

Муниципальное бюджетное образовательное дошкольное  
учреждение «Детский сад №88» г. Махачкала

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

Подготовила воспитатель

**Гаджимагомедова Р.А.**

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 убедила 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!

Муниципальное бюджетное образовательное дошкольное  
учреждение «Детский сад №88» г. Махачкала

*Мастер-класс*  
**«Квест технология-  
увлекательно, креативно,  
современно»**

**Подготовила воспитатель**

**Гаджимагомедова Р.А.**

**Цель:** формировать умение у педагогах составлять квест игру 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.

**Когда к Вам в голову пришла  
хорошая идея,  
действуйте незамедлительно.**

**Билл Гейтс**

Здравствуйтесь уважаемые коллеги! Представляю Вашему вниманию мастер-класс: «Квест технология – увлекательно, креативно, современно».

Воспитатель постоянно в поиске методов, приёмов позволяющих заинтересовать детей, активизировать их познавательную деятельность, сформировать потребность играть. Хочется, чтобы было все ново, интересно, современно. Сегодня вас познакомлю с новой игровой технологией, которая называется квест-технология.

Что такое Квест? Квест – это командная игра (от английского guest - поиск, приключенческая игра). Квест - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Иными словами, Квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью.

Для детей старшего дошкольного возраста идея квеста идеально подходит: дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце игры подходят к определенному результату. Это, несомненно, творческий подход, и в качестве одного из важнейших познавательных процессов развивается воображение. В квест игре дети учатся взаимодействовать с ровесниками, принимать решения, использовать логику.

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, на кухню, в медицинский кабинет, в музыкальный зал, так и в музее, во время прогулки и экскурсии.

**Этапы игры.**

**Первый этап квеста** – происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей. Воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

**Второй этап:** постановка проблемы, для того, чтобы заинтересовать детей. Использовать **мотивационный прием** (телеграмму от героев, с прописанной инструкцией, указывающей, по какому маршруту будут двигаться дети, и от какого пункта им нужно начинать движение.)

**Третий этап:** использование приемов - загадки, головоломки, различные задания: активные, логические, поисковые, творческие и пр.(при большом количестве человек, это задание можно проводить в виде **эстафеты**).

**На последнем этапе:** подводятся итоги и награждение победителей.

В процессе игры игроки последовательно выполняя задания, движутся по этапам и постепенно **приближаются к конкретной цели**. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает – **воспитатель**. Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий.

**Важно!** Целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности детей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).

В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

## Ход

Сегодня я продемонстрирую вам, что совместная 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.

Чтобы понять, как работает данная технология, я предлагаю вам вместе со мной определить методы и приемы квест – игры.

Итак, предлагаю разделиться, пожалуйста, на две команды. (При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)

**Ведущий.** Вас ожидает сюрприз: к нам в гости пришел сказочный герой, а кто это вы должны отгадать. Послушайте, что для этого нужно сделать. Этот персонаж нарисован на картинке. Картинка разрезана, а ее части спрятаны.



Ваша задача – найти части картинки и сложить их вместе и только после этого мы узнаем сказочного героя.

Для этого мы отправимся с вами в путешествие. Чтобы найти все части картинки, нужно справиться с различными заданиями. За правильные ответы вы будете получать часть картинки. Найти все части вам поможет карта, где находятся задания. Посмотрите, что изображено в центре карты? Цифра 1. Задача – по стрелкам, которые вы видите, пройти все задания. Каждое место, где находятся задания, обозначены на карте под цифрой. На каждом секторе – конверт с заданием. Вы начинаете путешествие с цифры 1. Желаю всем удачи! Начинаем. Идем к цифре 2.

**Первое задание для первой команды: Какие сказочные предметы заменяют самолет, телевизор, навигатор, кафе, автомобиль?**

**1 команда:**

Самолет – ступа с метлой и ковер – самолет.

Телевизор – наливное яблоко на серебряном блюде.

**2 команда:**

Навигатор – волшебный клубочек.

Автомобиль - сапоги – скороходы.

