

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Керчи Республики Крым
«Детский сад комбинированного вида №11 «Ручеек»**

Мастер-класс по Квест- технологии для воспитателей ДОУ.

Подготовил

Воспитатель: Сулейманова З.Р.

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

Задачи:

1.Сформировать у участников мастер класса представление Квест – технологии.

2.Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологий..

3.Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест-игре.

Ход мастер- класса

Добрый день, уважаемые коллеги.

Тема мастер-класса «Квест-игра современная игровая технология в дошкольных учреждениях.

(Слайд 2) Детство – это самый незабываемый отрезок жизни человека, когда он активно познает окружающий мир. Всё, что нам удастся изучить в детстве, становится частью бесценного опыта, помогающего ориентироваться во взрослой жизни.

Мир детства – это мир любопытнейших приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры: дома и улицы, двор и детская площадка, люди и профессии.

(Слайд 3) В последние годы в связи с реализацией федерального государственного образовательного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели используют в своей деятельности современные технологии и методы работы. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, в том числе и в группе младшего дошкольного возраста, может быть квест – игра.

«**Квест**» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

(Слайд 4) 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.

(Слайд 5) 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

(Слайд 6) Детские игры-квесты — это такая форма проведения развлекательных мероприятий, которая представляет собой комплекс проблемных задач, поставленных с определенной целью.

Нередко квесты для детей проводятся на свежем воздухе. Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся *«искателями»*, героями сказочных сюжетов.

(Слайд 7) Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);

развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);

воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

(Слайд 8) При разработке и проведении квестов важно использовать следующие принципы:

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.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

(Слайд 9) 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.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

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

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

(Слайд 10) Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Атрикцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом.

Вот только как быть, если ребенок не умеет читать?

Есть несколько способов, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором крестиком помечен очередной тайник *(но научить ребенка искать по плану нужно заранее)*. Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта.

(Слайд 11) Виды квестов:

- **Линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- **Штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- **Кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

(Слайд 12) Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою *(сказки, мультфильма, фильма)*. Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд».

3. Познавательные *(по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб)*. Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты *(по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему)*. «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

(Слайд 13) Задания для детского квеста :

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

(Слайд 14) Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Приглашаю вас в квест игру .

Структура квеста

Введение - сюжет
-роли

Задания - этапы
- вопросы
- ролевые задачи

Порядок выполнения -бонусы
- штрафы

Оценка - итоги
- призы

Заключение

Ведущий: Уважаемые игроки, сегодня мы с вами отправимся в небольшое путешествие. И побываем в гостях у необыкновенных сказочных героев. А кто это, мы узнаем в конце нашего пути.

(Именно общая постановка цели способствует формированию у детей высокой мотивации и заинтересованности при выполнении заданий по ходу всей игры).

Ведущий: Итак, наша команда собрана. *(При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)*

1 Задание:

Ведущий: перед вами стоит 2 емкости с сыпучими продуктами. Ваша задача: найти в них по 4 буквы и составить из них слово на мольберте из 8 букв . Начали!

(В детском коллективе при большом количестве человек это задание можно проводить в виде эстафеты).

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получилось слово *картинка*. Значит следующее задание связано с этими словом.

(Слайд 15) **2 Задание:**

Ведущий: Вам даются карточки, на которых изображены предметы. За одну минуту необходимо ответить с чем ассоциируются данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: гвоздь – строительство, его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, рече-творчества и т.д.)

кнопка канцелярская - (сесть, воткнуть, выкинуть, сломать),

лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),

юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

чемодан – (собрать, хранить вещи, сломать, уехать с ним),

игрушки – (поиграть, сломать, купить, подарить)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

Ведущий: молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - КЛЮЧИК).

Ведущий: Замечательно, у вас получилось слово – ключик! Но где же его можно найти? Попробуйте сами в зале найти очередную подсказку.

(Слайд 16)

Может, он спрятан в этой корзине? Давайте попробуем его найти.

Ведущий: Замечательно, ключик нашли! А где же дверь, которую он откроет?

Смотрите, перед вами дверь, и на нем висит замок. Давайте его откроем нашим ключиком! Здорово, замок открылся!

Но во дворце никого нет, зато лежит письмо. Давайте его прочитаем:

Ведущий: Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, мы их не застали. Ну что ж, давайте пофантазируем и попытаемся изобразить этих необычных героев на мольберте, это и будет нашим последним заданием.

На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.

(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).

Ведущий: Покажите, пожалуйста, этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, не застали их дома, но зато у нас в памяти останутся вот такие замечательные портреты!

(Слайд 17)

-В задании нам необходимо отгадать в наборе слогов зашифрованные русские народные сказки. Ответы необходимо написать на листочках, которые лежат на столе. Если вы правильно выполните задание, для вас откроется первая буква.

(на столе лежит конверт с карточкой, на которой записаны слоги).

