МАСТЕР КЛАСС С ПЕДАГОГАМИ

 «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками»

Основной принцип мастер класса:

 «Я знаю, как это сделать, и покажу вам»

 **Слайд 2**

**Цель:**

- поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию

квест – технологии в работе с детьми дошкольного возраста.

**Задачи:**

- конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест– игры.

**Материалы:** презентация, емкости с сыпучими продуктами, карточки, буквы, бумага, фломастеры, схема, физкультурное оборудование.

**Ход проведения**:

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

Прежде всего, давайте определимся с **основными понятиями** – что такое квест - игра, каковы ее задачи и как она устроена.
**Слайд 3
Квест** – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.
В последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие - игровые «[квест](http://teamlab.ru/index.php?page=outdoor-quests)ы», которые интересны и увлекательны для детей.

Понятно, что для дошкольного возраста идея квеста идеально подходит: дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справляться и в конце игры подходят к определенному результату.
**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. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

**Квест** –игра – креативная, современная, зажигательная! Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

 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, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

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

**Слайд 4**

**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.

**Слайд 5**

**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.

**Слайд 6
Ожидаемый результат:**
Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДО: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДО: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка»;

3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

**Слайд 7**

**Квест- игра для педагогов.**

**«Путешествие к необыкновенным сказочным героям»**

**Ведущий:**

Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. 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.

**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 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 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)

**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. Чтобы найти подсказку нужно пройти препятствия по схеме:

(- пройти через болото по кочкам;

- перепрыгнуть ручеек;

- подлезть под ветки деревьев.

- найти корзинку.) Попробуем?

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

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 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.

*(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).*

**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!

**Рефлексия:**

- 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 нашего домика.

 - 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, а всем - спасибо за внимание!