**Мастер – класс для педагогов ДОУ**

**«Квест-игра» как средство самореализации и стимулирования**

**творческого потенциала педагогов»**

**Цель***:*поделиться с педагогами имеющимся опытом использования квест – технологии в работе с детьми дошкольного возраста, оказать практическую помощь педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО

**Задачи:**

- сформировать представления о Квест - технологии в детском саду.

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

- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;

- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

**Форма проведения:**мастер – класс

**Аудитория:**  педагоги дошкольного образования

**Оборудование:**мультимедийное оборудование, электронная презентация; видео квест – игры «Дело в шляпе».

1. **Теоретическая часть:**

***Вступительное слово***

Добрый день, уважаемые коллеги!

Эпиграфом к мастер - классу я бы взяла народную мудрость:

«Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».

Основной принцип мастер - класса:

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

Я хочу начать с притчи:

«Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?» Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:

— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или неживая?

А сам думает: «Скажет живая – я ее убью, скажет неживая – выпущу»

Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:

— Всё в твоих руках».

Пожалуй, в наших с вами руках возможность создать в детском саду такую атмосферу, такие условия, в которой дети будут успешно социализироваться. В наших руках сделать жизнь детей в детском саду необычной, запоминающейся, увлекательной, интересной, весёлой, игровой.

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.

И так, в рамках сегодняшнего мастер-класса позвольте поделиться своим опытом по использованию квест-технологии в образовательном процессе. Сначала немного о самой технологии.

**Слайд 1 -**Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

«Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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.

**Слайд 2 -**Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

* образовательные - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс,  усвоение новых знаний и закрепление имеющихся;
* развивающие  - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
* воспитательные - воспитание доброжелательности, взаимопомощи,  толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками.

**Слайд 3**- Принципы организации квестов:

При разработке и проведении квестов с детьми используются следующие 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.

**Слайд 4** - 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.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Слайд 5 - Варианты квестов:**

1. Поиск по запискам.

2. Поиск по карте.

3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

**Виды квест- технологий:**

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов таких обучающих и воспитательных процессов, ведь в большинстве случаев педагог является не только учителем, преподающим определенный материал, а еще и воспитателем, так сказать, нравственным наставником. В общей классификации выделяют следующие:

* *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).

**Слайд 6 – Темы квестов:**

1. В поисках приключений.
2. Помоги герою сказки, мультфильма.
3. Познавательный квест.
4. Научные исследования.
5. Литературный квест.
6. Физкультурный праздник.
7. Квест-викторина.

**Слайд 7 - Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:**

- загадки;

- ребусы;

- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;

- пазлы;

- творческие задания;

- игры с песком, с водой;

- лабиринты;

- спортивные эстафеты.

**Слайд 8 - Структура квест-технологии:**

Теперь несколько слов о том, какова сама структура таких процессов. Рассмотрение ее следует применять не к отдельно взятому ребенку, а, наверное, даже к целой команде, ибо на современном этапе развития человечества только совместные действия могут обеспечить наилучший результат.

Итак, все сводится к следующему:

* Вступление, предназначенное для привлечения интереса;
* Постановка целей и задач, распределение ролей
* Логически и последовательно построенная цепочка заданий
* Порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы)
* Подведение итогов игры, конечная цель - приз

Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

**Слайд 9 - Алгоритм организации квеста:**

1. Определить цели и задачи.

2. Выбрать место проведения игры.

3. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

4. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.

5. Написать сценарий (конспект).

6. Подготовить задания, атрибутику (реквизиты) для игры.

**II. Практическая часть**

Это коротко все, что хотелось бы Вам рассказать о квест – технологиях, т.е. теория вопроса. Теперь переходим к самой интересной части нашего мастер – класса к квест-игре. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка состоит в том, что, выполнив одно задание, получают подсказку к выполнению следующего. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

- За основу квеста я взяла методику «Семь шляп» Эдварда де Боно и немного ее трансформировала в соответствии с темой нашего педсовета. Задача квеста: собрать семь шляп, выполнив предложенные задания. Для этого нам нужно отправиться в путешествие. Готовы ли вы немного попутешествовать

**1.Организационный момент**

Приглашаю вас в путешествие сказочное,

Будет оно загадочное,

Дороги нас ждут необычные,

Потребуются силы приличные.

**Ведущий:** Для начала мы проведем разминку – небольшую *викторину (за каждый правильный ответ участник получает жетон с*[*номером*](http://www.vossta.ru/seminaru-svetlani-dmitrishuk--trudovie-otnosheniya-s-osobimi-k.html)*).*

**Вопросы:** 1.Какие виды деятельности являются основными видами детской деятельности дошкольного периода? *(игровая и продуктивная)*

 2.Что называют продуктивной деятельностью в дошкольном образовании? *(деятельность детей под руководством взрослого, в результате которой появляется определённый продукт).*

3.В какую образовательную область включены   продуктивные виды

4..Назовите виды творческой деятельности *(изобразительная, конструктивно-модельная, музыкальная, театрализованная и т.д.)*

5.Что же такое «Творческие способности»? *(творческие способности - умение находить новые оригинальные решения каких-либо задач)*

6.Перечислите методы развития творческих способностей, используемых на занятиях в детском саду или дома родителями *(рисование, лепка, чтение, музыка, развивающие игры, экспериментирование)*

*7.* Назовите способы лепки.

**Конструктивный** - лепка из отдельных кусочков материала, соединяя их в единое целое.

**Пластический или скульптурный** - лепка из целого куска, постепенно изменяя его – вытягивая, оттягивая, загибая, вдавливая необходимые части.