Ка-шеч-ро-хав («Хаврошечка»)

Бок-ло-ко («Колобок»)

Зор-ко-мо («Морозко»)

Оч-вок-ам-дюй («Дюймовочка»)

Ды-род-мой («Мойдодыр»)

Гу-ка-рос-неч («Снегурочка»)

Ко-ме-рет («Теремок»)

Ведущий:

- Вы отлично справились с заданием и получаете первую букву от кода.

(на экране открывается буква «К»).

Переходим к следующему заданию. Проходим к следующей цифре.

(на столе конверт с ребусами)

- Каждому из участников нужно разгадать свой ребус, и тогда вы узнаете какая следующая буква откроется вам.

Задание №2.



(ворота)



ВИШНЯ



БЕЛКА

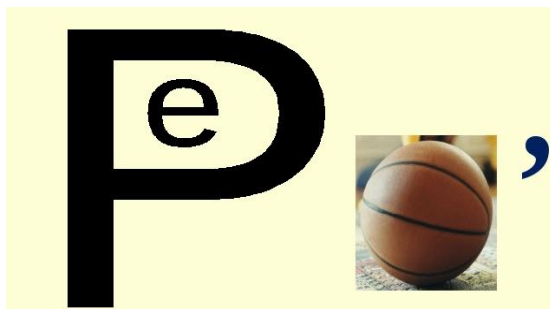
(Вилка)



(Волосы)



(ворона)



(время)



(весна)

- Вы отлично справляетесь. Может вы еще и догадаетесь, какая буква вам откроется. Правильно буква «В»

Задание № 3 «Собери цветок»

Ведущий:

Перед вами лежат лепестки цветка, ну чтобы его собрать, вам нужно отгадать по «перевертышу» пословицу. Отгадали пословицу, прикрепил лепесток.

- Очень полезное задание, для нас, педагогов. Ведь дети не всегда четко умеют выразить свои мысли, поэтому в любом случае мы должны научиться их понимать. Не так ли? (да)

(на столе лежат лепестки цветка, стоит магнитная доска с сердцевинкой цветка)

1. Громче стоишь – ближе не будешь (Тише едешь – дальше будешь).
2. Береги своё здоровье (Береги платье снову, а здоровье — смолоду).
3. Вирусом бояться – в интернет не ходить (Волком бояться - в лес не ходить).
4. Не болтай (Держи язык за зубами).
5. Лысина — мужское безобразие (Коса — девичья краса).

1. Учись всю жизнь (Век живи, век учись).
2. У полицейского ботинки промокают (На воре шапка горит).
3. Нужно беречь время (Делу время, потехе — час).
4. Кошка – враг обезьяны (Собака — друг человека).
5. Не торопись, делай всё аккуратно (Поспешись — людей насмешись).

Ведущий:

- Молодцы, и вот еще одно задание позади и вам открылась еще одна буква. («Е», на экране высвечивается еще одна буква)

Задание № 4

Ведущий:

- Коллеги перед вами чудесный мешочек, вам нужно из него достать карточку и не показывать ее друг другу. На карточке предмет, который вы должны изобразить, а остальные участники должны понять, что вы показали. А также тот участник, который угадал предмет, должен назвать 5 действий, которые можно совершать с этим предметом.

1. Чайник. (кипятить, наливать, мыть, купить, чистить)
 2. Зеркало. (смотреть, любоваться, разбить, вешать, ставить)
 3. Гвоздь. (забивать, выдергивать, сломать, загнуть, сесть)
 4. Чемодан. (сложить, нести, упаковать, поломать, порвать)
 5. Книга. (читать, порвать, купить, вернуть, обернуть, любить)
- (Пример: помидор (есть, сажать, вырастить, купить, порезать))

Ведущий:

- И с этим заданием, вы успешно справились. Осталось выполнить 5 задание и тогда вы получите кодовое слово.

Задание № 5.

(стоят мольберты для каждого участника, альбомные листы с незаконченным рисунком, фломастеры, на мольберте смайл с эмоцией)

Ведущий:

- Вам нужно дорисовать рисунок и дать характеристику получившемуся предмету. Начиная свой рассказ со слов «это» и (она или он). Пример: Это слива она маленькая, фиолетовая, сочная, вкусная.

- НО, чтобы было интересней, характеризовать вы будете с разной интонацией или эмоцией.

(грусть, веселье, удивление, страх, счастье)

- Молодцы, вы сумели открыть все буквы и получить кодовое слово.

- Какое кодовое слово у нас получилось? (квест, на экране появляется слово

(Слайд 18) **ВЫВОД:**

Образовательная деятельность в формате квест - игры отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

(Слайд 19)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Рефлексия *«Наполни бочонок»*

Мой мастер класс подошел к концу. Я благодарю всех педагогов за активность. Мне очень важно знать ваше мнение, а помогут мне в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников .)

Если вас заинтересовал **мастер класс** – *«добавьте ложку меда»* (желтый жетон). Если вас не заинтересовал **мастер класс** – *«добавьте ложку дёгтя»* (красный жетон).

Участникам спасибо за помощь в проведении игры, спасибо за внимание!