

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 18 города Ставрополя

Мастер-класс

**«Квест-игра – современная игровая технология
в дошкольном учреждении»**

Воспитатель:
Маргарян Тамара Ревазовна

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

Задачи:

1. Сформировать у участников мастер класса представления о 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 дошкольном учреждении.

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.

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.

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.

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

Детские игры-квесты – эта 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.

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).

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.

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.

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. Атракцион 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.

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.

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.

Задания для детского квеста:

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

Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем.

Приглашаю вас в квест игру.

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.

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, речетворчества 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.

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!

Структура квеста

Введение

- сюжет

-роли

Задания

- этапы

- вопросы

- ролевые задачи

Порядок выполнения

- бонусы

- штрафы

Оценка

- итоги

- призы

Заключение

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.

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!