

Мастер – класс  
«Использование квест–технологии в работе с дошкольниками»  
Матушкина И.В., воспитатель

**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. Таковую 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: это 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 вам последовательно необходимо будет найти 8 отгадок, которые приведут вас к ответу. Для участия в квест-игре каждому участнику выдается маршрутный лист с заданиями, выполнив которые (загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы). 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 документов указывается, что «родители – первые педагоги ребенка. Они обязаны заложить основы физического, нравственного и интеллектуального развития его личности в младенческом возрасте?»

- а) учебник по педагогике;
- б) Устав ДОУ;
- в) закон РФ «Об образовании в РФ»;**
- г) Конституции РФ.

### Задание 2.

Решите ребус.



**Педагог**

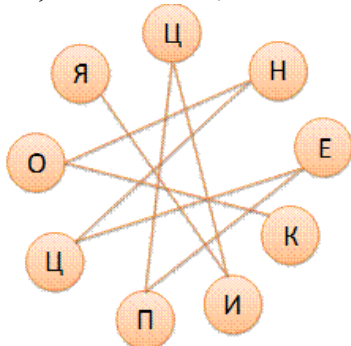
### Задание 3.

Сколько образовательных областей определяет ФГОС ДО?

**Пять**

### Задание 4 «Паутинка»

Замысел преобразования (и/или средств и организационных форм его реализации), проработанной и оформленной с применением модифицируемой системы подходов, категорий, понятий, онтологических картин, системы ценностных ориентаций и принципов.



**Концепция**

### 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?  
*РОНЬМФТУРЕСАРОТИМС*

**Трансформируемость**

#### **Задание 7.**

Найдите лишнее из перечисленных разделов ООП.

Основная образовательная программа ДОО содержит следующие разделы:  
Целевой, содержательный, **нормативный**, организационный

#### **Задание 8.**

Соберите фразу из предложенных слов.

Продолжительность прогулки сокращается при температуре воздуха ниже 15°C и скорости ветра более 7 м/с.

#### **Задание 9.**

С какого вида деятельности начинается трудовое воспитание в раннем возрасте?

**Самообслуживание**

#### **Ключ к слову:**

1. – буква, под которой находится правильный ответ (в)
2. – 4 буква (а)
3. – 2 буква (я)
4. – 7 буква (ц)
5. – 3 буква (и)
6. – 9 буква (м)
7. – 2 буква (о)
8. – 5 слово предложения, 1 буква (т)
9. – 11 буква (и)

#### **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!