

**Мастер-класс для педагогов.  
Квест - игра «Педагогическая копилка»**

*Составила и провела  
Воспитатель 1 кв. категории  
Постникова А.С.*

**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.

**Пояснительная записка**

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.

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, 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:** Сегодня я представляю для вас "Квест-игру" с целью сформировать представления о Квест- технологии для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.

Мы с вами, работаем в прекрасном детском саду «Солнышко». Нашу «Педагогическую копилку» сегодня мы наполним своими творческими идеями, опытом и знаниями. Нам нужно собрать все эти солнышки. Итак,

квест-игра «Педагогическая копилка» начинается.

Но, чтоб не сбиться нам с пути, нужно что-то нам найти.... Что понадобится нам?

- Правильно! Карта.

- Посмотрите, на карте отмечено пять мест где мы, должны сделать остановку и найти заветное солнышко в нашу педагогическую копилку. Готовы? Тогда в путь....

- Первое задание нас ждет в кабинете руководителя. *(на кабинете замок)*  
Замок сможет открыть волшебное слово, которое зашифровано в ребусе.

*(Педагоги решают ребус. СЛОВО-ПЕДАГОГИ)*

**Первое задание из «Чудесного мешочка»**



**Задание-тест «Педагогический зачет»**

**Педагогика – наука о .....**

1. Воспитании и обучении
2. Обучении и питании
3. Образовании и воспитании
4. Питании и поведении

**Как называется представление педагогом своих достижений?**

1. Реклама
2. Портфолио
3. Автопортрет
4. Фотоальбом

**Что в переводе с латинского означает слово «семинар»?**

1. Питомник
2. Хозяйство
3. Рассадник
4. Семь наук

**Виды дошкольных образовательных учреждений ?**

1. Компенсирующего



2. Комбинированного
3. **Общеразвивающего**
3. Центр развития ребенка

**Какой должна быть предметно -развивающая пространственная среда ?**

1. Красивой
2. Безопасной
3. Трансформируемой
4. Содержательно-насыщенной
5. Полифункциональной
6. Доступной

**Сколько и каких образовательных областей по ФГОС**

5.

**Ведущий:** Задания выполнены, вот вам подсказка:

«Чтобы солнышко найти, в награды наши загляни» *(В кубке)* Нам пора двигаться дальше... Следующее задание в кабинете логопеда. *(на кабинете замок)*

*(Педагоги решают ребус. СЛОВО-ДОСТОЯНИЕ)*



*(участники спускаются с лестницы в кабинет логопеда, им вручаются конверты с заданием)*

**Ведущий:** Второе задание в называется «Перевертыши». Необходимо расшифровать текст и произнести его.

АЛИН О Р О В О Р П А Н О Р О В А К Н Е Н О Р О В	Проворонила ворона вороненка
ШАН НАКЛОП ЛАПОП В НАКПАК	Наш Полкан попал в капкан.
ОТК АРБОБ ТИДИБО АРБОБ ЕН ТЕДИВУ АРБОД	Кто обидит бобра - не увидит добра.
ИЛАТПОТАЗ ИКТУ В УДАС ИКДУБАЗЕН	Затоптали утки саду незабудки.

ПИСО ПИРХО, ПИХРА ПИСО	Осип охрип, Архип осип.
ЛЕЪС, ЦЕНОКАН, ЦЕНЗУК ЦЕНЕРАВ	Съел, наконец, кузнец варенец.

**Ведущий:** Задания выполнены, вот вам подсказка:

«Чтобы солнышко найти, свое отражение найди» *(на зеркале)*. Далее нам нужно отыскать корзину, *(которая находится под лестницей)*. Это корзинка художественного слова.

**Третье задание собрать разрезную картинку и соответственно вспомнить художественное слово к нему** *(участникам вручаются конверты с заданием.)*



Задания выполнены, вот вам подсказка: «Чтобы солнышко найти, на дно корзинки загляни» *(на дне корзинки)*.

**Ведущий:** Следуя нашей карте, мы должны подняться в зал, но впереди лестница.

**Четвертое задание на внимание «Запомни слова»** (ведущий зачитывает 25 слов: слон, качели, верблюд, зонт, тетрадь, домино, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь. Педагоги, поднимаясь по лестнице называют запомнившиеся слова).

**Ведущий:** И, чтобы попасть в зал, надо решить ребус. *(Педагоги решают ребус. СЛОВО-СТРАНЫ)*

**Ведущий:** И, здесь нас ждет последнее, творческое задание (Педагогам предложено изобразить жестаами песню по музыку «У леса на опушке»).



Задание выполнено, вот вам подсказка: «Чтобы солнышко найти, под крышку инструмента загляни.» *(под крышкой фортепиано).*

**Ведущий:** Вот и подошла к концу наша квест-игра. Наша педагогическая копилка полна. И сложив, волшебные слова, получилась, волшебная фраза «ПЕДАГОГИ-ДОСТОЯНИЕ СТРАНЫ». Спасибо всем за участие!