МАСТЕР - КЛАСС

«Квест – игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольников»

Подготовила:

воспитатель

Ахмадиева Альбина Мансафовна

Цель:

Формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности квест - технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

1. Структура представления о Квест - технологии в детском саду.

2. Практическое освоение навыков проектирования образовательной

деятельности с применением квест-технологии.

В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - технологию.

Образовательная деятельность в формате КВЕСТ замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО и становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать деятельность в детском саду.

Ожидаемые результаты мастер класса. Сформировать у педагогов практическое освоение навыков применения квест-технологии в образовательной деятельности с дошкольниками.

Детские квесты помогают нам реализовать образовательные, развивающие и воспитательные задачи.

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.
Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы; расширение кругозора, эрудиции.
Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы разделить эти задачи наиболее успешно, при результате квеста необходимо следовать следующим принципам и соблюдать основные условия.

Принципы.

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
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.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить 4 основных условия:
1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.
3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.
4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

В ходе квеста 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.

Квесты можно условно разделить на три группы:

-линейные;

-штурмовые;

-кольцевые.

Линейный квест – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

Штурмовой квест – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Кольцевой – представляет собой тот же «линейный квест», но замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Этапы прохождения квеста.

Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

Организационная часть квеста также включает: распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

Достоинство квестов для детей дошкольного возраста.

1. Квест – игра является привлекательной для ребенка, позволяет активировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе
5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объеме.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов .

Вывод.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод, что квест- игра является одним из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Ход мастер-класса

1. Деление педагогов на 2 подгруппы.
2. Раздача двух разных сюжетов квест-игры по сказке «Колобок».
3. Вспомнить героев сказки, проговорить ассоциации с героями.
4. Дать установку педагогам на составление квест-игры.
5. Выполнение заданий педагогами.
6. Озвучивание педагогами разработанного квеста.
7. Определить, к какой группе относится разработанный квест.