

Мастер-класс
для педагогов
«Использование
ДОО
квест-технологии
в работе с
дошкольниками»

Подготовила и провела:
Тарасова Людмила Анаптовна,
воспитатель МАДОУ "Детский сад
комбинированного вида №10
г.Шебекино Белгородской области"

Цель:

Поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми.

Задачи:

1. Сформировать у участников мастер-класса представления о квест-технологии в ДОО;
2. Конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест–игры;
3. Содействовать практическому освоению педагогами навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии;
4. Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Оборудование: маршрутные листы, конверты с заданиями на каждого участника, чистые листы для выполнения заданий, цветные жетоны (желтые и красные) по количеству участников.

Ход мастер-класса.

Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Использование квест–технологии в работе с дошкольниками». Мы познакомимся с определением квест-игры и покажем вам возможности их использования в работе с дошкольниками.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями. В связи с реализацией ФГОС ДО в дошкольных организациях произошли существенные изменения. Изменился и подход к образовательной деятельности дошкольников.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Включение в образовательный процесс квест – технологии как одного из вариантов игры–путешествия, является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития дошкольников.

Прародителями квестов являются компьютерные игры. Впервые попытку перенести виртуальный квест в реальность предприняли в азиатских странах в 2007 г., а в России в 2013 году. Это достаточно новое и молодое нововведение, которое уверенно и широко набирает обороты в образовании.

Квест (англ. quest, или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Образовательный квест – это новая форма деятельности, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность.

Квест-технология имеет ряд достоинств для детей дошкольного возраста:

- квесты естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют разные виды детской деятельности и формы работы с детьми;
- квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (*детей, родителей воспитанников и педагогов*) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Для дошкольного возраста идея квеста подходит идеально: дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце игры подходят к определенному результату. Это, несомненно, творческий акт, и в качестве одного из важнейших познавательных процессов, входящих в любой творческий акт, развивается воображение. Воображение способно не просто создавать новые сочетания и комбинации образов, но и раскрывать существенные связи и закономерности объективного мира.

Квест - это игры, в которых игроку 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, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют 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.*

Цель квест-игры в дошкольном образовательном учреждении – в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Виды квест-игры

Квесты по числу участников:

1. Одиночные,
2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

По содержанию:

1. Сюжетные.
2. Несюжетные

По структуре сюжетов:

1. **Линейный** – основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

2. **Штурмовой** – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

3. **Кольцевой** – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания, он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

По форме проведения:

1. Соревнования.

2. Проекты, исследования, эксперименты.

Как проходят квесты в детском саду?

Ведущие мероприятия заранее подготавливают местность к игре. Желательно, чтобы дети об этом не знали.

1. Определить цели и задачи

2. Выбрать место проведения игры.

3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников.

5. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект).

6. Подготовить задания, реквизит для игры

Так же 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, спуститься в колодезь.

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 проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Ведущий.

Итак, мы хотим предложить вам поучаствовать в квест-игре «*Профессионалы*». Квест будет линейным, одиночным, в котором каждому из участников последовательно необходимо будет найти 9 отгадок, которые приведут вас к ответу. Для участия в квест-игре каждому участнику выдается маршрутный лист с заданиями. Когда найдете все ответы, в последнем конверте вы найдете шифр для слова-ответа. Порядок выполнения заданий определен в маршрутном листе определенным цветом, аналогичными цветами отмечены и конверты с заданиями. Побеждает тот, кто выполнит задание быстрее. Готовы? Мы начинаем игру.

Задания квест-игры.

Задание 1.

Укажите, в каком из предложенных вариантов указана цель экологического воспитания в детском саду:

- а) формирование ручной умелости;
- б) развитие сенсорной культуры;
- в) формирование начал экологической культуры.**

Задание 2.

Решите ребус.



Природа

Задание 3.

Сколько образовательных областей определяет ФГОС ДО?

Пять

Задание 4

Пингвин птица или животное?

Птица

Задание 5.

Дополните предложения необходимым словом.

«Федеральные государственные образовательные стандарты должны обеспечивать ... образовательного пространства Российской Федерации»
(единство)

Задание 6.

Соберите слово.

Одно из требований к развивающей предметно-пространственной среде?

Р О Н Ъ М Ф Т У Р Е С А Р О Т И М С

Трансформируемость

Задание 7.

Как называется ученый, изучающий рыб?

Ихтиолог

Задание 8. «Картинная галерея»

Мы знакомим дошкольников с творчеством известных художников, развиваем умение видеть красоту пейзажей, средства выразительности, которые используются для передачи чувств и настроений, развиваем и обогащаем речь детей. У каждого художника свой индивидуальный почерк. Ваша задача – узнать по фотографии произведение живописи, вспомнить фамилию автора.



Шишкин

Задание 9.

Укажите требования к растениям центра природы какой возрастной группы, (количество растений, их названия):

6-8 растений (герань, бегония вечноцветущая, бальзамин, камелия, китайский розан, с пёстро окрашенными листьями – колеус; аралия+агава или алоэ, бегония – рекс, спарнагус, душистая герань). Нужно вносить одно растение с разновидностями, дети учатся находить сходства и различия.

Средняя

Ключ к слову:

Ключевое слово необходимо сложить из букв полученных ответов заданий квеста:

- 1) буква, под которой находится правильный ответ (в)
- 2) 3 буква (и)
- 3) буква (и)
- 4) 4 буква (ц)
- 5) 3 буква (т)
- 6) 9 буква (м)
- 7) 5 буква (о)
- 8) 2 буква (и)
- 9) 6 буква (я)

Ответ: МОТИВАЦИЯ

Ведущий.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест-игра является одним 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.

Рефлексия «Наполни бочонок»

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

На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников мастер-класса

Если вам понравился мастер-класс – «добавьте ложку меда» (желтый жетон).

Если не понравился - «добавьте ложку дегтя» (жетон красного цвета).

Спасибо за участие!