

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Меусишинская начальная школа – детский сад»
368580, Республика Дагестан, Дахадаевский район, с. Меусиша, ул. Детсадовская 10

Мастер-класс

«Квест-игра, как одна из инновационных форм в работе педагогов»

Выполнила: инструктор по
физической культуре
Курбанова Мальвина
Абдулкадыровна

с.Меусиша 2023г.

Мастер-класс «Квест-игра, как одна из инновационных форм в работе педагогов»

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.

Этапы мастер – класса:

Теоретическая часть

Практическая часть

Рефлексия (заключительная).

Актуальность

Ход проведения

Инструктор. Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Квест-игра, как одна из инновационных форм в работе педагогов»

Слайд 1.

Итак, что такое квест – игра?

Слайд 2, 3.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») -один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей).

Квест - это игровая педагогическая технология, и форма взаимодействия педагога, детей и их родителей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора через реализацию определенного сюжета. Но изюминка такой организации игровой деятельности в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к следующему. Задача — преодолеть все препятствия и достичь цель, например, раскопать клад, разгадать тайну, отыскать артефакт.

Возможно ли использование квестов в работе с детьми дошкольного возраста? Да!

Слайд 4.

Что является основным требованием ФГОС ДО?

-Самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Квест - одно из интересных средств, направленных на достижение этого результата.

Слайд 5.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

Квесты помогают реализовать следующие задачи:

Слайд 6.

Образовательные: участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие: в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, повышение двигательной активности самореализация детей;

Воспитательные: формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

Принципы:

Слайд 7.

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.

Задания для квеста:

Слайд 8

- загадки;
- ребусы;
- различные дидактические игры;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком, с водой;
- опыты, эксперименты;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.

Наш практический опыт показал, что в процессе внедрения в практику квест-технологии в детском саду:

- создается атмосфера эмоционального подъема и раскрепощенности у всех участников образовательного процесса;
- воспитатели и специалисты стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях целей;
- в детях развивается уверенность в себе, снимается чувство страха за ошибку;
- в детях формируется позитивное отношение к окружающему миру, к другим людям, самому себе, к сверстникам.

Слайд 9.

Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

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. И побываем в гостях у необыкновенных сказочных героев. А кто это, мы узнаем в конце нашего пути.

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

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

(При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)

1. Задание:

Ведущий: перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами (макароны, рис, гречка). Ваша задача: найти в них каждой команде по 8 букв и составить из них слово. Брать можно только по одной букве. Начали!

(В детском коллективе при большом количестве человек это задание можно проводить в виде эстафеты. Выполняя задания, игроки постепенно приближаются к конкретной цели. Игроков сопровождает инструктор команды – воспитатель. Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий).

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получились слова: *карточка и картинка*. Значит следующее задание связано с этими словами.

2. Задание:

Ведущий: Каждой команде даются карточки, на которых изображены предметы. Команде необходимо ответить, где, как и для чего можно применить данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: гвоздь – его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, речетворчества и т.д.)

1. команда:

кнопка канцелярская - (сесть, воткнуть, выкинуть, сломать),

лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),

юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

2. команда:

чемодан – (собрать, хранить вещи, сломать, уехать с ним),

игрушка – (поиграть, сломать, купить, подарить)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

Ведущий: молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - КЛЮЧИК).

Ведущий: Замечательно, у вас получилось слово – ключик! Но где же его можно найти? А ключик наш находится в осминожке, которого педагоги должны с одного конца зала перенести в другой конец зала, а на финише лопнуть шар и достать ключ.

Ведущий: Замечательно, ключик нашли! А где же замок, которую он откроет? Смотрите, перед вами, четыре замка вы должны определить именно к какому замку подходит наш ключик. Давайте проверим подходит ли наш ключик к этому замку, на проекторе открываются ворота. Здорово, замок открылся!

А там письмо.

«Здравствуйте дорогие гости! Извините, что так получилось, что мы не можем вас принять у себя в гостях нас пригласили в сказку. Будем вас ждать в следующий раз у нас в гостях. Ваши сказочные герои ШВАБРОШЕРСТИУС И ПУЗОГЛАЗИУС».

Ведущий: Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, мы их не застали. Ну что ж, давайте пофантазируем и попытаемся изобразить этих необычных героев на листе бумаги, это и будет нашим последним заданием.

На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.

(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).

Ведущий: Покажите, пожалуйста, нашим гостям этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, повстречать их не удалось, но зато у нас на память останутся вот такие замечательные портреты! Вы их можете взять с собой!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

- И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию:
- если опыт вам понравился, и вы будете его использовать в своей работе – возьмите смайлик радости
- если вы частично воспользуетесь продемонстрированными приёмами – возьмите смайлик удовлетворённости.
- если опыт вам не пригодится – возьмите смайлик неопределённости

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



