**Мастер-класс с педагогами по квест технологии «Использование квест — технологии в работе с дошкольниками»**

**Цель:**

Поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми.

**Задачи:**

1. Конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – игры;

2. Предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;

3. Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

**Форма проведения:** интегрированное *(лекционно-практическое)* занятие.

**Ход проведения:**

Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Использование квест – технологий в работе с дошкольниками»

Квест – игра…Возможно, некоторым из вас она знакома как компьютерная игра, предназначенная для детей школьного возраста и даже – для людей более старшего возраста. На мой взгляд, эта игра – креативная, современная, зажигательная. Считаю, что эта технология приемлема и для дошкольников.

Во – первых, квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

Во – вторых, квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности.

Итак, что такое квест – игра?

Квест (от англ. Quest - *«поиск чего-либо»*)

Квест – это командная игра, но может быть и одиночной. Идея командной 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, а значит, есть возможность развивать когнитивные качества, необходимые ребенку в школе.

Квест – это вид сюжета, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справляться и в конце игры подходят к определенному результату.

**Задачи:**

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

Развивающие - 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.

Воспитательные - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать принцыпам.

**Принципы:**

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.

**Этапы игры.** В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания *(активные, логические, поисковые, творческие и пр.)*. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п.

Игроков сопровождает инструктор *«Инструктор команды - взрослый»*. Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

**Значение квест-игры:**

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

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе.

**Практическая деятельность квест – игры с педагогами**

Ведущий:

С теоретической частью познакомились, перейдем к практической.

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.

Ведущий: Итак, наша команда собрана, а теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды.

**1 Задание:**

Ведущий: **перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами.** Ваша задача: найти в них 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 загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посовещаться.

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).

**3. Задание:**

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)*.

**4. Задание:**

Ведущий: Замечательно, у вас получилось слово – ключик! Но где же его можно найти? Попробуйте сами в зале найти очередную подсказку. *Игра «Холодно – горячо*».

**5. Задание:**

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

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

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!

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 – поселите смайлик на третий этаж.

- если вы частично воспользуетесь продемонстрированными приёмами – поселите смайлик на второй этаж.

- если опыт вам не пригодится – поселите смайлик на первый этаж.

Участникам спасибо за помощь в проведении игры.

