МАСТЕР-КЛАСС

**«Развитие мотивации познавательной деятельности дошкольников через использование в работе с детьми квест-технологии»**

*Воспитатель: Костромина Н.М.*

*МОУ детский сад № 350*

*г.Волгоград*

**Задачи:**

* Формировать представления о применении в образовательной деятельности квест-технологии.
* Создавать условия для профессионального взаимодействия педагогов.

**Оборудование:** ноутбук, проектор, экран, аудиозапись космической музыки,парик и плащ старца, сундук, цветы с «зашифрованными» словами, картинку, на которой изображен стул с цифрой 6, песочница с ключами, кубики с буквами.

**ХОД МАСТЕР-КЛАССА**

**1.Вводное слово**

Расскажу я вам сказку дивную- не короткую и не длинную

В некотором царстве жил-был Педагог. Долго он работал в детском саду. У него всего было вдоволь: и знаний, и умений. Педагог имел большой опыт и был рад дарить тепло своей души маленьким детям. Педагог был мастером своего дела и гордился этим. Однажды сидел он под деревом мудрости, наслаждался звуками природы: журчанием ручья, щебетом птиц, и думал о том, как же ему сделать педагогический процесс еще интереснее и увлекательнее. Вдруг над деревом нависли тучи, подул ветер перемен и принес ФГОС дошкольного образования.

Стандарт написан всем на диво

Всё в нём гладко и красиво.

Но как его осуществить,

Забыли толком объяснить.

И раздался тут голос неведомый:

-Иди туда, не зная куда, и делай так, не зная как!

Испугался педагог, растерялся. А голос успокаивает: «Не переживай, опыта и знаний у тебя предостаточно. Вот тебе в помощь дивное чудо- свиток инноваций, которые являются основой образовательного процесса».

Скоро сказка сказывается,

Да не скоро дело делается.

Педагог не унывает,

Он программы изучает,

Новые технологии на практике применяет.

Но про квест- игру пока мало что знает. Так что же такое *«квест»*?

*«Квест»* в переводе с английского языка – поиск, поиск приключений, путешествие к намеченной цели с преодолением трудностей. Существует множество разновидностей *квеста*. Их устраивают на улицах города, в кафе, парках, заброшенных зданиях. Так же *квест* проводят в специально оборудованных помещениях, из которых игроки должны выбраться за определённое время. Существует международная сеть *квеста,* которая объединяет любителей различных игр. Яркий пример *квеста-* игра «Форд Боярд».

Квестовые игры в дошкольном образовании – один из интересных приёмов, который способствует самообразованию и саморазвитию ребенка – его физических качеств, творческой и познавательной активности. Суть игры-квеста в следующем : существует определённая цель, достичь которой можно, последовательно решая различные задачи- ключ к следующему этапу игры. Задания для квеста, как правило, оригинальные и интересные, подбираются по определённой теме. Квест с детьмидошкольного возраста может проводиться в групповой комнате, в музыкальном зале, на спортивной площадке, на природе, т.е. практически в любой обстановке.

Игра-квест помогает реализовать следующие задачи:

* Образовательные. В ходе игры участники осваивают новые знания и закрепляют уже имеющиеся. У детей повышается учебная мотивация. Развиваются творческие способности, формируются исследовательские навыки.
* Воспитательные. Дети учатся взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Закрепляют коммуникативные навыки.

При разработке и проведения квеста важно соблюдать следующие принципы (*показ на экране)*

* Принцип навигации. Основная задача педагога - мотивировать детей к самостоятельному поиску информации. Педагог направляет детей, как бы *«подталкивает»* к правильному решению, но окончательный вывод дети делают самостоятельно. Любой квест должен иметь реальный конечный результат.
* Принцип доступности. Задания должны соответствовать возрастным и индивидуальным особенностям дошкольников.
* Принцип последовательности. Все задания логически связаны: выполнение одного задания даёт ключ к следующему.
* Принцип эмоциональной установки. Задания должны быть представлены в игровой форме.
* Принцип интеграции. В квесте должны быть предусмотрены различные виды деятельности детей.
* Принцип заинтересованности. Задания следует преподносить так, что бы де. ти воспринимали их как проявление собственного желания.
* Принцип безопасности. Недопустимо предлагать задания и ставить задачи, связанные с риском для здоровья детей.

Квест может проводиться в форме соревнования, проекта, серии экспериментов и т. д. количество участников может быть разным – от одного человека до нескольких команд.

Заданиями для детского квеста могут быть : решение ребусов, отгадывание загадок, спортивные эстафеты, сбор пазлов разрезных картинок, прохождение лабиринтов, создание творческих работ, игры с песком и водой и др.

**2. Практическая часть**

Познакомимся со структурой игры-квеста на конкретном примере. Выбрать игроков, обладающих смекалкой и логическим мышлением, нам помогут загадки.

- Что у цапли впереди, а у зайца сзади? *(Буква Ц)*.

