

муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение – детский сад № 6 г. Татарска

Конспект

«Квест-игра современная игровая технология
в дошкольных учреждениях».

Выполнила: Зайцева Наталья Васильевна,
старший воспитатель

2019г.

5. Мастер-класс по Квест- технологии для воспитателей ДОУ.

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

Задачи:

1. Сформировать у участников мастер класса представление 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 дошкольных учреждениях. Цель и задачи представлены на слайде.

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 — 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.

6. 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)

7. 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.

8. 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. Аттракцион 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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 королевы Педагогике. Потому что все мы с вами связали с ней свою жизнь.

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

Ведущий: Итак, наши 2 команды собраны. (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 тарелки. Ваша задача эстафетой: найти в них буквы и составить из них слово 8 букв . Постройтесь для эстафеты. 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, карточка*. Значит следующее задание связано с этими словами.

2 Задание:

Ведущий: Вам показываются карточки, на которых изображены предметы. За 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.)

1 команда

кнопка канцелярская - (сесть, воткнуть, выкинуть, сломать),
лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),
юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

2 команда

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 коробке? 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!

Пальчиковая игра: «**Замок**»

На двери висит замок —

Кто его открыть бы смог?

(Быстрое соединение пальцев в замок.)

Потянули...

(Тянем кисти в стороны.)

Покрутили...

(Волнообразные движения.)

Постучали...

(Пальцы сцеплены в замок, дети стучат ладонями.)

И открыли!

(Пальцы расцепились.)

Здорово, замок открылся!

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

Ведущий: Мы работаете в детском саду. И просим Вас подумать над некоторыми вопросами познавательного развития детей и ответить на них. На это отводится 2 минуты.

(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: Давайте посмотрим результаты анкеты. Сама анкета предполагает дальнейшее действие по познавательному развитию детей.

Королева Педагогики предлагает вам, использовать в работе детские безопасные сайты: Я родитель, Российская Государственная библиотека, развивающий сайт для детей. Подробно можно ознакомиться на сайте МКДОУ – детского сада № 6 в сети интернет.

ВЫВОД:

Образовательная деятельность в формате квест - игры является 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:

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 .)

Рефлексия «Наполни бочонок»

Если вам понятна информация по проведению **мастер - класса** – *«добавьте ложку меда» (желтый жетон).*

А если у вас есть вопросы, предложения, замечания *«добавьте ложку дёгтя» (красный жетон).*

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

Просим Вас подумать над некоторыми вопросами познавательного развития детей и ответить на них.

1. Часто ли дети задают вопросы: почему? зачем? как? _____
 2. Проявляют ли дети интерес к символическим «языкам»: пытается самостоятельно «читать» схемы, карты, чертежи и делать что-то по ним (лепить, конструировать, играть? (подчеркните) Часто, иногда, очень редко.
 3. Знакомы ли Вы с развивающими играми: блоки Дьеныша, палочки Кюизенера, игры Никитиных, Танграм, домино, лото, шашки, шахматы? (подчеркните с какими) .
 4. Какие развивающие игры есть у вас в группе? (подчеркните): блоки Дьеныша, палочки Кюизенера, игры Никитиных, Танграм, домино, лото, шашки, шахматы, другие _____
 5. Как часто дети подолгу занимается познавательными играми? (подчеркните) Часто, иногда, очень редко
 6. Как Вы считаете, какова основная цель познавательного развития детей в детском саду:
 - а) научить детей считать, решать задачи, выучить цифры;
 - б) научить детей ориентироваться в пространстве и во времени;
 - в) подготовить детей к обучению школе;
 - г) развивать у детей психические функции мышления, внимания, памяти, так, чтобы они в дальнейшем были способны к восприятию любой информации.
 7. В Вашей группе имеется наглядная информация по познавательному развитию детей? Насколько она полезна для родителей? (отметьте):
 - а) информация отсутствует;
 - б) информация есть, но не обращаю к ней внимание родителей (законных представителей);
 - в) информация есть, но крайне скудная;
 - г) информация интересная, но не имеет практической значимости для родителей;
 - д) информации слишком много, трудно выбрать что-то полезное;
 - е) наглядная информация интересна и полезна для родителей (законных представителей)
 8. Если бы вы были бы родителем, то какую помощь от педагогов детского сада потребовали по проблеме познавательного развития. (если да, то какая)
-