

## «МАСТЕР-КЛАСС»

**Тема: «Эффективное использование инновационной игровой технологии квест в образовательном пространстве ДОУ»**

**Воспитатель: Бирюкова К.Е.**

### **Задачи:**

1. Сформировать у участников мастер- класса представления о квест - технологии в образовательном пространстве ДОУ.
2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест - технологии.

### **Ход мастер-класса:**

#### **Слайд 1**

**Мастер – класс на тему «Эффективное использование инновационной игровой технологии Квест в образовательном пространстве ДОУ»**

#### **Слайд 2**

Насыщенная информационная среда окружает современного ребенка с самого рождения. Современных детей все сложнее чем-либо удивить. Это, безусловно, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка и на формирование его психики.

***И именно инновационная игровая Квест-технология – одна из интересных современных технологий, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.***

#### **Слайд 3**

Образовательная деятельность в формате КВЕСТ замечательно вписывается в концепцию, заданную федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

#### **Слайд4**

-Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка.

#### **Слайд 5**

- Применяя данную технологию в своей работе, я увидела положительные результаты:

- улучшились физические показатели детей;

-у детей появился интерес к физической культуре, заметно повысились физическая активность, все мои воспитанники стали с удовольствием включаться в игру, самостоятельно решать проблемные ситуации, научились договариваться, приходить к согласию, выражать свое мнение, что привело к сплочению детского коллектива.

## **Слайд 6**

Самое главное – это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, педагогов и родителей. Участники квеста договариваются друг с другом, распределяют обязанности, переживают друг за друга. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и участников образовательного пространства ДООУ, а также улучшает детско-родительские отношения.

## **Слайд 7**

При разработке и проведении Квестов важно использовать следующие принципы: представленные на слайде.

## **Слайд 8**

Для того, чтобы Квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от меня, педагога требуется высокий профессионализм, как в плане организации игры, так и в ходе ее проведения. Любой Квест требует тщательной подготовки педагога. Этапы подготовки КВЕСТА, вы видите на экране.

## **Слайд 9**

Образовательные Квесты в зависимости от сюжета классифицируются по видам: Кольцевые, Штурмовые, Линейные

## **Слайд 10**

**Со структурой Квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Приглашаю вас в Квест игру .**

- 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.
- Итак, наша команда собрана.
- Послушайте девиз Квеста..... А теперь все вместе.....

## **Слайд 11**

### **1 Задание:**

**- И так 1 е задание**

- Каждому игроку нужно найти по 1 букве и составить вместе слово из 8 букв

.

- Вам подсказка – Буквы спрятаны в воздухе!!! ( **буквы спрятаны в воздушных шарах**)

- Начали!

***Пока игроки выполняют ( думают что делать с шариками)***

**( на камеру)** Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

- с шариками можно поступить по-разному. Главное получить букву.

## Слайд 12

- Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получилось слово **картинка**. Значит **следующее задание** связано с этими словом.

## Слайд 13

### 2 Задание «Ассоциации»:

Перед Вами на экране карточки, на которых изображены предметы. Вам необходимо ответить, **с чем ассоциируются данные предметы**. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: *звездь – строительство ,его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду.* ля

Задание понятно? Можете посоветоваться. Жду ваших ответов.

## Слайд 14

**клубок**-(вязание, размотать. свитер),

**лев** ( царь.хищник. прыгать),

**юбка** – (девочка.весна. одежда)

**чемодан**

**ирис**

**кубики**

## Слайд 15

- Молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - КЛЮЧ).

- Замечательно, у вас получилось слово – ключ! Но где же его можно найти? Попробуйте сами в зале найти очередную подсказку.

### **Если участники не находят**

-Может, он спрятан в восьминожке? Давайте попробуем его найти.

- Замечательно, ключик нашли! Но, чтобы его получить, вам необходимо всем вместе , управляя восминожкой, прокатить мяч вокруг предмета, так . чтобы он не выкатился из обруча.

- Вам подсказка.Необходимо договориться

- **Отлично. Вы дружная команда**

## Слайд 16

А где же дверь, которую он откроет?

- Смотрите, перед вами дверь , на ней висит замок. Выберите замок, к которому идеально подойдет этот ключ.

## Слайд 17

- Здорово, замок открылся!

- Во дворце никого нет. Но лежит письмо. Я его прочитаю вам:

**Читает письмо** - Добрый день, дорогие гости. Нам срочно пришлось покинуть замок, очень жаль, но вы не скучайте и , пожалуйста, дождитесь нас.

## Слайд 18

- Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, мы их не застали. Ну что ж, предлагаю пофантазировать и попытаться изобразить этих необычных героев с помощью коллажа.

**На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.**

- 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.

- Покажите, пожалуйста, этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, не застали их дома, но зато Здорово! У нас в памяти останутся вот такие замечательные портреты!

## Слайд 19

- Итак, мы вместе с вами можем выстроить структуру

### **Структура Квеста:**

**Введение** - сюжет, - роли

**Задания** – этапы, - вопросы, - ролевые задачи

**Порядок выполнения** –бонусы, - штрафы

**Оценка** – итоги, - призы

**Заключение** –обратная связь

## Слайд 20

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ:**

- Физическая активность является одним из неперенных атрибутов многих игровых квестов. Поэтому ребенок в такой игре может одновременно развиваться физически, укреплять свое здоровье посредством выполнения определенных заданий на каждом этапе игры. В соответствии с этим, полагаю, что на современном этапе целесообразно рассматривать квесты, как одно из средств, способствующих формированию здорового образа жизни у детей старшего дошкольного возраста.

## Слайд 21

### **Рефлексия «Смайлики»**

- Мой мастер класс подошел к концу. Я благодарю всех педагогов за активность. Мне очень важно знать ваше мнение.

*(На столе лежат смайлики на всех участников .)*

Если вас заинтересовал мастер класс – выберите соответствующий смайлик.

Если вас информация была неактуальной. скучной –добавьте смайлик данной эмоции.

- Так же для меня очень значимы ваши отзывы. Вы их можете разместить на сайте детского сада «Родничок» или на страничке [instagram/](#)

## Слайд 22

- Участникам спасибо за помощь в проведении мастер – класса.