**Мастер-класс «Квест – игра как форма организации образовательной деятельности в ДОУ»**

**Добрый день уважаемое жюри и коллеги!**

Меня зовут ФИО, я воспитатель детского сада №6 и  представляю Вашему вниманию мастер-класс: ««Квест – игра как форма организации образовательной деятельности в ДОУ»

**Что же такое квест-игра?**

**Квест – технология**– это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра, как мы знаем, ведущий вид детской деятельности.

**Квест – игра**дает возможность при объединении различных видов детской

деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными и познавательными в поисковой или продуктивной деятельности.

**Итак, что такое квест – игра?**

**Квест —** командная игра, в которой задействованы не только выносливость иэрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

**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.

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КВЕСТ-ИГР.**

**Цель квест- игры**в дошкольном образовательном учреждении: это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания.

**Задачи:**

**Образовательные**— участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**Развивающие** – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей;

**Воспитательные** – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

 **КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТОВ:**

**По количеству игроков:**

Одиночные и групповые,

**По длительности:**

Кратковременные и долговременные,

**По наличию сюжета:**

Сюжетные и несюжетные

**По структуре**:

**Линейный:**

основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание

– получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

**Штурмово**й:

каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их

воедино.

**Кольцевой:**

отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он

вновь и вновь возвращается в пункт «А».

В рамках мастер-класса я хотела бы поделиться своим опытом и продемонстрировать Вам приемы, которые  я использую в квест – игре при работе с дошкольниками.

**Квест** это — **путешествие к цели**, но «изюминка» состоит в том, что выполнив одно задание нужно получить подсказку для выполнения следующего.

**Комментарий:***(Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее,  на природе, во время прогулки и экскурсии.)*

Со структурой квест – игры сегодня мы познакомимся  практическим путем. Я предлагаю Вам поучаствовать в квест – игре **«Оживи лес»** и  приглашаю педагогов, которые в этой игре ненадолго станут детьми.

 Ребята, я получила телеграмму и решила обратиться к вам за помощью. Сейчас я её вам зачитаю.

***Телеграмма***

***Дорогие ребята! Помогите! Из нашего леса пропали все жители! Спасите нас! Чтобы найти, вам нужно двигаться по цветной дорожке. В пути вам предстоит решить много задач, будьте внимательны, ищите подсказки. Начинайте свой путь от красного кубика.***

***Лесовичок.***

**Комментарий:***При постановке проблемы, для того, чтобы заинтересовать, я использовала мотивационный прием (телеграмму от сказочного героя Лесовичка, с прописанной инструкцией, указывающей, по какому маршруту будем двигаться, и от какого пункта им нужно начинать движение.)*

— Ребята, мы поможем Лесовичку? Выручим его?

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

**Организационный момент:** *Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя.*

**Воспитатель:** Нам надо сначала выяснить, готовы ли вы к преодолению трудностей?

**Воспитатель**: «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать (*все делает наоборот, чтобы запутать детей*)

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)

-На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)

-Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)

-В поле едет пароход (ТОПАЮТ)

-Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)

-Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)

-Ночь пройдет – настанет день  (ХЛОПАЮТ)

-Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)

-Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)

-И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)

-Нет рассеянных средь вас (ХЛОПАЮТ)

- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

**Воспитатель:** Молодцы, вы ответили на все вопросы, и мы можем отправляться в путь.

Вы, наверное, уже догадались, что цель нашей квест – игры будет вернуть всех животных в  лес, т.е. оживить его. А что в вашем понимании означает «Оживить лес»?

**Участники:** Заселить его лесными обитателями.

**Воспитатель:**   Согласна! Наша игра будет носить поисково-исследовательский характер. Нам с вами необходимо будет найти обитателей леса. А начнем мы свое путешествие откуда? Правильно от красного кубика.

**Воспитатель:**  Давайте соберемся у красного кубика, который обозначает начало нашего путешествия. Чтобы нам было легче идти, мы пойдем друг за другом по разноцветной дорожке. Она приведет  нас к цели нашего путешествия. Отправляемся в путь!

— Внимание на экран! Перед вами схема маршрута, которая нам будет служить ориентиром, т.е. по ней мы должны передвигаться от пункта к пункту, проходя уровни.

***Комментарий:***

***Также для проведения данной игры в качестве ориентиров мы могли бы использовать карты, маршрутные листы, конверты с заданиями, записки и прочие.***

**Воспитатель:**  Рассмотрим первый уровень игры, он же будет являться первым пунктом выполнения задания

(участники  рассматривает схему маршрута на экране).

**Воспитатель:**   Как мы назовём этот пункт?

**Участники:** «Цветочная поляна».

**Воспитатель:**   Давайте найдём эту поляну в нашем пространстве.

Участники  подходят к поляне, берут цветок, на котором написано задание: «Выберите из предложенных обитателей леса насекомых.

**Воспитатель:**   Замечательно! Уровень первый пройден! Давайте посмотрим внимательно на схему, куда мы двигаемся дальше?

Участники: Ко второму пункту, который находится впереди. Мы назовём его «Лес».

Участники  идут к деревьям, на листике берёзы написано задание: «Определите следы животных и найдите по ним их».

Участники определяют следы: Это медвежьи, заячьи и лисьи следы (идут по следам за деревья и находят животных).

**Участники:** Это означает, что мы справились с заданием и прошли ещё один уровень игры.

Лесных животных участники берут с собой для дальнейшего путешествия

по лесу.

**Воспитатель:**   Двигаемся дальше. И нам осталось найти третий пункт. Что подсказывает нам схема?

**Участники: показывают на клетку на схеме маршрута**.

**Воспитатель:**   А вам я задам вопрос: Кого же мы с вами будем искать?

Участники: Мы будем искать птиц.

**Воспитатель:**   Почему вы так решили?

Участники: Мы так решили, потому что на схеме изображена клетка.

— Скажите, а разве птицы должны жить в клетке?

Участники: Конечно, нет, они должны летать на воле.

**Воспитатель:**   Тогда пойдёмте спасать птиц.

Участники находят в пространстве клетку, возле неё лежат перья, на которые приклеены загадки.

**Воспитатель:**   Скажите, вы можете определить, какой птицыэто перо?

Ответы участников, при отгадывании выпускают птицу на волю.

**Воспитатель:**   Наша схема показала нам сигнал, что мы успешно прошли уровень! Мы молодцы! Но цель игры ещё не достигнута. Напомните мне её?

Участники: Нам надо оживить лес.

**Воспитатель:** И как же нам это сделать?

Участники: Заселить лес найденными животными и насекомыми и птицами.

— Правильно нам нужно разместить всех обитателей леса в привычной им среде обитания

* для насекомых – трава;
* для животных – возле деревьев;
* для птиц – крона деревьев.

Фокус-группа закрепляет обитателей леса на панно.

**Воспитатель:** Итак, наша цель достигнута! Мы оживили лес!

(Звучат звуки леса.)

Я предлагаю вам присесть на подушки, закрыть глаза и представить, что мы с вами находимся в сказочном лесу, в котором растет много деревьев и много красивых цветов. У цветов сказочный аромат, давайте вдохнем его.

Солнышко теплое и ласковое. Оно согревает нас своими лучами. Сделаем вдох. Потихоньку откроем глаза.

Коллеги, спасибо вам за участие в мастер – классе. Вы можете присесть на свои места.

Я уверена, что за такой технологией как квест-игра будущее  и она займет достойное место среди педагогических технологий, используемых в дошкольном образовании

Спасибо за внимание!