

Мастер-класс по Квест- технологии для воспитателей ДОУ.



**«КВЕСТ-ИГРА КАК
СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ
ТЕХНОЛОГИЯ
В ДОШКОЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЯХ»**

Цель и задачи мастер-класса



Цель: Формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности Квест- технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

- 1.Сформировать у участников мастер - класса представление о квест –технологии.
- 2.Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологий..

Что такое квест-игра?



- «**Квест**» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но особенность такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Цель проведения квест-игры



- С помощью такой игры можно достичь следующей цели: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей

Задачи квест-игры



- **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, самореализация детей
- **воспитательные** формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие

Принципы разработки и проведения квест-игры

- доступность заданий
- системность
- эмоциональная окрашенность заданий
- временные рамки проведения квест-игры
- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста
- наличие видимого конечного результата и обратной связи между участниками квест-игры

Условия подготовки и реализации квест-игры



- игры должны быть безопасными
- вопросы и задания должны соответствовать возрасту участников

Виды квестов



- **линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- **штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- **кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Структура квест-игры



- ***Введение***
- ***Выполнение заданий***
- ***Оценка***
- ***Заключение***



- Образовательная деятельность в формате квест - игры является 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.



Спасибо за внимание!!!