

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 15 «Ромашка» обще развивающего вида с приоритетным осуществлением  
деятельности по физическому направлению развития детей» Красноярского края г. Шарыпово

## **МАСТЕР КЛАСС**

**Тема: «Использование квест –  
технологии в работе с дошкольниками  
как средство развития  
познавательной инициативы у  
дошкольников».**



**Цель мастер класса** Повышение уровня компетентности педагогов в вопросе использования квест – технологии в работе с детьми старшего 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.



## Этапы мастер – класса:



- \* Теоретическая часть
- \* Практическая часть
- \* Рефлексия (заключительная).



# Актуальность



В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании 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, 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. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами.

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





**Квест игра** – креативная, современная, зажигательная. Эта технология приемлема и для дошкольников.

**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.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности. Итак, что такое квест – игра?

**Квест** - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.





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, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

**Воспитательная** — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.



## Принципы организации квестов



- **Безопасность** - все игры и задания должны быть безопасными;
- **Соответствие** возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- **Уважение** достоинства ребёнка;
- **Чёткая** постановка цели, распределение ролей;
- **Постоянная** смена деятельности;
- **Связность**, последовательность и логичность заданий;
- **Эмоциональная** окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);
- **Продуманность** организации игры;
- **Педагог** направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- **Самостоятельность** суждений детей;
- **Результаты** каждой подгруппы собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение)





Является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность в ходе выполнения заданий.

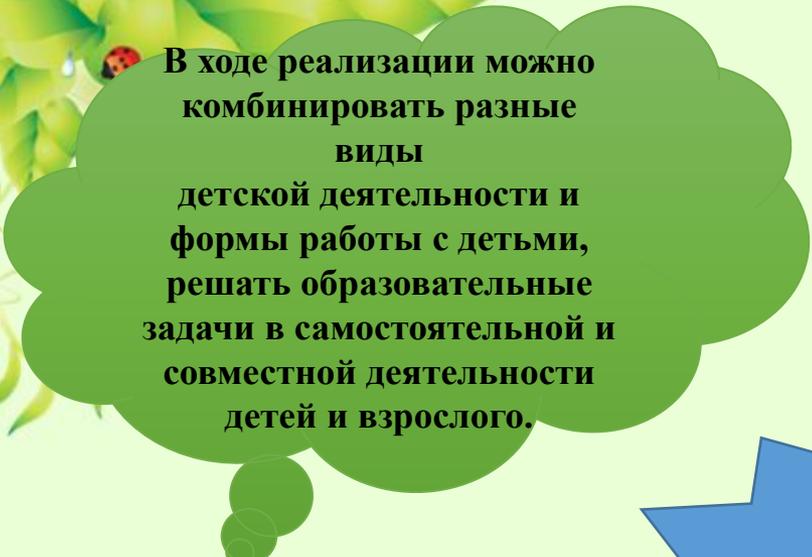
Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе

## Квест -игра

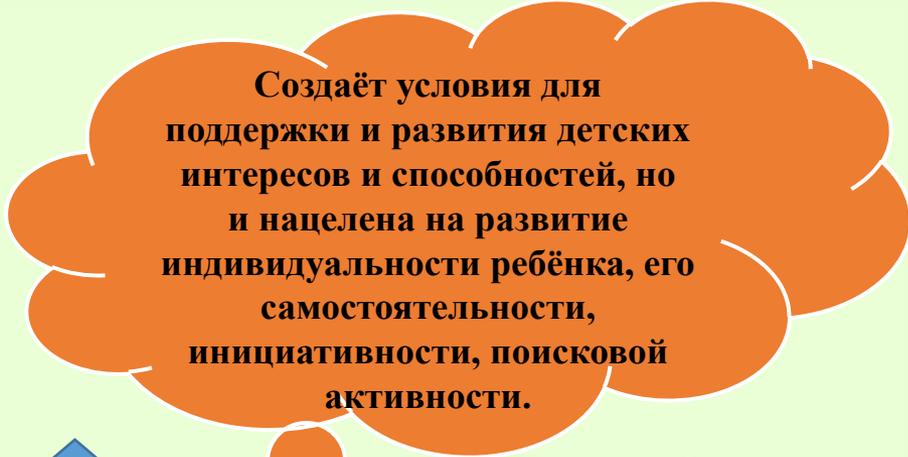


Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.



