытом русского народа .

И вот квест начинается. В березовой роще есть цветные зоны - это деревья украшены росписью. В каждой цветной роще нужно выполнить задание, которое написано на берестяных свитках.

Задания:

- **"Назови элементы росписи"** (описание: дети находят картинки с элементами росписи и называют)
- **«Пройди - не задень паутину»** (описание: дети поочередно пролезают через препятствие любым способом)
- **"Собери костер"** (описание: дети всей командой пробуют собрать костер разными способами- "колодец", "шалаш", "таежный", "звездный")
- **«Назови героев русских народных сказок»** (описание: дети по очереди называют героев сказок или названия сказок)
- **«Назови чей след»** (описание: дети называют картинку со следами и имитируют движения или находят этого животного в роще)
- **«Принеси воды на коромысле»** (описание: дети пробуют удержать ведра на коромысле, сначала по одному, а затем соревнуясь)

"Льдинкобол" (метание прозрачных шариков в ларец). Пройдя весь путь, команда должна найти берестяной короб с сюрпризом (это могут быть сувениры, раскраска, сладости и др.).

2."По следам здоровья!"– штурмовой квест (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи).

Цель: формирование у детей основ здорового образа жизни.

Задачи:

- получение элементарных знаний о своем организме; роли физических упражнений в его жизнедеятельности, способах укрепления собственного здоровья;
- поддержание у него бодрого, жизнерадостного настроения, профилактика негативных эмоций;
- совершенствование всех функций организма, воспитание интереса к различным доступным видам двигательной деятельности, формирование основ физической культуры, потребности в ежедневных физических упражнениях.

Детям предложили отправиться на квест, в зале видят такую картину - Робин Бобин Барабек заболел, от него ушло здоровье и оставило записку-кроссворд. Дети решают помочь Робину.

Поиск здоровья Робина начался. Каждое задание пронумеровано. Дети выполнив задание, называют правило как вывод задания одним словом, которое записывают в кроссворд.

После задания "Мнемотаблица: Спортивные игры", дети соревнуются, используя элементы спортивных игр (баскетбол, бадминтон, теннис, футбол).

Квест закончился, Робин угощает детей. До новых встреч!

3. «Зарница» – это кольцевой квест (по сути, тот же линейный квест только 2 команды, стартуют из разных точек).

Цель квеста : формирование у детей дошкольного возраста патриотических чувств, воспитания любви и уважения к защитникам Родины.

- Закреплять умение преодолевать полосу препятствий (бег змейкой, перелезание через препятствия, перепрыгивание из обруча в обруч), передавать предметы стоя в шеренге; упражнять в метании в вертикальную цель, удаленную на расстояние до 3 метров.
- Развивать физические качества: быстроту, меткость, координацию движений, выносливость.
- Воспитывать у детей чувство взаимопомощи, выдержку, находчивость, смелость, упорство, умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче.
- Оздоровлять организм ребенка с помощью двигательной активности на свежем воздухе.
- Укреплять детско-родительские отношения.

Двигаясь по карте маршруту должны найти свой флаг: команда пограничников - флаг сухопутный войск, команда моряков - Андреевский флаг. Каждая команда на каждом этапе должны найти фрагмент своего флага. Выигрывает команда, собравшая быстрее свой флаг.

Таким образом, Квест - игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Сегодня я предлагаю вам "Квест-игру" с целью сформировать представления о Квест - технологии для дальнейшего применения ее на практике, продемонстрировав свои профессиональные качества, а так же для сплочения нашего коллектива.

Практическая часть: "Квест - игры":

Цель: Внедрение современных педагогических технологий в воспитательно-образовательный процесс дошкольного образования.

Задачи:

- Познакомить с игровой технологией - квест
- Научить применять активные методы обучения на практике на всех этапах образовательного процесса.

Оборудование:

Песочные часы, семь печатей, шарики воздушные – 20 штук, дротики – 2 штуки, карточки со словами - 20, карты по количеству команд(2), зашифрованное письмо, ключ к шифру - по количеству команд(2), журналы, клей, ножницы, ватман (по количеству команд) для оформления коллажа, «карточки – коробки», «чемоданчик успехов», костюм для хранителя клада – накидка и шляпа.

Ход мероприятия:

В квесте обязательно должен быть герой и поэтому я сегодня предстану перед вами хранителем клада.

Хранитель: Я — хранитель таинственной тайны. Здесь уже было много любопытных. Они приходили по - одному и группами. Все хотели найти клад, но это сделать не так просто...

