Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад №39 городского округа – город Камышин

Мастер-класс

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

Подготовил: воспитатель

Лупанова В.В.

Камышин 2020г

***Ход мастер-класса:***

Сегодня я хочу вас познакомить с игровой технологией, которая называется квест-технология. Квест – это игровая педагогическая технология, направленная на саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО. А ещё это познавательная игра, которая стала завоёвывать популярность среди детей и взрослых.

Квест-технология – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи. Квест-технологии интегрируют в себе все образовательные области. И сегодня вы в этом убедитесь.

Сегодня у нас необычный мастер-класс. Мы попробуем посмотреть на образовательный и воспитательный процессы с точки зрения ребёнка, так сказать, изнутри. Все знают, что игровые технологии — неотъемлемая часть образовательного процесса в дошкольных образовательных учреждениях. Но сегодня я не буду вам рассказывать теорию об игровых технологиях и методиках. На нашем мастер-классе мы с вами окунёмся в мир игр и определим, какие игры, для чего и когда мы можем использовать, чтобы наши дети получили от нас прекрасное образование и воспитание при решении задач ФГОС по ознакомлению с Малой родиной и с родным городом.

- Если говорить научным языком, мы найдём новые способы создания условий для реализации федеральных государственных образовательных стандартов.

В каждой квест-игре необходимо «провести» экскурсию для гостя-иностранца, для родственника, приехавшего из другого города, для ветерана и т.д.

Путешествие проходит по совместно созданной карте-схеме из одного образовательного пространства в другое.

Конечная цель была найти спрятанный сюрприз, дойти до которой можно последовательно выполняя задания.

 Выполненное задание – это ключ к следующей точке и следующему заданию. Дети вместе с гостем «побывали» на различных значимых объектах города, продемонстрировали свои знания. Были использованы все виды детской деятельности. Путешествия были необычными, запоминающимися, увлекательными, игровыми.

Общая игровая цель – экскурсия для гостя к основным значимым для ребенка зданиям города Камышина, знакомство с их назначением, получение сувенирных подарков видов города.

Программные задачи:

- Формировать социально-коммуникативные компетенции детей: дружелюбие,

умение договариваться, объединяться для решения общей задачи.

- Развивать у детей умение работать в команде, понимая, что общий результат

зависит от приложения сил каждого.

- Способствовать сближению и организованности группы, воспитывать культуру

поведения.

- Закрепить знания детей об известных зданиях родного города, их назначении.

- Закрепить умение детей ориентироваться в пространстве.

- Воспитывать у детей чувство любви и привязанности к родному городу.

**Практическая часть**

**Ведущий:**

В рамках мастер-класса я хотела бы поделиться своим опытом, и продемонстрировать Вам приемы, которые я использую в квест – игре при работе с дошкольниками.

**Квест** это - **путешествие к цели**, но «изюминка» состоит в том, что выполнив одно задание нужно получить подсказку для выполнения следующего.

**Комментарий:** *(Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки и экскурсии.)*

**Ведущий:** Уважаемые игроки, сегодня мы с вами отправимся в небольшое путешествие.

Обратите внимание на экран. Первая часть квеста – **пролог**.

**Пролог. *Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.* *Воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.***

Сегодня к нам в гости пришла девочка Даша. (Слайд.) Она такая непоседа и большая выдумщица. Вы все знаете, она очень любит путешествовать. Сегодня она собирается в гости к своему другу Башмачку и несет ему подарок. Только Даша впервые в нашем городе и совсем не знает дорогу. С собой она принесла карту, по которой можно добраться к Башмачку и, просит вас помочь ей. (Слайд.)

***Комментарий : При постановке проблемы, для того, чтобы заинтересовать детей, я использовала мотивационный прием (героя Дашу путешественницу, с прописанной инструкцией, указывающей, по какому маршруту будут двигаться дети, и от какого пункта им нужно начинать движение.)***

**Воспитатель:** Ребята, как вы думаете, сможем ли мы помочь Даше? Нам нужно будет пройти по интересным местам нашего города и добраться до Башмачка.

**Комментарий:** **(*Общая постановка цели* *способствует формированию у детей высокой мотивации и заинтересованности при выполнении заданий по ходу всей игры*).**

**Экспозиция. *Это прохождение этапов, выполнение действий, решение возникающих задач.***

**Воспитатель:** Посмотрите внимательно на карту, на ней изображены интересные места нашего города. Но на карте чего-то не хватает (не хватает элементов, кусочков). Точно , но чтобы их найти нам нужно отправиться в путешествие выполняя задания. Готовы? (Да)

**Комментарий: *Для того, что бы дети поверили в себя, мною была смоделирована ситуация успеха, с помощью словесного метода, такого, как беседа (прием – вопросы к детям).***

**Воспитатель:** А как называется наш город? **Дети:** Наш город называется Камышин.

**Воспитатель:** Ребята, а как называются люди, живущие в Камышине?

**Дети:** Люди, живущие в Камышине, называются «Камышанами».

**Воспитатель:** Итак, мы вспомнили как называется наш город, а теперь я предлагаю нам отправиться в квест — путешествие по городу. На каждой остановке мы будем находить части мозаики и складывать их в карту, а в конце путешествия мы эти части сложим. И узнаем, что изображено на мозаике.