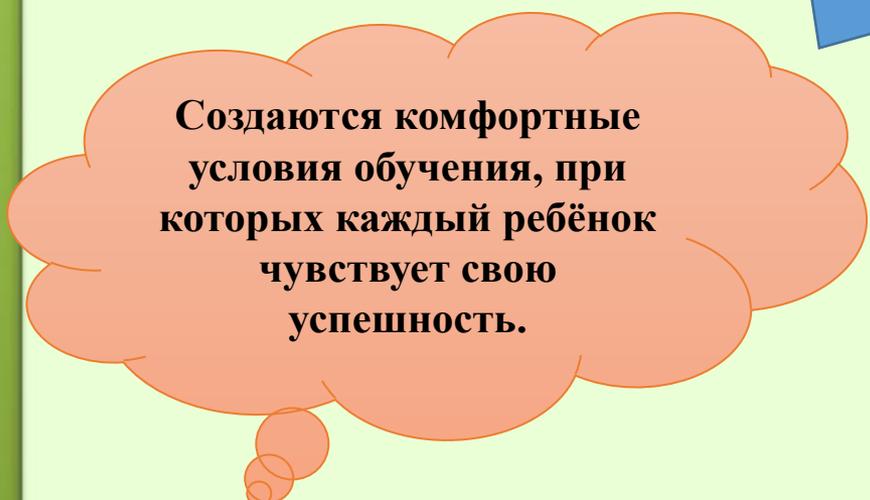
**В ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.**



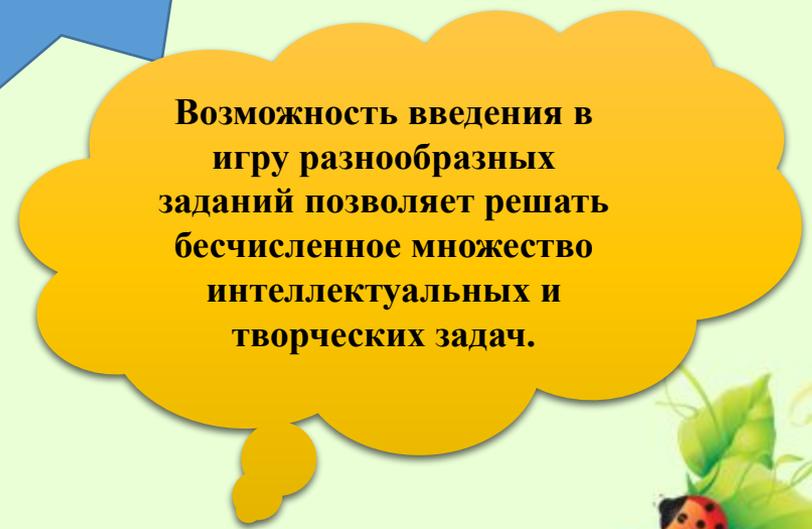
**Создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.**



## **Квест - игра**



**Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.**



**Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.**



# Классификация квестов

В зависимости  
от сюжета

По месту  
проведения



## Линейный

Задачи  
решаются по  
цепочке, одна за  
другой

## Штурмовой

Каждый игрок  
решает свою  
цепочку  
загадок,  
чтобы в конце  
собрать их  
воедино

## Кольцевой

Тот же  
линейный  
квест, но  
заклѳченный в  
круг (выполняя  
задания, дети  
вновь и вновь  
возвращаются в  
пункт «А»)

В помещении

- В парке
- Внутри здания
- В музее
- На местности
- Смешанные
- Виртуальные

## Структура квеста



**Общая игровая цель** – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель – общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

**Этапы игры.** В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.

**Командный характер действий.** Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор «Инструктор команды - взрослый». Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.



