**Квест-игра для педагогов**

**Цель:**

формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО

**Задачи:**

* сформировать у участников семинара-практикума представления о квест-технологии.
* содействовать практическому освоению навыков проектирования физкультурно-оздоровительной работы с применением Квест- технологии.
* создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в квест-игре.

**Ход «квест-игры»:**

В методическом кабинете собираются педагоги.

**Инструктор**: Уважаемые коллеги, позвольте начать наш семинар - практикум «Квест» технологии в работе ДОУ». Вот только я почему- то не могу найти материалы для него.

*Ухожу искать.*

***Раздается звонок у методиста:***

Наталья Вячеславовна, включите громкую связь. Материалы семинара-практикума находятся у меня. Но забрать их просто так не получится. Вам придется выполнить несколько заданий, и тогда я верну вам все что нужно. По моей подсказке вам надо будет найти некий текст, прочитать его и в 2-3 словах сказать мне, о чем он. После чего, я назову вам следующую подсказку, и так пока вы не доберетесь до последнего задания. И так моя первая подсказка:

Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и червячок,

И медведица!

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!

*Педагоги должны догадаться, что текст находится в медицинском кабинете. Находят текст, зачитывают его.*

***Бегом отправляются в медицинский кабинет.***

**Актуальность**. В связи с реализацией федерального государственного образовательного 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. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. Квест - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.  Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

**Вопрос:**

В чем главное преимущество квеста?

*Педагоги формулируют ответ.*

*Инструктор озвучивает следующую подсказку:*

Без лишних движений и без суеты

Старается Марьяна с утра у плиты…

Поставила воду, картошку взяла-

Почистила, режет, присев, у стола…

Вот луковиц Марьяна взяла пару штук-

Для супа пора пережаривать лук…

*Педагоги должны догадаться, что второй текст на кухне.*

***Бегом отправляются на кухню.***

Текст зачитывается.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в 3 этапа:

– Подготовка условий, оборудования, материала квеста.

– Разработка маршрута и карты, сценария квеста

– Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

**Вопрос:**

Назовите этапы квеста.

***Ответы***

*Инструктор озвучивает следующую подсказку-загадку:*

То назад, то вперед

Ходит, бродит пароход.

Остановить- горе!

Продырявит море.

*Педагоги должны догадаться, что следующий текст находится в прачечной.*

***Бегом отправляются в прачечную.***

*Педагоги его находят, зачитывают его.*

**Виды  квестов:**

1. Поиск по запискам. Вариант квеста– поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам *(картинкам, указателям)*.

**Темы квестов могут быть самыми различными:**

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою *(сказки, мультфильма, фильма)*. Например, *«Помогите Дед Морозу найти посох»*, *«Найдите игрушки для ёлочки»*, *«Поможем Винни-Пуху добыть мёд»*, *«Найдём Кая для Герды»*, *«По дорогам Цветочного города с Незнайкой»*.
3. Познавательные *(по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб)*. Например, *«Отправляемся в путешествие к Лесовичку»*, *«Ищем клад в подводном царстве»*, *«В гостях у морского царя»*, *«Мастерград»*.
4. С многообразием опытов и экспериментов *«Фокусы от Бима»*.
5. Литературные квесты *(по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему)*. *«В гостях у сказки»*, *«Животные в сказках»*, *«По сказкам Корнея Ивановича Чуковского»*.
6. Физкультурные праздники.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

* загадки;
* ребусы;
* игры *«Найди отличия»*, *«Что лишнее?»*;
* пазлы;
* творческие задания;
* игры с песком; с водой;
* опыты, эксперименты;
* лабиринты;
* спортивные эстафеты.

**Вопрос:**

Назовите виды и темы квестов.

***Озвучивают ответ*.**

*Инструктор озвучивает следующую подсказку: Звучит песня* из к/ф «Еще раз про любовь», «Я мечтала о морях и кораллах», муз. А. Флярковского, сл.Новеллы Матвеевой

Белая корзинка,  
Золотое донце.  
В ней лежит росинка  
И сверкает солнце.

***Бегом отправляются в группу «Ромашка».***

*Педагоги находят в группе «Ромашка» подсказку, зачитывают.*

**При разработке и проведении квестов важно использовать следующие**

**принципы:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Вопрос:Какие принципы используют для составления квеста?

***Затем озвучивают ответ.***

*Инструктор говорит следующую подсказку:*

Мой веселый звонкий мяч

Ты куда помчался вскачь

Красный, желтый, голубой

Не угнаться за тобой.

*Педагоги отправляются бегом в спортивный зал.*

**Инструктор:**Благодарю вас, уважаемые коллеги!

Возвращаю вам текст консультации «Квест» технологии в ДОУ», которую в ходе выполнения квест-игры вы уже прочли.

