

Заведующий
«Детский сад №18 ст. Архонская»
С.Н.

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД №18 СТ. АРХОНСКАЯ»
ПРИГОРОДНОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ СЕВЕРНАЯ ОСЕТИЯ – АЛАНИЯ**

363120, Республика Северная Осетия – Алания, ст. Архонская, ул. Далибанда, 8, тел. (86739) 3-11-89

Мастер-класс

для педагогов

«Квест – шаг в будущее!»

Воспитатель: Кулумбегова А. В.

ст. Архонская 2020 г.

Мастер-класс для педагогов «Квест – шаг в будущее»
Подготовила Кулумбегова Анна Васильевна

1 слайд

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..

Мне понадобятся помощники, которые обладают смекалкой и логическим мышлением. Я приготовила для Вас загадки.

Загадки для отбора участников

1. Что у цапли впереди , а у зайца сзади. (буква «ц»)
2. Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится. (яма)
3. Как разделить пять яблок между пятью девочками так , чтобы каждая получила по яблоку и при этом одно яблоко осталось в корзине.
(Отдать одной девочке вместе с корзинкой)
4. Что всегда увеличивается и никогда не уменьшается. (возраст)
5. С земли и ребёнок поднимет, а через забор и силач не перекинет.
(перо)
6. Чтобы его не терять , его нужно проявлять, а чтобы им обладать его нужно воспитать и никогда не терять. (характер)

(выходят педагоги 6 человек).

Давайте, с вами познакомимся. Меня зовут Анна Васильевна. Когда- то очень давно а у некоторых это было недавно , мы с вами выбрали одну и ту же профессию : воспитатель детского сада. Кто-то пришёл обдуманно, кто-то попал по воле судьбы. Но коль мы с вами работаем в детском саду , хочется верить что выбранная профессия была дана нам свыше . Люди посторонние здесь не задерживаются . ищут другую работу. А в детском саду остаются самые преданные этой профессии люди. Так кто же такой воспитатель? У нас у всех одна профессия , но все таки мы разные. Давайте познакомимся поближе. У меня в руках волшебный мяч, как вы думаете ...(передают мяч друг другу)

Педагог.

Если педагог – это цветок, то какой?

Если педагог – это настроение, то какое?

Если педагог – это фильм, то какой?

Если педагог – это праздник, то какой?

Если педагог – это сказочный герой, то какой?

Если педагог – это время года, то какое?

Если педагог – это вид спорта, то какой?

Если педагог - это песня, то какая?

Если педагог – это танец, то какой?

Если педагог – это водная стихия, то какая?

Если педагог – это драгоценный камень, то какой?

Если педагог – это игра, то какая?

Если педагог – это планета, то какая?

Слайд 3. Педагоги рассказывают.

Слайд 4. Сегодня мы с вами отправимся в квест - путешествие, которое будет трудным, но увлекательным и интересным!

Что вы возьмете с собой в дорогу?

Молодцы! Мы набрали целый багаж. Еще мы возьмем с собой умение, сноровку и хорошее настроение!

Ну что? Вы готовы?

Слайд 5.

Мы переместимся в будущее на машине времени. Закрывайте глаза. Мы отправляемся!

Слайд 6.

Открывайте глаза!

Мы с вами попали в будущее. 2222 год.... мир сошел с ума! Дети стали гиперактивными, не увлекаются ни чем что приносило бы пользу для их развития, не склонны размышлять, что поможет им успешно развиваться? Так не может больше продолжаться нам следует над этим поработать и найти выход.

Слайд 7 и 8. Ответ знает только старец, который спрятал его в сундук и закрыл на 4 замка, с надеждой, что вы его найдете и поможете спасти наших детей.

Педагоги! Мы с вами можем предотвратить катастрофу! Вы готовы помочь?

Слайд 9.

1 задание.

Итак, первый ключ мы сможем найти, отгадав загадку старца. Слушайте внимательно.

Слайд 10.

В вечернее время, когда почти всех забрали домой, в группе осталось семь детей, где каждый был занят каким-то делом:

первый - читает книгу

второй – играет с куклой

третий - рисует

четвертый – играет в шашки

пятый – собирает конструктор

шестой - ухаживает за растениями

А чем занимается седьмой ребенок?

Ответ: играет в шашки.

И чтобы получить первый ключ нужно выполнить ещё одно задание

Скороговорки

Пришёл Прокоп, кипел укроп, ушёл Прокоп, кипит укроп. Как при Прокопе кипел укроп, так без Прокопа кипит укроп.

Ткёт ткач ткани на платок Тане.

Восемь сцепщиков сцепляли цистерны.

Мыши шуршат и шарахаются в шалаше . как только слышат шаги на шоссе.

Пробирается поперёк реки паровой паром.

Всех скороговорок не перескороговоришь и не перевыскороговоришь.

Слайд 11. Первый ключ найден.

Слайд 12.

2 задание: Как правильно,на Ваш взгляд, должен поступить воспитатель.

Слайд 13.

Одного из воспитанников товарищи по группе зовут не по имени, а по национальности. Ребенок постоянно плачет и не хочет ходить в детский сад. Воспитатель пытается объяснить детям, что они поступают жестоко. Тогда дошкольники начинают дразнить малыша так, чтобы не слышали взрослые. *Как можно помочь воспитателю?*

Слайд 14. Второй ключ найден.

Слайд 15.

3 задание. Ребусы. Молодцы! Мы уже очень близко к разгадке тайны спасения Земли. Нас ждем следующее задание. Ребусы:

Слайды 16-23.

Слайд 24. Третий ключ найден

Слайд 25-26. **4 задание.**

Старец зашифровал слова : *программа , игрушки, воспитатель, семинар* АМРОГРМАП, КРУШИГУ, ЕЛПИЬТОВСАТ, НИСРЕМА.

