

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида № 12 «Малышок»
с приоритетным осуществлением деятельности
по художественно-эстетическому развитию воспитанников»

Методическая разработка мастер - класса

«Квест.Квест?Квест!»

**Развитие познавательного интереса у дошкольников
через проблемное обучения в форме квест-игры**



Разработала:

Конева Галина Сергеевна,
воспитатель,
первая кв.категория

с.Кочневское
2021 г

Целевая аудитория: педагогические работники образовательных учреждений.

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию формы квест-игры в работе с детьми, создать квест - игру «Перелетные птицы».

Задачи:

- Развивать творческий потенциал педагогов, их компетентность в вопросах реализации задач организации познавательно-исследовательской деятельности дошкольников.
- Познакомить педагогов с понятием “квест-игра”.
- Расширить знания педагогов о квест-играх, алгоритме создания квест-игр.
- Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест- технологии.

Оборудование и материалы: компьютер, проектор, столы, стулья.

-демонстрационный материал (презентация к сообщению «Квест,квест,квест»)

Раздаточный и наглядный материал:

-листы, маркеры по количеству участников

-раздаточный материал по теме «Перелетные птицы»: маски птиц, маленькие картинки птиц, дерево, конструктор, счетные палочки, заяц, волк, следы, перья

этап	Содержание
Организационный	Слайд 1. Приветствие -Здравствуйте, уважаемые коллеги, участники, члены жюри. Свой мастер- класс я назвала: Квест. Квест? Квест!», именно в такой последовательности, потому что так я его приняла как форму организации деятельности с детьми. Слайд 2. Мотивация для педагогов Сегодня я хочу поделиться с вами опытом использования такой технологии как квест. Воспитатель постоянно ищет методы, приёмы позволяющие заинтересовать детей, активизировать их познавательную деятельность, сформировать потребность играть. Хочется, чтобы было все ново, интересно, современно. Чтобы понять, как работает данная технология, я расскажу о ней, и мы вместе создадим квест-игру, не просто ее создадим, а смоделируем и покажем всем участникам конкурса, выстроим алгоритм, который впоследствии нам поможет с легкостью придумывать квесты. Немного подробнее об этой форме. Слайд 3. Что такое «квест-игра?» Итак, что же такое квест – игра? Квест – от английского - <i>«поиск, предмет поисков, поиск приключений»</i>) Квест – путешествие к намеченной цели на основе сюжета , литературного, или компьютерной игры. Путешествие проходит через преодоление ряда трудностей. Квест – это игра в команде, но может быть в одиночку. Команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания и 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 да и не только. Слайд 4. Структура квеста Первый этап: постановка проблемы, для того, чтобы заинтересовать детей. Использовать мотивационный прием (телеграмму от героев, с прописанной инструкцией, указывающей, по какому маршруту будут двигаться дети, и от какого пункта им нужно начинать движение.) Второй этап: использование приемов - загадки, головоломки, различные задания: активные, логические, поисковые, творческие и пр.(при большом количестве человек, это задание можно проводить в виде эстафеты).

	На третьем этапе: подводятся итоги и награждение победителей. Слайд 5. Условия проведения квеста При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия: 1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо , например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец и т.д) 2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. 3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен. 4. Споры и конфликты должны решаться мирным путем. <u>Принципы:</u> 1. Доступность заданий; 2. Системность(связь этапов, логичность); 3. Эмоциональная окрашенность заданий.(использование игровых форм и приёмов). 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. 6. Необходимость рефлексии, анализа результатов. Слайд 6. Принципы проведения квеста 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.
Моделирование	Слайд 7. Задание для педагогов (5) Предлагаю перейти к моделированию квест-игры. Поделитесь, пожалуйста, на 5 микрогрупп. Готовы?

игры	Мы будем сейчас конструировать, моделировать квест –игру. Каждая группа будет составлять одну часть квеста. Задание для 1 группы: придумать «легенду», водную часть квест игры. Задание для 2, 3, 4 групп: составляют задания для конкурсов, этапов квеста. Задание для 5 группы: составляют, придумывают заключительную часть, сюрпризную. <i>(ставятся карточки с этапами на столы)</i>. Не забывайте, что для перехода к следующему этапу, должна быть подсказка на каждом этапе. Слайд 8. Тема квеста: Перелетные птицы. Для презентации вашего квеста, в помощь я предлагаю использовать наглядные и демонстрационные материалы, которые помогут при разработке квеста. Они находятся на столах. Приступаем. Желаю удачи! <i>(Для групп отдельно, поставлены столы и столы отдельно с наглядными и демонстрационными материалами. Педагоги сами используют те материалы, которые помогут создать квест –игру.)</i>
Практический	Готовы? Уважаемые гости, коллеги. Приглашаю на квест «Перелетные птицы». Показ Квеста. <i>(во время квеста ведущий направляет, методически поясняет, делает короткие выводы)</i> Участники мастер-класса представляют свои задумки квест-игры.
Итоговый	Спасибо. Уважаемые коллеги, подытожим увиденное. Слайд 9. Форма квеста позволяет реализовать Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы: в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»; создавать благоприятные условия для развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка; обеспечивать становление и развитие у ребенка компетентностей - «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре». Итак, определим алгоритм составления квеста: (вместе) С чего мы начали? Дальше, что определяем? И т.д

Слайд 10. Методическая составляющая мастер-класса
Вместе с педагогами ведущий мастер-класса составляют алгоритм организации и проведения квест-игры:

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. Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (*конспект*).
 6. Подготовить задания, реквизит для игры.
 7. Назначить дату и замотивировать участников.
 8. Проведение игры.
- Сегодня мы использовали технологию квеста для создания образовательной деятельности. Вам понравилось? Надеюсь, эту форму «Квест- игра» вы попробуете со своими воспитанниками.
- Удачи вам и позитивных результатов!