**Небольшое дополнение.**

Основным требованием ФГОС ДО является развитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Квест-технология – одна из форм организации образовательного процесса, направленная на самовоспитание и саморазвитие ребенка.

«quest» - это английское слово оно переводится как «поиск» или «приключение».

**Цель квест-технологии:** это интеграция образовательного процесса, знакомство с новой информацией, закрепление уже имеющихся знаний на практике.

В практику физического развития и воспитания детей дошкольного возраста сейчас активно внедряется квест-игра. Так как игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития.

Почему же квест-игры так популярны?

Можно выделить некоторые достоинства квест-игры для детей дошкольного возраста.

Прежде всего, это игра-приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет дошкольникам удовольствие. Такая игра предполагает взаимодействие личности и ситуации.

         Задания в квесте требуют сообразительности и нестандартного решения задач, значит, игра будет развивать умственные способности детей. Преодолевая предусмотренные сюжетом трудности, они осваивают массу новой интересной информации. В квест-игре всегда присутствует нечто похожее на «стремление к завершению», т. е. нарастающее со временем стремление довести процесс до некоторого итога.

         Как правило, квесты — коллективная игра, это тоже большой плюс. Чтобы победить, нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссные решения. Кроме того, если приходится отвечать не только за себя, а за победу всей команды, игра становится значительно увлекательней.

         Квесты требуют определенной ловкости, выносливости, силы. В игру обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

Все вместе это создает атмосферу приключения, веселой игры, запоминается яркими впечатлениями, доставляет радость дошкольникам.  
         При решении интеллектуальных заданий у детей появляется желание решать задачи в игре осмысливая их и находить нестандартное решение. Далее дети, правильно сложив фото - пазлы, получают подсказку и видят, куда направится их команда.

         Результатом внедрения в образовательный процесс квест – технологии является развитие: ловкости, быстроты реакции, выносливости, эмоциональный подъем, развитиее воображения и пространственного мышления. Также формируются основные качества для последующего обучения в школе — это самоанализ и самооценка.

          После каждой ИГРЫ ребёнок анализирует свое место в команде, командные действия и планирует, и прогнозирует результат дальнейших игр, вместе с педагогом – наставником. Ребёнок учится проводить самоанализ своих физических возможностей качеств, умений и навыков, планирует вместе с педагогом наставником тренировочный процесс, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата: выносливости, быстроты, силы или координации.

Квест-игры помогают активизировать не только детей, но и родителей. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшают детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Можно с уверенностью утверждать ,что Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

 Я вам предлагаю одно из возможных заданий квест-игры.

Входе квест-игры мы собираем карточки-задания, для чего понять не возможно.

После выполнения последнего испытания находим лого-планшет, выполняем все задания по катрочкам.

**Работа с лого-планшетами «Городки – народная игра»**

**Инструктор**: Наш семинар-практикум подошел к концу. Я благодарю всех педагогов за активность и предлагаю разработать каждой группе сценарий своей квест-игры и сдать конспект в методический кабинет до 26 октября тематика любая.

**Текст в медицинском кабинете**

**Актуальность**. В связи с реализацией федерального государственного образовательного 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. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест- технологию, которая только еще начинает использоваться педагогами. Квест - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице.  Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

**Текс на кухне**

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в 3 этапа:

– Подготовка условий, оборудования, материала квеста.

– Разработка маршрута и карты, сценария квеста

– Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

**Текст в прачечной**

**Виды  квестов:**

1. Поиск по запискам. Вариант квеста–поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам *(картинкам, указателям)*.

**Темы квестов могут быть самыми различными:**

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. Помощь героям или герою *(сказки, мультфильма, фильма)*. Например, *«Помогите Дед Морозу найти посох»*, *«Найдите игрушки для ёлочки»*, *«Поможем Винни-Пуху добыть мёд»*, *«Найдём Кая для Герды»*, *«По дорогам Цветочного города с Незнайкой»*.
3. Познавательные *(по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб)*. Например, *«Отправляемся в путешествие к Лесовичку»*, *«Ищем клад в подводном царстве»*, *«В гостях у морского царя»*, *«Мастерград»*.
4. С многообразием опытов и экспериментов *«Фокусы от Бима»*.
5. Литературные квесты *(по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему)*. *«В гостях у сказки»*, *«Животные в сказках»*, *«По сказкам Корнея Ивановича Чуковского»*.
6. Физкультурные праздники.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

* загадки;
* ребусы;
* игры *«Найди отличия»*, *«Что лишнее?»*;
* пазлы;
* творческие задания;
* игры с песком; с водой;
* опыты, эксперименты;
* лабиринты;
* спортивные эстафеты.

**Текст в группе «Ромашка».**

**При разработке и проведении квестов важно использовать следующие**

**принципы:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.