# Алгоритм подготовки к игре



7

**Заинтригуйте участников игры**

6

**Продумайте сюрприз в конце игры**

5

**Привлеките родителей в качестве помощников, участников**

4

**Подберите материал, задания для организации деятельности детей на каждой станции**

3

**Распределите положение станций**

2

**Придумайте название и сюжет**

1

**Определите время и тематику маршрутной игры**

## Варианты заданий и подсказок в квест-игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы, лабиринты.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?», «Разложи по порядку», «Что на картинке не так?», «Небылицы» и т.д.
- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем.
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)

И другие...





### Ожидаемый результат:

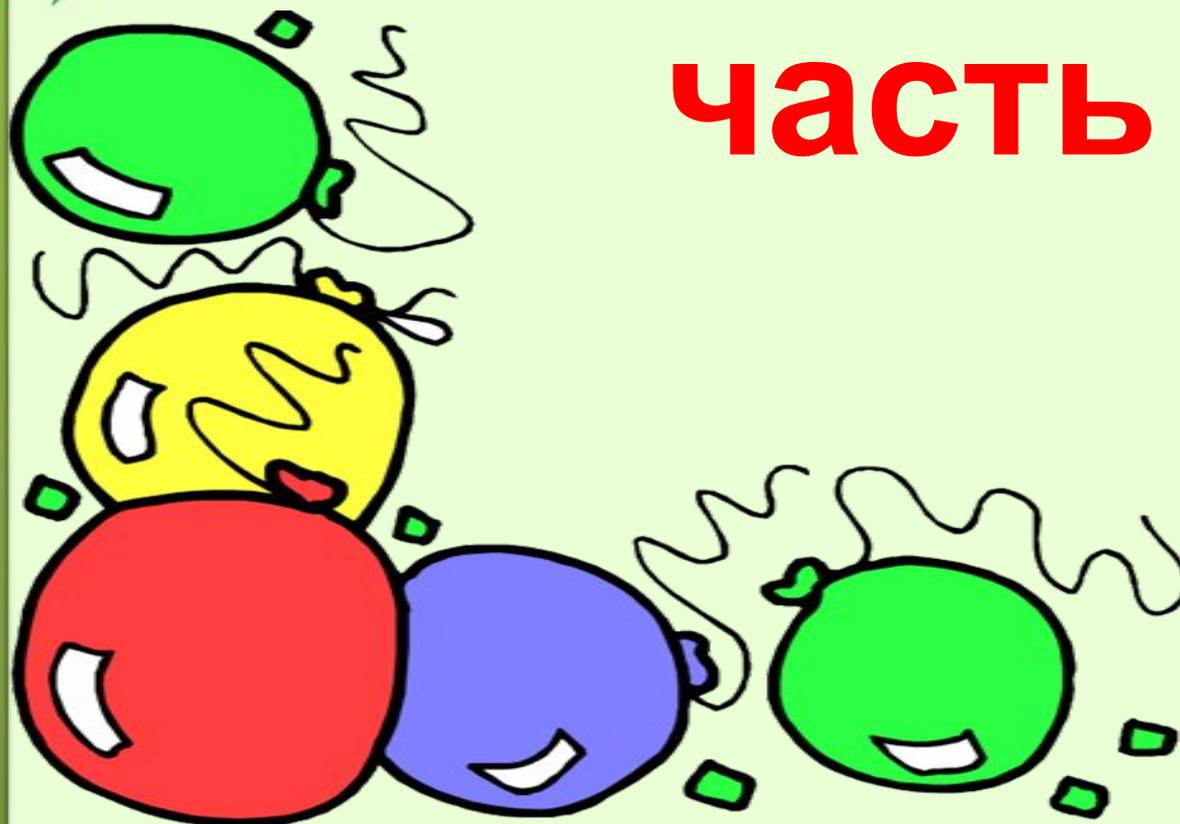
Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДОУ: «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 ДОУ: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;
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



# Практическая часть



**Спасибо за  
внимание!**

