

Мастер класс для педагогов «Использование квест-технологии в работе с детьми»

Подготовила: Молдавская Е.Н.

Основной принцип мастер класса: «Я знаю, как это сделать, и покажу вам»

Цель: - поделиться с педагогами имеющимся опытом работы по использованию квест – технологии в работе с детьми.

Задачи: - конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержания 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.

Ход проведения:

Уважаемые коллеги! Тема сегодняшнего мастер – класса «Использование квест – технологии в работе с дошкольниками» Квест – игра, на мой взгляд, эта игра – креативная, современная, зажигательная. Считаю, что эта технология приемлема и для дошкольников.

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

эрудиция, 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.

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. А кто это, мы узнаем в конце нашего пути.

Итак, наша команда собрана, а теперь разделитесь, пожалуйста, на две команды.

1 Задание: перед каждой командой стоит емкость с сыпучими продуктами. Ваша задача: найти в них каждой команде по 8 букв и составить из них слово. Брать можно только по одной букве. Начали!

(В детском коллективе при большом количестве человек это задание можно проводить в виде эстафеты. Выполняя задания, игроки постепенно приближаются к конкретной цели. Игроков сопровождает инструктор команды – воспитатель. Его задача – обеспечение безопасности, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и взаимодействий).

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получились слова: карточка и картинка. Значит следующее задание связано с этими словами.

2 Задание: Каждой команде даются карточки, на которых изображены предметы. За одну минуту команде необходимо ответить, где, как и для чего можно применить данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. Пример: гвоздь – его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посоветоваться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, рече-творчества и т.д.)

1 команда:

кнопка канцелярская - (сесть, воткнуть, выкинуть, сломать),
лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),
юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

2 команда:

чемодан – (собрать, хранить вещи, сломать, уехать с ним),

игрушка – (поиграть, сломать, купить, подарить)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

Молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (слово - КЛЮЧИК).

Замечательно, у вас получилось слово – ключик! Но где же его можно найти? Попробуйте сами в зале найти очередную подсказку. Может, он спрятан в этой корзине? Давайте попробуем его найти.

Здорово, ключик нашли! А где же дверь, которую он откроет? Смотрите, перед вами, стоит дворец, и на нем висит замок. Давайте его откроем нашим ключиком! Смотрите, замок открылся!

Но во дворце никого нет, зато лежит письмо. Давайте его прочитаем: «Здравствуйте дорогие гости! Нас нет дома, мы ушли на охоту. Приходите в следующий раз. Ваши ШВАБРОШЕРСТИУС И ПУЗОГЛАЗИУС».

Это и есть те сказочные герои, к которым мы шли в гости. К сожалению, мы их не застали. Ну что ж, давайте пофантазируем и попытаемся изобразить этих необычных героев на листе бумаги, это и будет нашим последним заданием. На это отводится одна минута. Одна команда рисует на этом листе, другая на этом.

(Благодаря такому подходу к организации деятельности, у детей самостоятельно или совместно с взрослым открывается новый практический опыт для дальнейшего его использования в своей жизни).

Ведущий: Покажите, пожалуйста, нашим гостям этих необычных сказочных героев. Мы к ним долго шли, к сожалению, не застали их дома, но зато у нас на память останутся вот такие замечательные портреты! Вы их можете взять с собой!

ВЫВОД:

Образовательная деятельность в формате квест - игры 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 и заинтересованностью.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

Рефлексия «Наполни бочонок»

Мой мастер класс подошел к концу. Я благодарю всех педагогов за активность. Мне очень важно знать ваше мнение, а помогут мне в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников .)

Рефлексия (впечатления о мастер-классе):

Уважаемые коллеги! В нашей профессии нет предела совершенству. То, что ещё вчера казалось единственно возможным, выглядит сегодня устаревшим. Появляются новые идеи и желание что-то изменить. И любой творчески работающий воспитатель находится в постоянном поиске.

Сегодня вы участвовали мастер – классе по организации квест – игры. Надеюсь, что убедила вас в том, что квест – технология оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно – образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым и игровым.

Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!

И в конце мне бы хотелось узнать ваше отношение к сегодняшнему мероприятию, мне очень важно услышать ваше мнение от игры.

Участникам спасибо за помощь в проведении игры, а всем - спасибо за внимание!

Атрибуты