Предлагаю вам отправиться в путешествие и отгадать загадку

Бегать нужно там, скакать

Веселиться и играть

Только раз зайдёшь туда

Начинается игра (Физ. зал)

Я попрошу всех вас пройти в физкультурный зал.

И прежде чем получить карту мы поиграем в игру «Атомы и молекулы». Закройте глаза и представьте, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Когда заиграет музыка вы и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (хлопок) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Откройте глаза.

Условие – молекулы должны быть все время разные. Атом, который не успел найти свою молекулу начинает прыгать в пространстве. Можно сталкиваться между собой и изменять траекторию движения.

Молекулы по 4. Молекулы по 6.. Молекулы по 3. Молекулы по .

Дорогие друзья, Вы разделились на 2 команды. Вам предстоит пройти ряд испытаний на прочность, для этого следует работать сплоченно и дружно. В процессе вы должны выполнять пошаговые инструкции и задания, чтобы узнать одну из современных игровых технологий.

Дальше ваш путь лежит на необитаемый остров. Закройте глаза. Представьте себе, что все мы летим на воздушном шаре. Под нами океан. Над нами голубое небо. Светит солнце. Рядом друзья. Легкий свежий ветерок. Но как же вы будете без карты на необитаемом острове? Поэтому отгадайте загадку

Здесь ребята выступают
Праздники проходят в нём
В игры здесь они играют
Песни разные поют. (Муз. Зал)

Вы отгадали загадку, Получайте свою карту (отдает капитанам команд) и с таким же отличным настроением отправляйтесь в путь. У вас на карте изображена игрушка, прошу занять стол согласно вашей картинке. Вот вы и добрались до острова. И первое моё задание,

Друзья вам надо **придумать название и девиз вашей команды, выбрать капитана** – времени у вас мало – пока сыплется песок в песочных часах. За каждое выполненное задание команды получают конверт, с подсказками.

Справились с заданием вы получаете карточки

Задание 2 разминка «Вопрос – ответ»

«Посмотрите на свои карты и что же нас ждёт впереди? А на острове происходит извержение вулкана. Спаситься можно, только ответив на мои вопросы. За каждый правильный ответ, даю фишку. У кого фишек будет больше та команда выиграла.

Справились с заданием вы получаете карточки

Задание 3 «Мой коллектив»

Итак, мы с вами движемся дальше по необитаемому острову. 1 команда в эти двери, другая в другие. Не забудьте с собой взять карты.

Но вдруг навстречу нам вышли аборигены. Есть они на карте? Наша задача не испугаться самим и не напугать аборигенов, и рассказать им о том, что мы дружелюбные и приветливые. Капитаны возьмите листы с заданиями, и для удобства пройдем за столы. Друзья ваша задача составить небольшой рассказ на тему «Мой коллектив ...». Требуется вставить пропущенные слова в готовые фразы, таким образом, чтобы все они начинались на одну и ту же букву.

Пример.

1. Мы сотрудники Очень Обаятельного коллектива
2. Нам нравится Осень
3. Любим есть Огурцы и Оладушки
4. Хотим научиться Отличному Общению
5. Мы все против Однообразия
6. Наше особенное качество Оптимизм
7. Нам требуется Особенное Отношение
8. Мечтаем об Отдыхе на Острове
9. Все стремимся к Оригинальности
10. В будущем станем Особенно Организованными

Посмотрите на пример. Вы видите, что можно использовать и словосочетания тоже. Капитаны подойдите к столу и выберите букву. А выбор буквы мы сделаем с помощью детских кубиков. **Оригинальность приветствуется, цензура присутствует.**

Фразы для 1 команды:

Фразы для 2 команды:

1. Мы ... сотрудники

1. Мы сотрудники ... коллектива 2. Нам нравится ... 3. Любим есть ... 4. Хотим научиться ... 5. Мы все против ... 6. В будущем станем ...	2. Нам требуется ... 3. Любимое занятие ... 4. Мы поддерживаем ... 5. Мечтаем о ... 6. Все стремимся к ...
---	--

Полученные рассказы зачитываются. Содержание позволяет оценить словарный запас участников и их чувство юмора.

Вы успешно выполнили своё задание на этом этапе и показали умение работать в команде.

Справились с заданием вы получаете карточки

Задание 4 Понимай ка

Встреча с аборигеном прошла успешно. Они нас не тронули. А нам нужно двигаться дальше. Друзья, что изображено на карте, какое следующее испытание ждёт нас. Когда - то давно на этом острове произошло кораблекрушение, все люди погибли, но остались записки. Вам необходимо их расшифровать. Проходим на место кораблекрушения.