**Воспитатель:** Давайте соберемся у красного кубика, который обозначает начало нашего путешествия. Отправляемся в путь! Ой, посмотрите, а что здесь лежит? (Арбуз, дети рассказывают об арбузе, можно дополнить стихотворением, о том, что в городе проходит арбузный фестиваль и т.д)

**Комментарий:** ***(Игровой маршрут может быть любой - пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки).***

**Воспитатель:** **И наше первое задание: «Выстрой арбузы в ряд».**

**Дидактическая игра «Сравнение по величине»**

Цель: Соотнесение предметов по величине

Оборудование: предметные изображения.

Ход игры. Ребенку предлагается разложить в порядке увеличения размера арбузы.

 (Воспитатель вместе с детьми проверяет, правильно - ли собраны картинки.)

**Комментарий: *Для детей можно использовать такие приемы, как загадка, головоломка и др. (В детском коллективе, при большом количестве человек, это задание можно проводить в виде эстафеты. Выполняя задания, игроки постепенно приближаются к конкретной цели. Игроков сопровождает– воспитатель. Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий.).***

**Комментарий:** *Для того, чтобы дети получили* ***первую подсказку****, я использовала* ***практический метод****, а именно –* ***практическое задание****. По степени активности познавательной деятельности задание* ***было проблемным****.*

**Воспитатель:** Все справились с заданием. За выполненные задания — вот ваша первая часть пазла. Ну что ж, а мы отправляемся дальше путешествовать.

**Воспитатель:** **Вторая остановка.**

Посреди зелёной зоны
там и сям аттракционы,
и поэтому всё лето
не пустует место это. (Парк)

 Проговариваем с детьми, что есть в парке? (Качели, мороженное и т.п)

Но в нашем парке растет много деревьев. **Игра «Подбери листочек к дереву».
Правило игры:** предложить детям  разложить листочки к деревьям соответствующего внешнего вида.

**Комментарий:** *Для того, чтобы дети получили* ***подсказку****, я использовала* ***практический метод****, а именно –* ***практическое задание****. По степени активности познавательной деятельности задание* ***было проблемным****, т.к. дети должны были подобрать листочек к дереву.*

**Воспитатель:** Все справились с заданием. За выполненные задания — вот ваша вторая часть пазла. А мы отправляемся дальше путешествовать.

**Воспитатель:** Третья остановка: Ребята, Даше на своем пути нашла какие-то вещи: ручник, кувшин, ложки и т.п .Где можно увидеть все это?

В нём предметы старины
до сих пор сохранены,
любознательный народ
поглазеть на них идёт.

**Дети:** В музее.

**Комментарий:** *(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи. Это - развитие творческих способностей, логического мышления, речевого творчества и т.д.)*

**Предлагается игра «Любимый город» (кубики) или разрезные картинки достопримечательностей города.**

**Воспитатель:** Молодцы, и с этим заданием вы справились. За выполненное задание — вот ваша третья часть пазла.

**Воспитатель:** Что-то еще Даша видит на своем пути. (Достает самолет)

Самолет почему самолет? ( В нашем городе жил герой летчик Маресьев)

**Давайте попробуем сделать самолеты из бумаги.**

- Я научу вас делать самолёты из бумаги. Как вы думаете, какую бумагу лучше использовать?

**Дети:** Тонкую и крепкую.

**Воспитатель:** Вы правы. Как вы думаете, как надо складывать бумагу, чтобы самолёты получились красивые?

**Дети:** Аккуратно.

**Воспитатель:** Правильно, точно совмещая уголки.

- Возьмите лист бумаги и согните его вдоль, чтобы получилась полоска .Верхние уголки загните. Полученную фигуру перегните. И снова загибаем уголки. Выступающий уголок хвостик перегните, закрепим углы. Теперь фигуру сгибаем пополам хвостиком наружу. Загибаем крылья. Самолёт готов.

**Комментарий:** *Для того, чтобы дети нашли* ***четвертую подсказку*** *я использовала словесный метод. Дети выполнили действия согласно инструкции.*

**Воспитатель:** Молодцы, и с этим заданием вы справились. За выполненное задание — вот ваша последняя часть пазла. Давайте соберем его, и посмотрим, что у нас получилось!

**Дети:** Памятник Маресьеву.

**Воспитатель:** Правильно. Вот здесь и ждет Башмачок Дашу путешественницу.

**Воспитатель:** Ребята, вам понравилось наше квест-путешествие?

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

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

- Уважаемые коллеги! Сегодня вы посмотрели мастер – класс по организации квест – игры. Вы убедились, что квест – это универсальная игровая технология. Позвольте привести еще несколько тем по которым можно провести квесты.

* [Игра-квест, посвящённая Дню знаний «Путешествие к Дереву знаний»](http://158-vospitatel.netdo.ru/igra-kvest-posvyaschennaya-dnyu-znaniy-puteshestvie-k-derevu-znaniy.html);
* [Космический квест «Солнечные спасатели»](http://158-vospitatel.netdo.ru/kosmicheskiy-kvest-solnechnye-spasateli.html);
* Театральный квест «Теремок»;
* Спортивные квесты с использованием оборудования на физкультурной площадке ДОУ и т.д.

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