МАСТЕР-КЛАСС

Тема: «Квест-игра как образовательная технология и применение ее в образовательном процессе ДОУ».

Цель: оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в образовательном процессе ДОУ.

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:

***вводная часть:***

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Сегодня мы вам покажем, как можно использовать квест-игру в работе с детьми. Цель и задачи мастер-класса вы видите на экране. (презентация)

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО реализация программ дошкольного образования происходит в специфических для дошкольников форме - в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности.Образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

**Квест** – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

В ходе КВЕСТА 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

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. **Преимущество** данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

**Классификация квест- технологий**

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы (Виды квестов).

**Виды квестов по методу прохождения**

* **Линейные-**игра построена по цепочке– разгадав одно задание, участники получают следующее. И так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.
* **Штурмовые (не линейные)-** игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками. Но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.
* **Кольцевые–** представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

 Чаще всего используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

**По сроку реализации** квесты различают: краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия; долгосрочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год.

**Роль педагога**-наставника в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**Основными критериями качества** квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

**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».

Чтобы организовать квест- игру необходимо :

План подготовки игры:

* Разработать сценарий
* Создать антураж для каждой зоны проведения действий
* Подготовить музыкальное сопровождение
* Разработать презентацию для вступительной части
* Оформить наглядные материалы («карты»)
* Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
* Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

**Структура квеста**

|  |  |
| --- | --- |
| Этап | Содержание деятельности |
| Организационный момент | - вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя.  - деление детей на группы по 5 - 7 человек  - обсуждение правил квеста  - раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон |
| Путешествие по зонам и выполнение игровых заданий **(**ЭТАПЫ ПРОХОЖДЕНИЯ, СПИСОК ВОПРОСОВ И Т. Д.). | - расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом. |
| Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия) | Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:  Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;  Информационная - приобретение детьми нового знания;  Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;  Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.  Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?». |

В нашем детском саду квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях. Для составления маршрута мы используем разные варианты:

⎯ Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

⎯ «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

⎯ Карта (схематическое изображение маршрута);

⎯ «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

⎯ Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Поиск по запискам требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем. В самом простом варианте дети получают записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, дети достигают финальной сокровищницы. Вот только как быть, если ребенок не умеет читать?

Есть несколько способов, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором крестиком помечен очередной тайник (но научить ребенка искать по плану нужно заранее). Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта. Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось добывать и отыскивать. Варианты тайников:

* Заморозить в кубике льда.
* Написать молоком или лимонным соком. Упаковать этот листок вместе со свечкой и зажигалкой.
* Положить в контейнер, привязать к нему бечевку и вывесить за окно. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.
* Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.
* Назвать предмет, которых в помещении несколько (стол, подоконник, ботинок) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.
* Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку.
* Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.
* Записку в контейнере пустить плавать в воду. Но прежде приделать к контейнеру петельку, за которую и доставать его с помощью удочки. А можно сделать несколько контейнеров – с запиской и фальшивые и предложить ребенку вылавливать их из воды сачком.
* Спрятать в шкатулку и закрыть ее на навесной замочек. Поиск ключа может стать отдельным развлечением.
* Сделать множество свертков, и лишь в одном из них спрятать записку.
* Написать текст белым восковым мелком. Задача ребенка – закрасить лист красками, чтобы текст стал хорошо виден.
* Положить контейнер достаточно высоко и предложить сбить его “снежками” из смятой бумаги.
* Указать вместо очередного тайника имя. Для получения следующей записки ребенку потребуется выполнить задание этого человека.

***Практическая часть***

Итак, мы хотим предложить вам поучаствовать в квест-игре «Поиск клада».

Для маршрута мы будем использовать карту.

Наше с вами путешествие мы начнем со сказочной истории.

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Педагог. Долго работал он в детском саду. Всего у него вдоволь: и знаний, и умений. Слыл он человеком компетентным, имел большой опыт и был рад дарить тепло своей души детям малым. Педагог был уверен в себе, знал, что он мастер своего дела, и гордился этим. Как- то раз, сидел Педагог под деревом мудрости, наслаждался звуками природы, журчанием ручья, щебетанием птиц – и был в самом хорошем расположении духа. Думал-думал Педагог, как же ему сотворить диво дивное, чудо чудное – сотворить педагогический процесс ещё интереснее и увлекательнее, применяя современные технологии. Но тут собрались над деревом тучи, подул ветер перемен (звучит тревожная музыка) и принёс ФГОС ДО. Стандарт написан, всем на диво. Всё в нём гладко и красиво. Но как его осуществить? Забыли толком объяснить. От неожиданности вскочил Педагог, а ФГОС говорит: ФГОС: Не кручинься, опыта и знаний у тебя вдоволь. Я расскажу тебе о сундуке с тремя замками, в котором находится подсказка о современной технологии, применяя которую можно увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Вот тебе в помощь чудо-чудное – волшебная карта, которая поможет найти сундук. Тебе предстоит выполнить 3 задания. За каждое правильно выполненное задание ты получишь ключ. Если наберёшь 3 ключа, то сможешь открыть все 3 замка и получишь подсказку о современной технологии. Вот моя карта. Я в тебя верю!

