

Семинар-практикум

Тема: «Квест» технологии в ДОУ»

Подготовил старший воспитатель: Логунова Е.А.

Дата проведения: октябрь 2021 г.

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

Задачи:

- сформировать у участников **семинара-практикума** 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**.

Ход «квест-игры»:

В педагогическом кабинете собираются педагоги.

С-в: Уважаемые коллеги, позвольте начать наш семинар-практикум «Квест» технологии в ДОУ». Вот только я почему-то не могу найти материалы для него.

Раздается звонок заведующего детским садом:

- Уважаемые коллеги! Ваши материалы находятся у меня. Но забрать их просто так не получится. Вам придется выполнить несколько заданий, и тогда я верну вам все что нужно. По моей подсказке вам надо будет найти некий текст, прочитать его и в 2-3 словах сказать мне, о чем он. После чего, я назову вам следующую подсказку, и так пока вы не доберетесь до последнего задания. И так моя первая подсказка:

- Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и червячок,

И медведица!

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!

Педагоги должны догадаться, что текст находится в медицинском кабинете. Находят текст, зачитывают его.

Актуальность. В связи с реализацией федерального стандарта 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-технологии**, 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. *Педагоги идут в кабинет заведующего и формулируют ответ и сообщают его заведующей по вопросам:*

- 1) **Ведущая деятельность дошкольников**
- 2) **Что такое квест технология?**
- 3) **В чём состоит преимущество квест игр?**

Педагоги возвращаются в кабинет старшего воспитателя, звонят заведующему.

Заведующий озвучивает следующую подсказку:

*- Без лишних движений и без суеты
Старается Наталья с утра у плиты...
Поставила воду, картошку взяла-
Почистила, - режет, присев, у стола...
Вот луковиц Вика взяла пару штук-
Для супа пора пережаривать лук...*

Педагоги должны догадаться, что второй текст на кухне. 1 педагог идёт на кухню за текстом. Текст зачитывается в кабинете у старшего воспитателя.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в

3 этапа:

- Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
 - Разработка маршрута и карты, сценария квеста
 - Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).
- Звонок заведующему с ответом.

Заведующий приглашает к себе в кабинет и даёт ребус (Завхоз)

Педагоги должны догадаться, что следующий текст находится у завхоза Педагоги его, **находят, по карте сделать карту**, зачитывают его.

Виды квестов:

1. Поиск по запискам. 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. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (*картинкам, указателям*).

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*», «*Найдём Кая для Герды*», «*По дорогам Цветочного города с Незнайкой*».

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 могут быть самыми разнообразными:

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

Озвучивают ответ заведующему по вопросам:

1. **Виды квестов**
2. **От чего зависит тематика квеста?**
3. **Какими бывают задания для квестов?**

Заведующий говорит следующую подсказку:

*- Жили в стареньком рояле
Семь веселых звонких нот.
Распевали целый год,
Но однажды захворали.
Что нам делать мы не знали,
Нам сестричек было жаль.
Мы настройщика позвали,
Чтобы вылечить рояль.*

Педагоги находят в музыкальном зале на фортепиано подсказку вернитесь туда откуда вы только что пришли и решите кроссворд и отнесите его ребус.

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.

Затем озвучивают ответ заведующему. По вопросам:

- 1) **Назовите принципы разработки сценария квестов;**

Заведующий: - Благодарю вас, уважаемые коллеги! Жду вас в педагогическом кабинете.

В своём кабинете заведующий возвращает педагогам разрезанный текст консультации «Квест» технологии в ДОУ», которую в ходе выполнения квест-игры педагоги уже прочли, их задача собрать текст консультации. А также каждой группе преподносится сценарий квеста для их возрастной группы.

Ст-в: Наш **семинар подошел к концу**. Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны.

Рефлексия «Наполни бочонок» (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников **семинара**.)

Если вас заинтересовал **семинар** – *«добавьте ложку меда» (желтый жетон)*.

Если не заинтересовал *«добавьте ложку дегтя» (жетон красного цвета)*.

1 Задание (в кабинете ст. медицинской сестры) – 6 штук

Актуальность. В связи с реализацией федерального стандарта 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.

Текст 2 Задания

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в

3 этапа:

- Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
- Разработка маршрута и карты, сценария квеста
- Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Текст 3 Задания

Виды квестов:

1. Поиск по запискам. 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. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (*картинкам, указателям*).

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*», «*Найдём Кая для Герды*», «*По дорогам Цветочного города с Незнайкой*».

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 могут быть самыми разнообразными:

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

Текст 4 Задания

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.

