Семинар-практикум «Квест-игра» — современные игровые технологии в ДОУ»

Цели и задачи **семинара**

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности **Квест- технологии** в условиях реализации ФГОС ДО

Задачи:

• сформировать у участников **семинара**-практикума представления о **Квест- технологии**.

• содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением **Квест- технологии**.

• создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в **Квест- игре**.

Пояснительная записка

Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со **всеми** видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике **игровых технологий можно выделить квест- технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест - это игры**, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Квест**-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

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.

Таким образом, детские **квесты** помогают реализовать следующие задачи:

Образовательные- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

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 колодец.

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.

Сегодня мы представим для вас "**Квест-игру**" с целью сформировать представления о **Квест- технологии** для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.

Ход "**Квест-игры**":

В муз. зал входит Машенька из сказки *«Гуси-лебеди»* и говорит, что "гуси-лебеди" украли ее любимую книгу со сказками и спрятали в сказочном лесу в сундук под 3 замка и чтобы добыть эту книгу нужно найти 3 ключа.

Для начала нужно собрать команду. *(Машенька дает задание, кто первым ответит, тот в команде)*

- Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой *«Золотой ключик или приключение Буратино»*)

2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.

(Доктор Айболит, К. Чуковский *«Доктор Айболит»*)

3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. *«Колобок»*)

4. Организую зимнюю рыбалку. Недорого.

(Лиса, р. н. с. *«Лиса и волк»*)

Команда вместе с Машенькой идут на поиски ключей и сундука и помочь им поможет вот это задание:

Задание №1*(мольберт)*

Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться

• Если зайцев – сделайте 3 шага вперёд найдите цветок

(*цветок на стене сзади надпись «вернитесь к заданию№1»*

• Если лисиц - идем направо до? Знака

(*та же надпись «…»)*

• Если белок – сделайте 5 шагов назад поднимитесь по шведской стенке достаньте звездочку.

(*за звездочкой задание 1 –ый ключ и задание №2 напечатано на звездочке сзади )*



Задание №2

Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.

Пример: 125 + 38 - 26

• Если ответ 141 двигайтесь за красной стрелкой

*(на дверях 2смайлика один добрый другой злой сзади надпись «вернитесь к заданию№2)*

• Если ответ 137 двигайтесь по следам (*следы ведут к синему шкафу, на шкафе приклеен след сзади 2-ой ключ и задание №3)*

• Если ответ 127 двигайтесь за красной стрелкой

*(на дверях 2смайлика один добрый другой злой сзади надпись «вернитесь к заданию№2)*

 Задание №3

Какой вид деятельности ДОУ является ведущим?

• Если образовательная за синей стрелкой

(*до стены где стоит муз. Центр там картинка «тучка», сзади надпись «вернитесь к заданию№3)*

 • Если продуктивная двигайтесь за синей стрелкой

(*до стены где стоит муз. Центр там картинка «тучка», сзади надпись «вернитесь к заданию№3)*

• Если **игровая** двигаемся за белой стрелочкой

(*до зеркала, на зеркале картинка «солнышко» с заданием№4 и 3-й ключ)*

Задание №4

В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?

• Если *«Кот, Петух и Лиса»*  следуйте за зеленой стрелкой

(*до стены где стоит муз. Центр там картинка «гриб», сзади надпись «вернитесь к заданию№4»*

• Если *«Зимовье»*  следуйте за буквами

*( на полу лежат буквы в сторону мальберта 2-го мальберт с заданием зашифрованная фраза)*

• Если *«Теремок»*

(*до стены где стоит муз. Центр там картинка «гриб», сзади надпись «вернитесь к заданию№4»*

**Маша: 3 ключа вы нашли осталось найти сундук**

Зашифрованная фраза



В; 18;1;9;1: 20;16;17;15;10: В; 18;1;9;1: 23;13;16;17;15;10:

9;1;4;13;33;15;10: 9;1: 5;6;18;6;3;16.

Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу, отдаем Машеньке.

**ВЫВОД**: самое главное, это то, что квесты помогают нам 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.