- Чем больше вы берёте из неё, тем больше она становится *(Яма)*

- Как разделить пять яблок между пятью детьми так, чтобы каждый ребёнок получил по одному яблоку и при этом одно яблоко осталось в корзине? *(Дать одному ребенку яблоко вместе с корзиной)*

- Что всегда увеличивается и никогда не уменьшается? *(Возраст)*.

*Участники, отгадавшие загадки, подходят к ведущему.*

Команда готова принять участие в увлекательном и интересном квест-путешествии. Мы отправимся в будущее на машине времени. Закройте глаза. Поехали!

*(Звучит аудиозапись космической музыки)*.

Открывайте глаза. Мы оказались в будущем. Здесь происходит что-то ужасное! Все дети стали невнимательными и пассивными. Они нечем не увлекаются, ничем не интересуются, ничем хотят заниматься. Вы согласны отправится на поиски средства, которые может спасти детей? *(Да)* Наш путь лежит в форд Боярд. Нам надо найти сундук, где спрятано средство, которое поможет детям измениться. Чтобы добраться до сундука, надо отгадать загадки, выполнить задания старца и найти подсказки

*(Надевает парик и плащ- превращается в старца.)*

Старец. Внимательно слушайте мою загадку.

Однажды вечером, когда всех воспитанников детского сада забрали домой, в групповой комнате осталось 7 детей. Все они были заняты каким-то делом. Первый ребенок читал книгу, второй рисовал, третий играл с куклой, четвертый –в шашки, пятый собирал конструктор, шестой ухаживал за растениями. А что делал седьмой ребенок?

Члены команды. Он тоже играл в шашки. Это игра, в которую играют вдвоем.

Старец. Вы отгадали загадку. Получайте первую подсказку *(Даёт участникам шашечную доску, внутри которой наклеены цветы)*. Отправляемся на волшебную поляну цветов. Там вас ждет следующие задание.

*Участники подходят к столу, на котором лежать цветы, вырезанные из цветной бумаги. На обратной стороне каждого цветка написаны «зашифрованные» слова.*

Старец. Вам предстоит расшифровать слова, и тогда вы получите следующую подсказку.

АМПРОГРМА *(ПРОГРАММА)*

КРУШИГИ *(ИГРУШКИ)*

ЕЛПИЬТОВСАТ *(ВОСПИТАТЕЛЬ)*

НИСРЕМА *(СЕМИНАР)*

ЕСВОТТД *(ДЕТСТВО)*

РДСЬАОТ *(РАДОСТЬ)*

*Участники выполняют задание*.

Старец. Вы справились с заданием. Получайте следующую подсказку.

*Дает картинку, на которой изображен стул с цифрой 6. Участники осматривают стулья, под стулом с цифрой 6 находится конверт с разрезными картинками. Каждый участник складывает картинку.*

Старец. Вы сложили все картинки. А теперь за одну минуту назовите не менее трёх слов, ассоциативно связанных с предметами, изображёнными на ваших картинка. Итак, время пошло.

Кнопка- *(бумага, палец, доска)*.

Лягушка – *(вода, болото, французская кухня)*

Юбка – *(девушка, одежда, лето)*.

Чемодан – *(дорога, вещи, кожа)*.

Игрушка – *(дети, подарок, веселье)*

Кирпич –*(дом, Здание, стена)*.

Старец. Молодцы! Сохраните картинки, они помогут вам выполнить пятое задание.

Из первых букв слова – названий предметов, изображенных на картинках, вы должны составить одно слово. Оно подскажет, какой предмет поможет выполнить следующие задание.

Участники составляют слово *«ключик»*.

Старец. Ключ от сундука спрятан в песке, отыщите его с закрытыми глазами.

*Участники подходят к настольной песочнице, на ощупь находят в песке несколько ключей.*

Старец. У вас есть только одна попытка, чтобы открыть сундук. Определите визуально, какой ключ подойдет к замку.

*Участники выбирают ключ, открывают сундук и находят в нем кубики с буквами*.

Старец. Составьте слово из букв, написанных на кубиках.

Участники выполняют задание и составляют слово *«****квест****»*.

Старец. Вы нашли ответ на свой вопрос. Квест может спасти детей. Это ключ к решению проблемы. Но это ещё не всё. На прощание я хочу дать вам один совет.

Однажды ко мне пришёл человек, который хотел доказать, что я не мудрец и многого не знаю. Сжимая в руках бабочку, он спросил: «Скажите мне старец, какая бабочка у меня в руках: живая или мертва?» при этом он думал: «Если старец скажет, что бабочка жива, я сожму кулак, убью её, если он скажет, что мертва, я выпущу её». Я сразу понял, что замыслил незнакомец и, подумав, сказал ему: *«Всё в твоих руках»*.

Так вот, уважаемые педагоги,  помните: всё в ваших руках. Творите добро, ищите новое, познавайте неизведанное, указывайте детям правильный путь. *(Снимает парик и плащ)*. А образовательная деятельность, которую вы будете проводить в форме квест-игры, поможет увлекательно и оригинально достичь поставленных целей.

**3 .Рефлексия**