Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад «Хараасгай»

671050, с. Нижняя Иволга, ул. Юбилейная 15 «А», e-mail: [chimitova-64@mail.ru](mailto:chimitova-64@mail.ru)

**Мастер-класс: Квест-игра по сказке «Гуси-лебеди»**

Цель:

Поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию 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.

Форма проведения: интегрированное *(лекционно-практическое)* занятие.

Оборудование: презентация «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками», атрибуты для игры: маски, объемная печь, яблоня, мостик, юрта, пиала знаний.

Ход проведения:

1. **Теоретическая часть**

Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Квест-игра в ДОУ. Что это такое и для чего это нужно?»

*Показ презентации «*«Квест-игра в ДОУ. Что это такое и для чего это нужно?»

Итак, что такое квест – игра?

Квест (от англ. Quest - *«поиск, предмет поисков, поиск приключений»*)

Квест – это командная игра, но может быть и одиночной. Идея командной игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию и исследованию, а значит, есть возможность развивать когнитивные качества, необходимые ребенку в школе.

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

В последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие - игровые *«квесты»*, которые интересны и увлекательны для детей - школьников.

Понятно, что и для дошкольного возраста идея квеста идеально подходит: дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справляться и в конце игры подходят к определенному результату. Это, несомненно, творческий акт, и в качестве одного из важнейших познавательных процессов, входящих в любой творческий акт, развивается воображение. Воображение способно не просто создавать новые сочетания и комбинации образов, но и раскрывать существенные связи и закономерности объективного мира.

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.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются

Задачи:

Образовательные - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающие - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения у дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательные - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность заданий – они 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.

Структура квеста

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую *«легенду»*, особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным *«внутренним мотиватором программы»*.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания *(активные, логические, поисковые, творческие и пр.)*. Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор *«Инструктор команды - взрослый»*. Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Из такого описания можно понять, что в квестах:

-есть определенная цель, к которой движутся участники;

-поиск происходит как в *«реальном мире»*, так и на искусственно подготовленной площадке;

-события и испытания – разнообразны и, подчас, неожиданны;

-каждый сделанный шаг либо приближает, либо отдаляет участников от конечной цели.

Значение квест-игры:

1. Является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной 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 решения образовательных задач в группе.

Ожидаемый результат:

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

1. Осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДО: «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 ДО: «Создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка»;

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»

4. Квест - игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

1. **Практическая часть.**

Ведущий:

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

Уважаемые игроки, сегодня мы с вами отправимся в небольшое путешествие. И побываем в гостях у необыкновенных сказочных героев.

У нас будет квест-игра по мотивам русской народной сказки «Гуси-лебеди».

Приглашаю на игру, которая называется «Галуун ба Бадма».

Один игрок – гусь, другой – Бадма, остальные друзья. Гусь стоит на дороге, по которой движется Бадма с друзьями. Друзья впереди, сзади Бадма. Подходят к гусю. Друзья спрашивают: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду»- говорит гусь. «А зачем нас ждешь?» - «Чтобы Бадму забрать!» С этими словами он бросается на них. А самый первый игрок загораживает остальных игроков.

Правила игры:

- друзья держатся друг за друга;

- гусь может ловить только последнего игрока;

- игроки должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями первого игрока;

- Гусю нельзя отталкивать участников.

*Гуси забрали Бадму, пока он играл*.

Давайте искать Бадму.

(Музыка).

Пошли искать Бадму. Перед нами стоит печь.

- Пеэшэн, пеэшэн, галууд хайшаа ниидээб?

- ТƔрƔƔн танилсая. hуугты, хэн гэжэ нэрэтэйбта, хэдбта?

Минии амтан эдеэнhээ ама хƔрэгты. Ямар буряад эдеэ мэдэхэбта?

*Участники говорят свои имена и выполняют задания*

Закончите пословицу «А – узэг эрдэмэй дээжэ,

Аяга сай эдеэнэй дээжэ.

- Бэрхэнууд! Эдэбхитэй байhанайтнай тƔлөө харгы заахаб. Энэ зƔг баряад ошогты, Бадмаяа олохот.

*Побежали дальше. Стоит яблоня*.

- Алим, алим, галууд хайшаа ниидээб?

- Байгты, намда туhалагты, алим тооложо Ɣгэгты.

- Нэгэн, хоер, гурба, дурбэ, таба, зургаа, долоо, найма, юhэ, арба.

- БэрхэнƔƔд, Ɣшоо таабари таагты: Домбо долоон нƔхэтэй. Юун бэ?

- Бэрхэнууд! ЗƔб харюу Ɣгэhэнэйтнай тƔлөө харгы заахаб. Энэ зƔг баряад ошогты, Бадмаяа олохот.

*Побежали дальше. А впереди речка*.

- Горхон, горхон, галууд хайшаа ниидээб?

- Таанар hолонгын ƔнгэнƔƔдые нэрлэгты. (Улаан, шара улаан, шара, ногоон, сэнхир, хухэ, хухэ ягаан).

*Участники проходят через радугу речку.*

*На другом берегу стоит юрта. Хозяйка юрты приглашает домой и дает задание.*

- уйтай байна гансааран байхада, намтай наадажа, намайе хƔхеогыт, тиибэл Бадмаяа абахат.

*Участники играют в шагай вид игры «Алтан сэргэ»*

*-* Бэрхэнууд! Таниие еохор нааданда уринаб.

*Участники танцуют ехор*

1. Заключительная часть. Рефлексия.

*Участники мастер-класса садятся в круг на подушечки, передают из рук в руки «Эрдэм мэдэсын аяга» и обмениваются впечатлениями. В пиалочке бумажки , на которых напечатаны благопожелания. Каждый педагог при высказывании своего мнения, читает уреэл коллегам.*

*-* Всем спасибо за участие в мастер классе, надеюсь эту технологию будете применять в своей работе. Всем желаю успешной, плодотворной работы!

Учитель бурятского языка Бадмажапова Б.Б.