**Мастер - класс для педагогов**

**по теме:** **«Квест - игра» — современные игровые технологии в ДОО»**

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

***Задачи:***

• сформировать у участников мастер – класса  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.

***Пояснительная записка***

             В связи с реализацией ФГОС ДО 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.

            Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

**Образовательные** - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**Развивающие** – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

**Воспитательные** – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

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.

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  танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Принципы организации квестов**

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 и обратной связи.

**План  подготовки игры:**

* Разработать сценарий
* Создать антураж для каждой зоны проведения действий
* Подготовить музыкальное сопровождение
* Разработать презентацию для вступительной части
* Оформить наглядные материалы («карты»)
* Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
* Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.
* **Виды квестов:**
* **линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);**
* **штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);**
* **кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).**

**1.«Сказочная роща» - это линейный квест, где команда выполняет задания по карте - маршруту.**

Перед началом квеста детям предлагается мини-экскурсия по экологической тропе, где дети знакомятся со сказочными персонажами, с легендами, традициями и бытом русского народа .

И вот квест начинается.

В березовой роще есть цветные зоны - это деревья украшены росписью.

В каждой цветной роще нужно выполнить задание, которое написано на берестяных свитках.

Задания:

* **"Назови** **элементы росписи"**(описание: дети находят картинки с элементами росписи и называют)
* **«Пройди - не задень паутину»**(описание: дети поочередно пролезают через препятствие любым способом)
* **"Собери костер"**(описание: дети всей командой пробуют собрать костер разными способами- "колодец", "шалаш", "таежный", "звездный")
* **«Назови героев русских народных сказок»**(описание: дети по очереди называют героев сказок или названия  сказок)
* **«Назови чей след»**(описание: дети называют картинку со следами и иммитируют движения или  находят этого животного в роще)
* **«Принеси воды на коромысле»**(описание: дети пробуют удержать ведра на коромысле, сначала по одному, а затем соревнуясь)

**"Льдинкобол"**(метание прозрачных шариков в ларец). Пройдя весь путь, команда должна найти берестяной короб с сюрпризом (это могут быть сувениры, раскраска, сладости и др.).

**2."По следам здоровья!"– штурмовой квест (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи).**

*Цель: формирование у детей основ здорового образа жизни.*

*Задачи:*

* получение элементарных знаний о своем организме; роли физических упражнений в его жизнедеятельности, способах укрепления собственного здоровья;
* поддержание у него бодрого, жизнерадостного настроения, профилактика негативных эмоций;
* совершенствование всех функций организма, воспитание интереса к различным доступным видам двигательной деятельности, формирование основ физической культуры, потребности в ежедневных физических упражнениях.

Детям предложили отправиться на квест, в зале видят такую картину - Робин Бобин Барабек заболел, от него ушло здоровье и оставило записку-кроссворд. Дети решают помочь Робину.

Поиск здоровья Робина начался. Каждое задание пронумеровано.Дети выполнив задание, называют правило как вывод задания одним словом, которое записывают в кроссворд.

После задания" Мнемотаблица: Спортивные игры", дети соревнуются, используя элементы спортивных игр (баскетбол, бадминтон, теннис, футбол).

Квест закончился, Робин угощает детей. До новых встреч!

**3.«Зарница» – это кольцевой квест (по сути, тот же линейный квест только 2команды, стартуют из разных точек).**

Цель квеста : формирование у детей дошкольного возраста патриотических чувств,  воспитания любви и уважения к защитникам Родины.

* Закреплять умение преодолевать полосу препятствий (бег змейкой, перелезание через препятствия, перепрыгивание из обруча в обруч), передавать предметы стоя в шеренге; упражнять в метании в вертикальную цель, удаленную на расстояние до 3 метров.
* Развивать физические качества: быстроту, меткость, координацию движений, выносливость.
* Воспитывать у детей чувство взаимопомощи, выдержку, находчивость, смелость, упорство, умение сплоченно действовать в сложных ситуациях, ответственное отношение к поставленной задаче.
* Оздоравливать организм ребенка с помощью двигательной активности на свежем воздухе.
* Укреплять детско-родительские отношения.

Двигаясь по карте маршруту должны найти свой флаг: команда пограничников - флаг сухопутный войск, команда моряков - Андреевский флаг. Каждая команда на каждом этапе должны найти фрагмент своего флага. Выигрывает команда, собравшая быстрее свой флаг.

Таким образом, 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.

 Сегодня я предлагаю вам "Квест-игру" «Профессионал» с целью сформировать представления о  Квест - технологии для дальнейшего применения ее на практике, продемонстрировав свои профессиональные качества.

**Ход "Квест - игры":**

Воспитатель – слово-то, какое!  
В нем таятся свет, добро, тепло.  
Кто детей порадует игрою

Кто их пожурит совсем не зло?  
Им благодаря взрослеют дети,  
Зная, как вести себя и жить.  
Воспитатели! Добрей вас нет на свете!  
Вам счастливыми желаем быть!

