

Мастер-класс для педагогов

«Использование квест-технологии в ДОУ»

*Подготовила: Пьяникина М.Н., воспитатель
МБДОУ «Пятницкий детский сад «Семицветик»*

Цель: поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми.

Задачи: конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержания квест – игры; - предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии; создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Ход проведения:

Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Использование квест – технологии в ДОУ»

Итак, что такое квест – игра?

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

Квест – игра некоторым из вас знакома, и вы считаете, что она предназначена для детей школьного возраста и даже – для людей более старшего возраста. На мой взгляд, эта игра – креативная, современная, спортивная, мотивирующая. Считаю, что эта технология приемлема и для дошкольников.

1. квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.
2. квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из направлений развития и образования ребенка.
3. А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой деятельности.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что

является эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Цель педагогической деятельности, заключается в следующем: - способствовать развитию воображения дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, способствующей формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазии, творческой активности. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть

Задачи:

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
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.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, помощь в решении организационных вопросов.

Квест - игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Желающих поучаствовать в квест – игре, приглашаю подойти ко мне.

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, а теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды.

(При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)

1 Задание:

Ведущий: перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами. Ваша задача: найти в них каждой команде по 8 букв и составить из них слово. Брать можно только по одной букве. Начали!

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получились слова: карточка и картинка. Значит следующее задание связано с этими словами.

2 Задание:

Ведущий: Каждой команде даются карточки, на которых изображены предметы. За одну минуту команде необходимо ответить, где, как и для чего можно применить данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: гвоздь – его можно загнать, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

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),

игрушка – (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.

3 задание

Ведущий: Замечательно, ключик нашли! А где же дверь, которую он откроет? Смотрите, перед вами, стоит дворец, и на ней висит замок. Давайте его откроем нашим ключиком! Здорово, замок открылся!

Ведущий: Но во дворце никого нет, зато лежит письмо. Давайте его прочитаем: «Здравствуйте дорогие гости! Нас нет дома, мы ушли на охоту. Приходите в следующий раз. Ваши СТУЛОШЕРСТИУС И ЗУБОГЛАЗИУС».

4 задание

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 листе бумаги, это и будет нашим последним заданием. На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.

Ведущий: Покажите, пожалуйста, нашим гостям этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, не застали их дома, но зато у нас на память останутся вот такие замечательные портреты! Вы их можете взять с собой!

Заключение: - И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию: - если опыт вам понравился, и вы будете его использовать в своей работе – поднимите улыбающийся смайлик, если вы частично воспользуетесь продемонстрированными приемами – поднимите равнодушный смайлик, если опыт вам не пригодится – поднимите грустный смайлик. Участникам спасибо за помощь в проведении игры, а всем - спасибо за внимание.