**Ведущий.** Молодцы, вы справились с заданием. Вручаю каждой команде часть картинки. Удачи вам!

**Ведущий.** Посмотрели наш маршрут на карте. Идем к цифре 3.

**Ведущий.** На этом задании мы будем решать задачи, узнавать геометрические фигуры.

*Игра «Блоки Деньеша»*

**1 команда:**

Разложить в красный обруч все прямоугольные фигуры, а в желтый все желтые фигуры (воспитатели выполняют задание). Молодцы, правильно выполнили задание.

**2 команда:**

Разложить в красный обруч все красные фигуры, а в желтый все квадратные фигуры (воспитатели выполняют задание). Молодцы, правильно выполнили задание.

**Ведущий.** Теперь вспоминаем задание. Какие блоки принадлежат красному кольцу? А какие желтому?

**Ведущий.** Замечательно, вы справились с заданием! Получите части картинки. Продолжаем наш путь к цифре 3. Слушаем задание «Задачки на сложение и вычитание».

### **1 команда:**

1. В аквариуме плавало восемь красных рыбок. К ним пустили еще двух золотых. Сколько рыбок стало плавать в аквариуме? (Десять).
2. На елке росло девять шишек. Две шишки белка унесла в свое дупло. Сколько всего шишек осталось на елке? (Семь).

### **2 команда:**

1. Ежик нес пять грибов и три яблока. Сколько всего яблок и грибов нес на своих иголках ежик? (Восемь).
2. Миша съел три ириски и четыре карамельки. Сколько всего конфет съел мальчик? (Семь).

**Ведущий.** Молодцы, справились с заданием и за это вы получаете части картинки. Направляемся к цифре 4.

Задание 4 «*Разгадайте кроссворд*» (кроссворд прикреплен к мольберту).

### **1 команда:**

1. Опора, без сомнения,

Для всех частей растения:

Для веток, листьев и плодов... (Ствол).

1. Его весной и летом

Мы видим одетым,

А осенью с бедняжки

Сорвали все рубашки. (Дерево)

1. На ветках плотные комочки:

В них дремлют клейкие листочки. (Почки).

### **2 команда:**

1. Что находится под землей у каждого растения? (Корень).

2. Дождик льет – она все пьет.

На ней все зеленеет и растет. (Земля).

1. Растут – зеленеет,

Упадут – пожелтеют,

Полежат – почернеют. (Листья)

**Ведущий.** Молодцы, вы решили кроссворд и справились с заданием, и за это вы получаете последние фрагменты картинки.

После прохождения всех заданий участники собираются вместе.

**Ведущий:** Все команды с успехом прошли испытания и получили части картинки. Теперь осталось сложить эти части, посмотреть на картинку и сказать, кто же изображен на ней. Каждая команда подойдите, пожалуйста, к столу и соберите вместе картинку. (Воспитатели собирают картинку и приходят к выводу, что это – Буратино). Правильно это сказочный герой Буратино.

Молодцы, уважаемы коллеги, вы дружно выполнили приготовленные мною задания. Спасибо вам! Скажите, пожалуйста, какие приемы мы использовали в квест игре? (Поиск, путешествие, выполнение заданий). Вам понравилось наше путешествие? Если понравилось, покажите открытые ладони, если нет – сложите ладони одну с другой.

Всем участникам спасибо за помощь в проведении игры.

### **Рефлексия (впечатления о мастер-классе):**

Уважаемые коллеги! В нашей профессии нет предела совершенству. То, что ещё вчера казалось единственно возможным, выглядит сегодня устаревшим. Появляются новые идеи и желание что-то изменить. И любой творчески работающий воспитатель находится в постоянном поиске.

Сегодня вы участвовали мастер – классе по организации квест – игры. Надеюсь, что убедила вас в том, что квест – технология оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно – образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым и игровым.

### **Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!**

И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию, мне очень важно услышать ваше мнение от игры.

Участникам спасибо за помощь в проведении игры, а всем - спасибо за внимание!

### **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».
4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Нептуна».

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.