А вам хотелось бы отыскать этот сундук? (Да)

Но, чтобы добраться до сундука, нам нужно пройти полосу препятствий по карте ФГОС, т.е. выполнить несколько заданий и получить за правильное их выполнение ключи. Вы готовы? (да…)

Пока команда находит ключи, коллеги *(которые остались в зале)* выполняли эти же задания на экране.

Давайте рассмотрим карту.

-Куда ведет стрелочка? (прямо к зеленому кружочку)

- Правильно….

-мы у стола с зеленой фишкой. И здесь нас поджидает задание первого испытания

**1 испытание.**

Игра-диагностика «Знатоки квест- игры». Нужно взять один билет из пачки с вопросом и дать правильный ответ. Все участники команды могут помогать, подсказывать друг другу.

Перечислите варианты для составления маршрута в квест- игре?

Какой квест требует минимальной подготовки и практически не нуждается в ведущем?

(Квест по запискам)

Какими бывают квесты по продолжительности?

(Кратковременные или краткосрочные

Долговременные или долгосрочные)

Перечислите виды квестов по методу прохождения

(Линейный, штурмовой (не линейный), кольцевой).

Вот мы и получили первый ключ. Можно идти дальше.

- Что же у нас дальше по карте? (стрелочка ведет к столу с красной фишкой)

- Правильно….

-Мы у стола с красной фишкой. И здесь нас поджидает второе испытание.

**2 испытание**

**«Практик»**

(Участники анализируют два конспекта НОД, нужно выбрать из них тот, который соответствует по своей структуре квесту. Два других конспекта при невнимательном прочтении перепутать с квестом).

Вот мы и получили второй ключ. Можно идти дальше.

Сколько нам ключей нужно найти, чтобы открыть сундук?

Сколько мы нашли?

Значит сколько еще испытаний осталось пройти?

Куда же нам идти дальше? (к столу с желтой фишкой)

Итак, перед нами последнее задание.

**3 испытание**

**(названия принципов и их значения перепутаны. Нужно соединить их.)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Принципы построения квестов** | значение |
| **Принцип навигации.** | Педагог выступает как координатор процессаобразования, направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации. Педагог-коучер (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья). |
| **Принцип доступности заданий.** | Задания соответствуют возрасту ииндивидуальным особенностям дошкольников. |
| **Принцип системности.** | Задания логически связаны друг с другом,а также сзаданиями ранее пройденных квестов. |
| **Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** | Методические иобразовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами. |
| **Принцип интеграции.** | Использование разных видов детской деятельностии интеграция образовательных областей при проведении квестов. |
| **Принцип разумности по времени** | Квесты в дошкольном возрасте могутбыть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности памяти детей дошкольного возраста. |
| **Принцип добровольности образовательных действий ребёнка**. | Моментобязательности снижает мотивацию в дошкольном возрасте. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам. Если ребёнок делает задания добровольно, но ему будет скучно, значит нет интереса. Если задания для ребёнка интересны, но выполнять заставляют «под палкой» - нет желания, позитива и свободы. Добровольность – это ещё и приём (даёт возможность раскрыться ребёнку). Обязательные просьбы имеют место  быть, но в минимальном объёме (разнообразие шаблонов рождает искренность ребёнка по отношению к педагогу). |
| **Принцип присутствия выбора**. | Иногда педагогу очень важно,чтобыребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации. |
| **Принцип «Шахерезады».** | Непрерывность проведения квеста по времени.Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации. |

- Ну вот, получили третий ключ.

Итак, сколько у нас ключей? (три).

А где же сундук с современной технологией? Давайте его поищем. (находят сундук)

Все препятствия преодолели и заветный сундук получили.

*(по желанию открывают каждый замок. В сундуке буклеты «квест-игра в ДОУ»)*

**Итог**.

- Понравилось вам занятие?

- Как вы думаете, все справились с заданиями?

- Кому что-то показалось трудным? А что показалось легким?

-как вы думаете, почему нам удалось найти сундук?

Нам осталось позвонить ФГОС и сказать, что мы нашли его сундук с тремя замками с подсказками о современной технологии «Квест- игра». И обязательно будем применять это на практике.

Рефлексия *«Наполни бочонок»*

Наш мастер- класс подошел к концу. Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников мастер- класса.)

Если вам понравился мастер-класс **–***«добавьте ложку меда»* *(желтый жетон)*.

Если не понравился *«добавьте ложку дегтя»* *(жетон красного цвета)*.