Командам раздаются карточки с 4 словами. В течение 3 минут участники первой команды должны объяснить как можно больше слов своим соперникам, при этом нельзя употреблять однокоренные слова. Далее они меняются ролями.

Верблюд Компот Детский сад	Сказка Портфель Цветок
Мультфильм Родители	Динозавр Музей Ряженка
Манная каша Песок Банкомат	Мужчина Завхоз Логопедия
Литература Мармелад	Шифон

Справились с заданием вы получаете карточки

Задание 5. На острове есть много экзотических растений. Посмотрите на следующее задание. (Не распустившейся цветок) Друзья, только от вас зависит распустится ли этот цветок. Творчество помогает человеку расслабиться, раскрепоститься, выплеснуть накопившиеся эмоции.

И сейчас я предлагаю вам проявить творчество.

Перед вами лежат листы с незаконченным рисунком, Вам необходимо дорисовать его. Но есть одно условие, нужно работать в полной тишине и общаться между собой только мимикой и жестами. После выполнения задания продемонстрируйте нам свою картину. Можно рассказать о ней.

Справились с заданием вы получаете карточки

Друзья вы выполнили все задания и вас ждёт сундук с сокровищами. Проходим вместе со мной за сундуком. Но открыть его не просто, Вам необходимо объединиться и составить слова, которые помогут открыть наш заветный сундук.

ПРОФЕССИОНАЛ ТВОРЧЕСТВО

Друзья а чем эти слова взаимосвязаны? Да мы профессионалы своего дела и творческие педагоги.

В завершении нашей встречи хочу поделиться с вами одним мудрым высказыванием: «Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и если мы обменяемся яблоками, то у вас и у меня останется по одному яблоку. А если у вас есть идея и у меня есть идея, и мы обменяемся этими идеями, то у каждого из нас будет по две идеи».

Вручаю вам сундук с сокровищами, надеюсь они вам пригодятся в вашей работе и вы будете использовать квест игры в работе с детьми.

Но я не могу уйти с пустым сундуком, и предлагаю его наполнить, тем что каждый из вас возьмет с собой. Для этого вам необходимо озвучить наиболее нужные для вас знания, умения и навыки, полученные им в ходе мероприятия, делится идеями, советами, используя слова:

Хорошо.... Интересно... Мешало... С собой возьму...

Спасибо. Мой сундук полон, Нам пора прощаться. До новых встреч.

На этой позитивной ноте мы заканчиваем нашу консультацию, надеюсь на дальнейшее использование квест игр вами в вашей работе с детьми.

Верблюды

Компот

Детский сад

Мультфильм

Родители

Манная каша

Песок

Сказка

Портфель

Цветок

Динозавр

Музей

Ряженка

Мужчина

Банкомат	Завхоз
Литература	Логопедия
Мармелад	Шифон

Фразы для 1 команды:

Мы сотрудники ... коллектива

Нам нравится ...

Любим есть ...

Хотим научиться ...

Мы все против ...

В будущем станем ...

Фразы для 2 команды:

Мы ... сотрудники

Нам требуется ...

Любимое занятие ...

Мы поддерживаем ...

Мечтаем о ...

Все стремимся к ...

Математика

Фигура с четырьмя равными сторонами и четырьмя равными углами. (Квадрат.)

единицы времени. (Час, секунда, минута, сутки).

Единица с 6-тью нулями. (Миллион).

Народное название числа 13. (Чёртова дюжина).

Вопросы по изобразительному искусству

. Жанр живописи, изображающий предметы быта, цветы, фрукты (НАТЮРМОРТ)

. Изображение художником конкретного человека или группы людей (ПОРТРЕТ)

. Жанр живописи, изображающий природу (ПЕЙЗАЖ)

. Композиция, изображённая на сюжет какого-либо литературного произведения (ИЛЛЮСТРАЦИЯ)

Математика

Фигура с четырьмя равными сторонами и четырьмя равными углами. (Квадрат.)

единицы времени. (Час, секунда, минута, сутки).

Единица с 6-тью нулями. (Миллион).

Народное название числа 13. (Чёртова дюжина).

Экология

1. Что за трава, которую и слепые знают? (Крапива)

3. Назовите дерево – символ нашей Родины. (Берёза)

8. С прилётом каких птиц считаем мы начало весны? (Грачей)

физическое развитие

2. Начало пути к финишу. (Старт)

8. Как называется спортсмен, который ходит сидя. (Шахматист)

Нашедшему ключ из драгоценного металла, гарантирую вознаграждение. (Буратино)

Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света (Айболит)

Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности (бабка, колобок)

