

*Шестакова Оксана Николаевна,
воспитатель,
МБДОУ «Детский сад "Радуга»,
Россия, г. Новозыбков.*

**МАСТЕР КЛАСС С ПЕДАГОГАМИ «КВЕСТ-ИГРА
КАК СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ДОШКОЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЯХ»**

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;
- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест-технологии;
- 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 «Квест-игра современная технология в дошкольных учреждениях»

Детство – это самый незабываемый отрезок жизни человека, когда он активно познает окружающий мир. Всё, что нам удастся изучить в детстве, становится частью бесценного опыта, помогающего ориентироваться во взрослой жизни.

Мир детства – это мир любопытнейших приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры: дома и улицы, двор и детская площадка, люди и профессии.

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Воспитатели используют в своей деятельности **современные технологии и методы работы**. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, в том числе и в группе младшего дошкольного возраста, может быть **квест-игра**.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)

Квест – 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 **игровой** 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.

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

Квест-игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка. 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.

Цель педагогической деятельности, которая заключается в следующем:

- способствовать развитию воображения дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно – образовательный процесс игровой квест – технологии, способствующей формированию у детей самостоятельного мышления, развитию фантазии, творческой активности, созданию собственных творений.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие **задачи**:

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

Развивающая — 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.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать **следующим принципам**:

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.

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.

В квестах:

-есть определенная цель, к которой движутся участники;

-поиск происходит как в «реальном мире», так и на искусственно подготовленной площадке;

-события и испытания – разнообразны и, подчас, неожиданны;

-каждый сделанный шаг либо приближает, либо отдаляет участников от конечной цели.

Темы **квестов** могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд».

3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные **квесты** (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

(Слайд 12) Задания для детского **квеста** могут быть самыми разнообразными:

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком; с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

(Слайд 13) Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские **квесты**. Сценарии разрабатываются с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов.

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

В детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

— Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

— «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

— Карта (схематическое изображение маршрута);

— «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

— Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используются в работе с детьми линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Штурмовые квесты хорошо проходят в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т. д.

Кольцевые квесты очень похожи на линейные, только они начинаются и заканчиваются в одной и той же точке, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности.

Квесты помогают активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и

сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Практическая часть

Мастер-класс

по проведению квест-игры «Помоги фокуснику Крексу»

Уважаемые коллеги, я предлагаю вам стать участниками квест-игры «Помоги фокуснику Крексу». Для участия приглашаются 5-7 желающих.

Фокусник: Уважаемые участники, я приготовил для вас увлекательную программу, но главный волшебник Валтер заколдовал меня, лишил моего дара и забрал Волшебную книгу. Для того чтобы помочь мне, вам необходимо пройти ряд испытаний: в разных лабораториях вас ждут сложные задания-эксперименты. После каждого выполненного задания вы получите жетоны. А чтобы вам было проще найти лаборатории, вы получите карту с подсказками. Вас ждут трудные опыты и задания, но я верю, что вы справитесь!

Участники получают карту, рассматривают её и находят лаборатории.

Участников сопровождает ведущий мастер-класса.

Лаборатория №1 («Волшебная песочница»)

Опыт с песком «Кладоискатели».

Уважаемые участники, Вы готовы помочь Крексу? Первый жетон спрятан в песочнице. Надо с помощью сита отыскать жетон в большой куче песка. Молодцы, получите свой первый жетон. Хотите заработать ещё один? Постройте из песка для меня красивый замок. Какие свойства песка помогли вам справиться с заданиями? Ответы участников: мокрый песок нельзя пересыпать, зато из него можно лепить. Он принимает любую форму, пока не высохнет. Это происходит потому, что в мокром песке песчинки склеивает между собой вода, а в сухом песке между песчинками находится воздух. Очень хорошо. Желаю вам удачи в следующей лаборатории.

Лаборатория №2 «Волшебница – вода».

Уважаемые участники, вы любите эксперименты с водой? Вот следующее задание: надо достать яйцо от киндер – сюрприза из кувшина, не опуская руки в него. Из всего ассортимента материалов участники должны выбрать воду, но воды недостаточно для того, чтобы достать яйцо. Чтобы поднять уровень воды можно воспользоваться камнями. Камешки, заполняя кувшин, поднимают уровень воды. Отлично справились с заданием и заработали жетоны.

Лаборатория №3 «Чудесный магнит»

А теперь следующий опыт. «Представьте, что вы стоите на берегу моря и очень хотите достать ракушку». Перед участниками емкость с водой (пластиковая бутылка). На дне ракушка, к ней привязан металлический предмет. Участникам необходимо достать ракушку. Секрет в том, что магнит не проходит в горлышко емкости. Но магнит может притянуть металлический предмет через стенки емкости. «Какое свойство магнита вы использовали?» Ответы участников: магнит притягивает железо даже через стенки бутылки. «Вы очень ловкие и смелые ребята, справились с заданием и

Участники с жетонами возвращаются к фокуснику. Фокусник проверяет вернулся ли к нему волшебный дар, показывает для участников квеста фокус.

Фокусник: Спасибо, дорогие участники, вы помогли мне вернуть мой дар, но ведь Волшебная книга так и не найдена. Может быть на карте есть ещё подсказка?

Участники: На карте нарисован **лабиринт**.

Фокусник: Чтобы добраться до ларца с волшебной книгой, надо провести одного человека по лабиринту! Одному человеку завязывают глаза и запускают в лабиринт, который выложен на полу верёвками. Вся остальная команда должна провести участника по всему лабиринту так, чтобы он не вышел за пределы. Любой заступ за линию и проходить лабиринт придётся с самого начала. Проводя его по лабиринту, каждый участник команды может произносить только одно слово и только в свою очередь. Если проводники сбиваются, говоря два слова или не в свою очередь - слепой начинает проход лабиринта сначала. Таким образом, дети вскоре начинают говорить примерно так: «Иди 1 шаг вперед», «2 направо», «3 налево», «Стой»... и т. д. В конце лабиринта участники находят ларец с Волшебной книгой (энциклопедия опытов и экспериментов).

Список литературы:

1. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;

2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

3. <http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii>.