Интернет ресурсы, которые помогут вам подготовить квест :

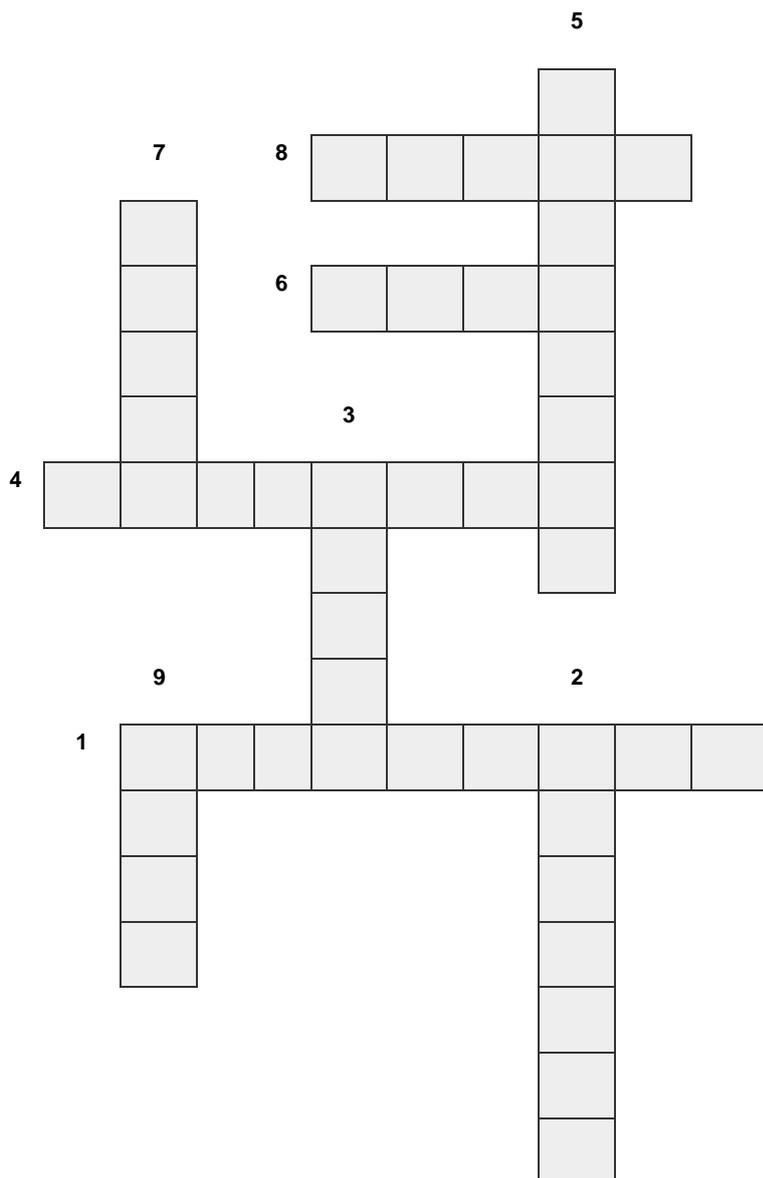
http://rebus1.com/index.php?item=rebus_generator – генератор ребусов онлайн

<https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html> - генератор кроссвордов

<http://kvestodel.ru/> - генератор квестов

<https://childdevelop.ru/generator/> - генератор заданий, нужна регистрация

Кроссворд



По горизонтали:

- 1) Совет из класса.
- 4) Запутанная сеть дорожек, ходов, сообщающихся друг с другом помещений [первонач. в Древней Греции и Египте большое здание со сложно расположенными переходами].
- 6) Ведущая деятельность для дошкольников.
- 8) Задание в ролевых играх (компьютерных или живого действия), которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели.

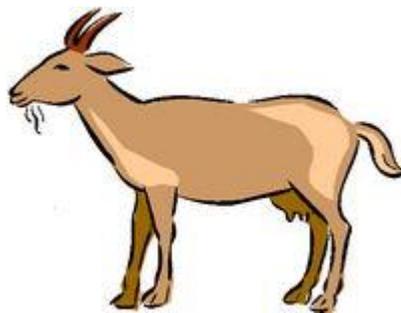
По вертикали:

- 2) Это метафорическое выражение, то есть такое выражение, которое описывает предмет при помощи его связи с каким-нибудь другим предметом, при наличии у этих предметов общего свойства.
- 3) Загадка, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками.
- 5) Спортивное: командное соревнование в беге, в котором на каждом этапе сменяется бегун команды, передающий своему товарищу какой-нибудь.
- 7) Чертеж земной поверхности.
- 9) Изображение, разделённое на множество фигурных частей, которое обычно требуется собрать в единое целое.

Ребусы

В

,



’

ЕЮ

Д,



’

Й