

# Мастер-класс «Применение квест-технологии в образовательном процессе ДОУ»

Цель: оказание практической помощи педагогам в использовании квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

*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.

## **Ход мастер – класса.**

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Сегодня я на практике покажу вам, что образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию заданную ФГОС дошкольного образования. Это отличная возможность для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Что же такое квест – технология? Квест – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Само слово произошло от английского Quest (поиск, предмет поисков, поиск приключений) – это вид сюжета: литературного, компьютерного, игрового, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

В ходе квест – игры у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности.

- Игровая.
- Коммуникативная.
- Познавательно-исследовательская.
- Двигательная.
- Изобразительная.
- Музыкальная.
- Восприятие художественной литературы и фольклора.

- Чтобы понять, как работает данная технология, я предлагаю вам вместе со мной пройти фрагмент квест – игры «Оживи лес».

- Прошу фокус-группу мне помочь в этом.

Фокус-группа располагается рядом с панно, на котором изображены: небо, солнце, трава, деревья.

- Лес – это лёгкие нашей планеты. От его объёма и состояния во многом зависит то, каким воздухом мы дышим.

- Вдохнём глоток лесного воздуха (вдох-выдох).

- Замечательно!

- Вы, наверное, уже догадались, что цель нашей квест – игры будет оживить лес.

- А что в вашем понимании означает «Оживить лес»?

Фокус-группа: - Заселить его лесными обитателями.

- Согласна!

- Наша игра будет носить поисково-исследовательский характер. Нам с вами необходимо будет найти обитателей леса.

- Внимание на экран! Перед вами схема маршрута, которая нам будет служить ориентиром, т.е. по ней мы должны передвигаться от пункта к пункту, проходя уровни.

Также для проведения данной игры в качестве ориентиров мы могли бы использовать карты, маршрутные листы, конверты с заданиями, записки и прочие.

- Рассмотрим первый уровень игры, он же будет являться первым пунктом выполнения задания (фокус-группа рассматривает схему маршрута на экране).

- Как мы назовём этот пункт?

Фокус-группа: - «Цветочная поляна».

- Давайте найдём эту поляну в нашем пространстве.

Фокус-группа подходит к поляне, берёт цветок, на котором написано задание: «Выберите из предложенных обитателей леса насекомых». Выбирают, на экране загорается красный сигнал, т. е. задание выполнено правильно. Насекомых с поляны фокус-группа берёт с собой для дальнейшего путешествия по лесу.

- Замечательно! Уровень первый пройден! Давайте посмотрим внимательно на схему, куда мы двигаемся дальше?

Фокус-группа: - Ко второму пункту, который находится впереди. Мы назовём его «Лес».

Фокус-группа идёт к деревьям, на листике берёзы написано задание: «Определите следы животных и найдите по ним их».

- Уважаемые коллеги, переход от одного уровня к другому вы можете усложнить заданиями, применить ориентирование в пространстве, определить количество шагов, закрепить названия деревьев.

Фокус-группа определяет следы: - Это медвежьи, заячьи и лисьи следы (идут по следам за деревья и находят животных).

Обогащение словарного запаса детей прилагательными.

- Коллеги, работая с детьми на данном этапе, вы можете предложить детям дополнительные задания, вопросы, провести беседу в целях обобщения и систематизирования знаний о диких животных.

- Внимание на экран! Загорелся красный сигнал! Что это означает?

Фокус-группа: - Это означает, что мы справились с заданием и прошли ещё один уровень игры.

Лесных животных фокус-группа берёт с собой для дальнейшего путешествия по лесу.

- Двигаемся дальше. И нам осталось найти третий пункт. Что подсказывает нам схема?

Фокус-группа группа показывает на клетку на схеме маршрута.

- На данном этапе с помощью вспомогательных вопросов нам необходимо активизировать детей для рассуждений и логических мышлений. Это такие вопросы: Как вы определили? Как думаете? Почему вы так решили?

- А вам я задам вопрос: Кого же мы с вами будем искать?

Фокус-группа: - Мы будем искать птиц.

- Почему вы так решили?

Фокус-группа: - Мы так решили, потому что на схеме изображена клетка.

- Скажите, а разве птицы должны жить в клетке?

Фокус-группа: - Конечно, нет, они должны летать на воле.

- Тогда пойдёмте спасать птиц.

Фокус-группа находит в пространстве клетку, возле неё лежат перья, на которые приклеены загадки.

- Скажите вы можете определить, это перо какой птицы?

Ответы фокус-группы, при отгадывании выпускают птицу на волю.

- Коллеги, если ребенок затрудняется ответить, вы можете дать ему подсказку в форме загадки.

- Наша схема показала нам сигнал, что мы успешно прошли уровень! Мы молодцы! Но цель игры ещё не достигнута. Напомните мне её?

Фокус-группа: - Нам надо оживить лес.

- И как же нам это сделать?

Фокус-группа: - Заселить лес найденными животными и насекомыми и птицами.

- Скажите в размещении обитателей леса, могут ошибиться дети?

Фокус-группа: - Нет, не могут. Ребята безошибочно разместят, так как на панно для каждого вида предусмотрена индивидуальная фиксация.

В данном случае:

- для насекомых – липучая лента;
- для животных – кнопка;
- для птиц – пуговица.

Фокус-группа закрепляет обитателей леса на панно.

- Итак, наша цель достигнута! Мы оживили лес!

(Звучат звуки леса.)

- Коллеги, спасибо вам за участие в мастер – классе. Вы можете присесть на свои места.

- Отмечу, что при составлении квест-игры намечаю одну цель для детей. А себе, как педагогу, для развития каждого ребёнка ставлю ряд педагогических задач, которые решаю в ходе такой совместной деятельности.

- Надеюсь, что я убедил вас в том, что квест – технология оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно – образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым и игровым.

Спасибо за внимание!