 За каждое пройденное испытание каждая команда получает по одной букве. По завершению квеста, обе команды собирают из данных букв одно слово, прочитывают его. Та команда, которая набирает большее количество баллов, забирает «клад».  
Итак, для начала командам необходимо придумать название.

**1. Первое испытание «Разминка»**

- Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла, гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой *«Золотой ключик или приключение Буратино»*)

2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.

(Доктор Айболит, К. Чуковский *«Доктор Айболит»*)

3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. *«Колобок»*)

4. Организую зимнюю рыбалку. Недорого.

(Лиса, р. н. с. *«Лиса и волк»*)

Вручается по одной букве

**2. Второе испытание «Скажи четко, быстро и понятно»**

Ведущий предлагает выбрать 2 карточки со скороговоркой и проговорить их.  
**Скороговорки:**1.Кукушка кукушонку купила капюшон. Надел кукушонок капюшон. Как в капюшоне он смешон.  
2.Пришел Прокоп, кипел укроп, ушел Прокоп, кипел укроп. Как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипел укроп.  
3.Мамаша Ромаше дала сыворотку из – под простокваши.  
4. Расскажите про покупки. Про какие, про покупки? Про покупки, про покупки, про покупочки свои.

**Вручается по 2 буквы**

3. **Третье испытание на сообразительность**

1 ой команде дается задание

**Задание №1**

Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться

• Если зайцев - идем в лес,

• Если лисиц - идем в поле

• Если белок - идем в сад.

**Воспитатель – помощник провожает команду в группу  (где их ждет герой с заданием, после выполнения задания вручает 2 буквы)**

Отгадать загадки, где задуманное слово состоит из нескольких самостоятельных слов.

Первое слово над чайником тает,

Второе – у папы растет под губой.

А целое ветер морской надувает

И в плаванье нас приглашает с тобой (***Пар  ус)***

Первый слог – нота, второй – тоже,

А в целом – на горох похожа ***(Фа  соль)***

Предлог стоит в моем начале,

В конце же – загородный дом.

А целое – мы все решали

И у доски и за столом (***За  дача)***

Начало – нота, потом – оленя украшение.

А вместе – место оживленного движения (***До  рога)***

**2-ой команде**В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?

• Если *«Кот, Петух и Лиса»* отправляемся в лес

• Если *«Зимовье»* **отправляемся в детский сад**

• Если *«Теремок»* отправляемся на необитаемый остров

**Воспитатель – помощник провожает команду в группу  (где их ждет герой с заданием, после выполнения задания вручает 2 буквы)**

У мальчика столько же сестер, сколько и братьев, а у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев.

Сколько в этой семье братьев и сколько сестер? (*4 брата и 3 сестры)*

Когда моему отцу был 31 год, мне было 8 лет, а теперь отец старше меня вдвое. Сколько мне теперь лет? (*23  года. Разность между годами отца и сына равна 23 годам, следовательно, сыну надо иметь 23 года, чтобы отец был вдвое старше его).*

***Участники возвращаются в муз.зал***

**Ведущий:**ну а мы продолжаем

1. ***Испытание  «Смекалистых»***

Участникам необходимо заменить фразеологизмы одним словом

|  |  |
| --- | --- |
| Мозолить глаза  Клевать носом  Бить баклуши  Прикусить язык  Как снег на голову  Вешать нос  Витать в облаках  Задать головомойку  Зарубить на носу  Ждать у моря погоды | Точить лясы  Дать слово  Дрожать как осиновый лист  Писать как курица лапой  Ходить на голове  Считать ворон  Держать в голове  Наговорить с три короба  Держать язык за зубами  После дождика в четверг |

***Участникам вручается по 1 букве***

**5 испытание «Понимайка»**

Командам раздаются карточки с 4 словами. В течение 3 минут участники первой команды должны объяснить как можно  больше слов своим соперникам, при этом нельзя употреблять однокоренные слова. Далее они меняются ролями.

|  |  |
| --- | --- |
| Верблюд  Компот  Мультфильм  Родители | Сказка  Портфель  Администрация  Ряженка |

***Участникам вручается по 1 букве***

**6 испытание «Фантазеры»**

Участникам каждой команды предлагается нарисовать фломастерами  на ватмане «Современный педагог, – Какой он?»

***Вручаются недостающие буквы***

Задания выполнены, загаданное слово  **ТВОРЧЕСТВО**

Играя в **Квест - игру**, дети проявляют инициативность и самостоятельность, мы дарим вам небольшие буклеты.

Каждому участнику вручается сертификат участия в мастер-классе квест – игра **«Профессионал».**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. *Комарова Т.С., Зацепина М.Б.*«Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144.
2. *Короткова Н.А.*«Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.  
       3. *Колесникова И.В.*«Проведение игры - квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» № 2 2015.

4. *Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.* Образовательный квест – Современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;