**Комбинированный** - объединяющий лепку из отдельных частей и целого куска, т.е. «скульптурный + конструктивный».

**Картинная** – лепка основу покрыть тонким слоем пластилина, процарапать на ней задуманный рисунок или сделать эскиз на бумаге. А затем можно лепить детали по порядку и прикреплять их – придавливать, примазывать, разглаживать.

**БАРЕЛЬЕФ–** лепная картина с выпуклым изображением (детали выступают над поверхностью основы) ;

**ГОРЕЛЬЕФ** – это рельеф с более выпуклым изображением, чем барельеф.

**Ведущий:** НУ что же в путь и я приглашаю первого участника под № 1. Внимание на экран

**1 слайд** - первая подсказка, где находиться шляпа *(шляпа лежит на подоконнике одного из окон музыкального зала, педагог берет внутри шляпы задание читает его, выполняет).*

*Попали вы на игру «Квест»*

*Найдете все подсказки здесь.*

*Ждет вас множество заданий,*

*Интересных испытаний,*

*Сюрприз найдете,*

*Силу знаний обретете.*

**В первой шляпе задание № 1** – что означает этот ребус

**2 слайд** (*Программа «Цветные ладошки» Лыкова И.А).*

После выполнения задания участник в шляпе находит букву **П,** и конверт с подсказкой, которую передает второму участнику.

 **Ведущий:** Я приглашаю участника под № 2**,** прошу с помощью подсказки найти шляпу*(сделать вдоль окна 6 шагов к центральной стене).* Педагог находит шляпу с заданием.

**Ведущий:** Итак, как вы догадались, мы отправились в путешествие по программе «Цветные ладошки» Лыкова И.А.и у нас остановка станция «Лепка».

**Во второй шляпе задание № 2 -** доказать, что лепка взаимосвязана с другими видами деятельности

**3 слайд** *(на развитие речи – читаем о березке, на прогулке – наблюдаем, на изо – рисуем, клеим, лепим, на музыке поем).*

После выполнения задания участник находит букву **Р** и конверт с подсказкой *(фото столика с музыкальным оборудованием*), передает участнику под № 3.

**Ведущий:** Мы продолжаем наш путь, у нас остановка «Рисование» и задание для третьего участника.

**В третьей шляпе** **задание № 3** - Назови виды нетрадиционного рисования

**4 слайд** *(техника эбру, по песку, штампование, по мокрому, монотипия, граттаж, зубной щеткой, ниткография)*

Педагог в шляпе находит букву **О** и конверт с подсказкой *(смотри на проектор)*

**5 слайд***,* передает ее следующему педагогу.

**Ведущий:** А у нас остановка «Аппликация», прошу с помощью подсказки найти шляпу и выполнить задание.

**В четвертой шляпе задание № 4 –** игра «Что лишнее»

 **6 слайд** показаны группы методов, используемые в аппликации, нужно в каждой группе найти лишний метод.

Воспитатель в шляпе находит букву **Д** и конверт с подсказкой *(от камина идем по диагонали до угла).* Передает ее участнику под № 5.

**Ведущий:** Внимание станция «Конструирование», сможет ли наш участник найти очередную шляпу.

**В пятой шляпе задание № 5 –** назови два типа конструирования

 **7 слайд** *(педагог отгадывает ребусы)*

Пятый участник в шляпе находит букву **У,**  подсказку загадку *(Я людям очень нужна, вот например шляпу вам привезла)* дляследующего участника.

**Ведущий:** Уважаемые коллеги на этой станции нас ждет еще одно испытание.

**В шестой шляпе задание № 6** **–** кроссворд «Основные приемы обучения конструированию»

**8 слайд**.

**1.** Как называется прием, когда воспитатель показывает изготовление конструкции или игрушки (показ).

2.Как называется прием, когда воспитатель объясняет последовательность работы, которые дети должны выполнить без показа приемов работы (объяснение).

3.Как называется прием, когда воспитатель, дает оценку процесса работы детей и готовой продукции (анализ).

Педагог в шляпе находит букву **К** и следующую подсказку *(за дверью посмотрите и последнюю шляпу найдите) для участника под № 7.*

**Ведущий:** Нам осталось сделать еще один рывок найти последнюю шляпу и выполнить самое трудное задание.

**В седьмой шляпе задание № 7 -** 1.Что означает способность эмоционального переживания *(ребѐнок не только видит, но и ощущает, чувствует художественный образ, являясь как бы соучастником событий и явлений, передаваемых художественным произведением)*

2.Что означает способность к активному усвоению художественного опыта, к самостоятельной творческой деятельности, к саморазвитию *(ребѐнок самостоятельно переносит свой опыт (уже знакомое и освоенное под руководством взрослого или в сотворчестве с ним) в новые условия и самостоятельно применяет в творческих ситуациях).*

В шляпе буква **Т** и подсказка*(карта, с помощью нее пройти в методкабинет и найти там продукт угощение и чай)*

**Ведущий:** Итак, мы собрали все семь шляп и у нас получилось слово **ПРОДУКТ,** что и следовало ожидать, а найти с помощью подсказки наш продукт мы доверим начальнику станции нашей заведующей Ирине Александровне.

**III. Заключительная часть:** Вы успешно прошли квест, я думаю игра помогла восстановить некоторые пробелы в формировании методической компетентности в области развития продуктивных видов деятельности с детьми и вызвало желание творчески подходить к реализации наших годовых задач.

**Слайд 12 - В заключение** хочется отметить, что квест – игра как средство развития социально-коммуникативных качеств дошкольника в образовательном процессе замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Она становится отличной возможностью от педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Надеюсь, что я убедила вас в том, что квест – технология оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно – образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым и игровым.

Каждому педагогу выдаётся Памятка «Квест – игра – это класс!».

Подготовила старший воспитатель: Мусинова А.