Слайд 29-30. Вот и собраны все 4 ключа. Какое слово спрятано на обратной стороне ключа? *Окно*

Наш сундук находится у окна, а вот точное место расположения неизвестно. Но есть подсказка: внизу каждой буквы указано направление пути к сундуку. Встаньте в центре зала, лицом к окну.

А вот и сундук! Мы молодцы, мы справились!!!!

Слайд 31.

Педагоги подходят к окну. Там стоит сундук. Ключами открывают сундук. Там лежат буквы. Педагоги из букв собирают слово «Квест».

Вот мы с вами и нашли ответ, кто же спасет Землю. Но чтобы его узнать, нужно собрать слово и громко его произнести.

Оказывается, **КВЕСТ** – ключ к решению проблем в сложившихся обстоятельствах у нас на земле и именно эта технология ...

Слайд 32.

Мне хочется закончить нашу встречу притчей.

Притча

"Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: "Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?" А сам думает: "Скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу". Мудрец, подумав, ответил: "Все в твоих руках".

А ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить добро, искать что-то новое, познавать неизвестное, показывать детям правильный путь. Никогда не прекращайте вашей самообразовательной работы и не забывайте, что, сколько бы вы не учились. Сколько бы вы не знали, знанию и образованию нет границ и пределов.

Слайд 33. Спасибо за участие! Всего доброго!

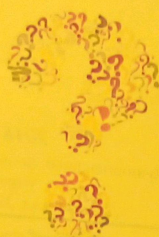
1	2	3	4
Сделайте 3 шага прямо			
Повернитесь направо			
Сделайте 2 шага прямо			
Повернитесь налево			

Мастер-класс «Квест – шаг в будущее»



Квест

(«question» - вопрос, «quest» - поиск) - поиск, разыскиваемый предмет.



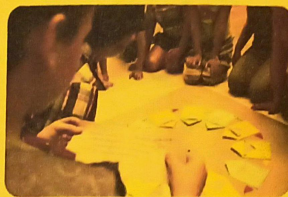
Квест-игра

является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

- ↓ Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
- ↓ Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
- ↓ Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- ↓ Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

В ходе реализации *квест-игры* можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Принципы построения



квестов

- ✓ **Принцип навигации.** (Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.)

Принцип доступности заданий

- ✓ Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.)

Принцип системности.

- (Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.)

Принцип эмоциональной окрашенности заданий.

- (Методические и образовательные задачи скрытаны за игровыми приёмами.)

Принцип интеграции.

- (Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.)

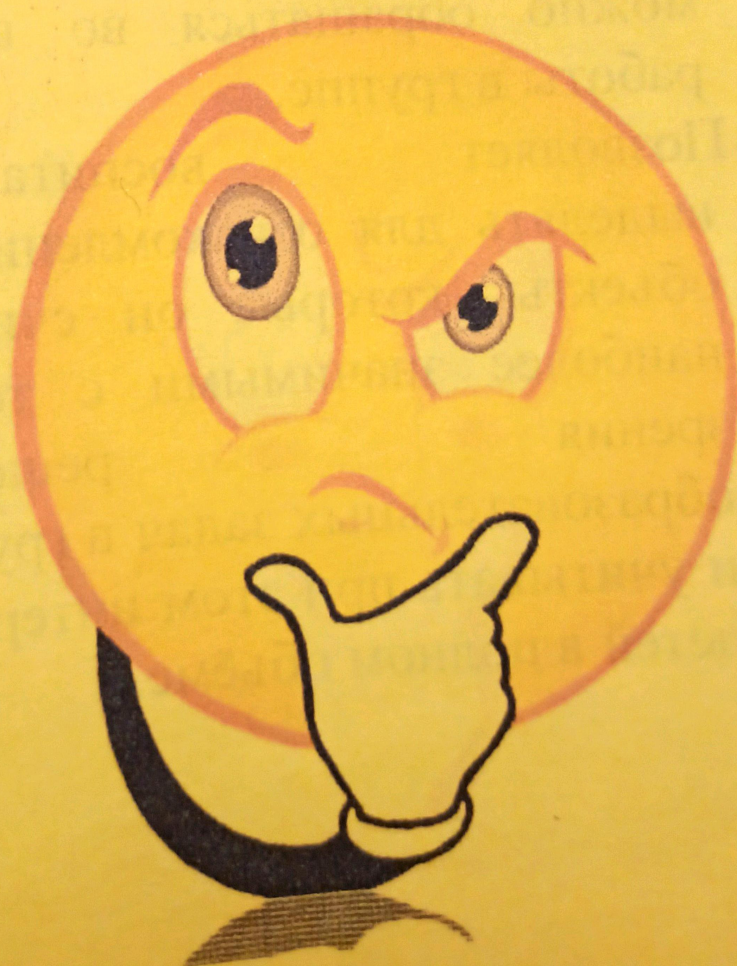
Принцип разумности по времени.

- ✓ (Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько

2018
Муниципальное дошкольное образовательное
учреждение
«Детский сад № 18 ст. Архонская»

ЧТО ЭТО?

КВЕСТ- ИГРА



дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста.)

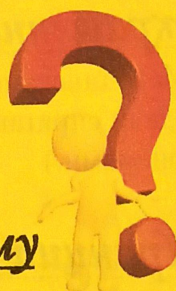
-игровой квест,
-ролевой квест.

По сроку реализации квесты
различают:

- краткосрочные
- долгосрочные

По форме работы:

- групповые
- индивидуальные



По предметному
содержанию:

- моно квест
- межпредметный квест

По доминирующей
деятельности воспитанников:

- исследовательский квест, -
- информационный квест,
- творческий квест,
- поисковый квест,

Играйте и
исследуйте!