

Мастер-класс «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками».

Автор :Лягуцкая А.В., воспитатель, высшая кв. кат.

Цель мастер класса: повышение уровня компетентности педагогов в вопросе использования квест – технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – игры;
- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;
- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Материалы и оборудование: 2 емкости с сыпучими крупами; 2 комплекта пластиковых букв д е р е в о; макет дерева; 2 коробки с атрибутикой зеленая ткань, белая ткань, венок из листьев, мишура зеленая; надпись на листах «ель, береза», звуки природы, звуки ветра, мусор с пазлами желтого и синего цвета, прищепки; шкатулка; буклеты; смайлики.

Этапы мастер – класса:

Теоретическая часть

Практическая часть

Рефлексия (заключительная).

Актуальность

В связи с реализацией федерального 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. Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологии, которая только еще начинает использоваться педагогами.

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

Квест игра – креативная, современная, зажигательная. Эта технология приемлема и для дошкольников.

Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности. Итак, что такое квест – игра?

Квест - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Ожидаемый результат:

Таким образом, в результате проектирования квест - игры каждый педагог имеет возможность:

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДОУ: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно – эстетическое развитие ребенка»;

2. Способствовать реализации одной из задач ФГОС ДОУ: «создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, развитие его инициативности»;

3. Обеспечить становление и развитие у ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре»

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью

Практическая часть

Ведущий:

Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Желающих поучаствовать в квест – игре, приглашаю подойти ко мне.

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

Ведущий: Итак, наша команда собрана, а теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды.

1 Задание:

Ведущий: перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами (макаронны, рис). Ваша задача: найти в них каждой команде по 6 букв и составить из них слово. Брать можно только по одной букве. Начали!

Получилось слово *Дерево* . Значит следующее задание связано с этим словом.

2. Задание:

Ведущий: возле дерева лежат атрибуты (1 короб: венок из листьев, белая простынь, береза; 2 короб: зеленая мишура, зеленая ткань, ель)

Задание: необходимо одного из участников команды преобразить по заданию, как только произошло превращение дерево хвалит себя (Чем полезно, что делают, особенности дерева)

Ведущий: молодцы, хорошо справились с заданием, прозвучали интересные ответы, а теперь я предлагаю всем отдохнуть на природе (звучит звуки природы)

3. Релакс Музыка ветра (в это время рассыпается мусор (желтые листы и синие листы смятой бумаги)

4. Задание

Ведущий: так всегда в природе бывает в тех местах где отдыхал человек. Мусор нам конечно же нужно убрать, но убирать мы его будем прищепками. Каждому участнику выдается прищепка. Одна команда собирает желтый мусор, другая синий. Внутри каждой «Соринки» завернут элемент отгадки (пазл шкатулки) – это подсказка для перехода к следующему заданию

Ведущий: Замечательно, у вас получилась ШКАТУЛКА! Давайте попробуем её найти.

Ведущий: В шкатулке лежат буклеты. Я предлагаю на каждую группу взять буклет и более подробно о использовании квест-технологии с дошкольниками изучить подробнее

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

- И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мини-квесту: выберите соответствующий смайлик

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

ЕЛЬ



БЕРІЄ

ЗА

