

**Мастер-класс: «Квест - игра для педагогических работников
дошкольной образовательной организации»**

Хабарова Светлана Игоревна

старший воспитатель

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

Задачи:

1. сформировать у участников мастер- класса представления о квест-технологии в дошкольном образовательном учреждении;
2. содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии.

Ожидаемые результаты

- ✓ использование в совместной деятельности с детьми квест - технологию;
- ✓ создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;
- ✓ повышение профессиональной компетентности воспитателей в сфере инновационных технологий

Методы и приёмы:

- ✓ игровая ситуация
- ✓ самостоятельная работа
- ✓ совместное моделирование

Оборудование: мультимедийное оборудование

Раздаточный материал: фломастеры, бумага, математический набор, футляры от киндер-сюрпризов.

Ход мастер-класса:

В связи с реализацией Федерального образовательного стандарта дошкольного образования произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира.

Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее

комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

«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, познавательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

В чём главное преимущество квеста? (ответы участников мастер-класса)

Проверим ваши предположения практическим путём.

- Уважаемые коллеги, мы получили срочную телефонограмму:

Слайд 1

- У меня есть карта- инструкция, которая поможет нам расшифровать код. За правильное прохождение уровня мы получаем цифру от пароля.

Слайд 2

Участника мастер-класса рассматривают карту

1 уровень. «Литературные объявления»

Назовите героев произведения и автора, которые могли бы написать такие объявления

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»)

Для получения цифры следует отгадать загадку, из полученного ответа отнять 30.

Гуси шли на водопой гуськом (один вслед за другим). Один гусь посмотрел вперёд – перед ним 17 голов. Посмотрел назад – за ним 42 лапы. Сколько гусей шло на водопой? (17 впереди, 21 сзади. 1, который вертел головой-39)

Первая цифра-9

2 Уровень «Палочки»

Если мы правильно разгадаем ребус, то узнаем следующую цифру:

Переложите 2 палочки так, чтобы домик:

1. Ушёл

2. Упал

3. Улетел

Смс сообщение с цифрой придёт на номер телефона педагогического работника, имя которого начинается на букву «С»

Вторая цифра -2

3 уровень «Ребусы»

Для получения следующей цифры пароля следует разгадать ребус.

Слайд 3

Первая буква в слове должна соответствовать порядковому номеру алфавита

Г-4

Третья цифра-4

4.Уровень. Киндер-сюрприз.

На столе лежат футляры от киндер-сюрпризов, в каждом из которых находится загадка. При правильном разгадывании загадки получаете цифру от пароля.

1. Что это за Диво-Дом?

А игрушек сколько в нём!

Там играют и поют,

Дети весело живут.

Сколько в доме дошколят!

Этот дом ведь ...

2. Раньше всех с утра уж на работе,

Суп поставить и сварить обед,

Рук трудолюбивей не найдете,

Кто же по профессии она — секрет.

(повар)

3.Ее называют хозяйкою сада,

Любую проблему она вмиг решит,

Поможет, подскажет, когда это надо,

Всеми сотрудниками она руководит.

(заведующий)

4. Как называется легкий перекус после дневного сна?*(подник)*

5. Как называется праздничный концерт деток для родителей? *(утренник)*

Цифра от пароля спрятана в игровой комнате слева от окна (конверт с цифрой)

Четвёртая цифра-5

5 уровень «Угадай выражение»

Вам предложена таблица букв и соответствующая букве цифра. Из предложенного набора чисел разгадайте выражение.

Последняя цифра пароля несколько раз встречается в данном задании

Пятая цифра-1

Пароль- 92451

Если ваш полученный код совпадает с зашифрованным кодом производителя, значит, вы очистили компьютер от вируса.

Анализ совместной работы.

Таким образом, главное преимущество квест- технологии в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников; позволяет достичь образовательных целей детей.

Рефлексия «Впечатление»:

Уважаемые коллеги, в заключении, предлагаю Вам закрасить ту часть круга, которая соответствует вашему впечатлению от мероприятия.

Список используемых источников

1. Международный образовательный портал. URL: <https://www.maam.ru/> (дата обращения: 01.03.2019)
2. Социальная сеть работников образования URL: <https://nsportal.ru/> (дата обращения: 13.03.2019)
3. Журнал для детей. URL: <http://www.filipoc.ru/guess/rebus> (04.04.2019)