

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №12
«Мичил» с. Намцы муниципального образования «Намский улус»
Республики Саха (Якутия)

МАСТЕР-КЛАСС
для педагогов
«Квест - технология и опыт ее применения
в образовательном процессе ДОУ
при реализации требований ФГОС ДО»

Выполнила воспитатель
МКДОУ «Детский сад №12 «Мичил»
Никонова Прасковья Тарасовна
Категория: СЗД

МАСТЕР-КЛАСС
для педагогов
«Квест - технология и опыт ее применения
в образовательном процессе ДОУ
при реализации требований ФГОС ДО»

Цель: оказать практическую помощь педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

1. Формирование представления о Квест - технологии в детском саду.
2. Практическое освоение навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство. Квест – технология имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

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.

Квест - это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также

эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Сценарий педагогической Квест игры «Путешествие»

Цель: Активизация мыслительной деятельности педагогов; раскрытие творческого потенциала; оптимизация межличностных отношений.

Добрый день уважаемые коллеги! Сегодня я хочу предложить вам побыть в роли конкурсантов, проверить свои силы, продемонстрировать способности. Наша игра командная. Поэтому, прежде чем мы начнем, предлагаю провести жеребьевку. Сейчас каждый по очереди должен вытянуть жетон из мешочка.

Итак, жеребьевка завершена. Сегодня у нас с вами не просто игра. Нам предстоит увлекательное путешествие на поезде. Команда, получившая жетоны красного цвета, - это один состав поезда, команда с жетонами синего цвета – второй состав. Задача составов – успешно пройти нелегкий путь и добраться до станции интеллектуалов. Путь достаточно длинный – 100 км. От станции до станции разное расстояние. И чем успешнее вы будете справляться с предлагаемыми заданиями, тем больше шансов у вас попасть в пункт назначения.

Сейчас командам необходимо выбрать начальника своего состава и придумать название поезду.

Молодцы! Ну что, составы готовы отправиться в путь? (звучит музыкальное сопровождение – движущийся поезд).

Как хорошо, когда много друзей с тобой отправляется в путь.

Сразу становится всем веселей, хочется горы свернуть.

Вот и первая остановка!

Станция «Разминочная» (не оценивается)

Отгадать загадки, где задуманное слово состоит из нескольких самостоятельных слов.

Первое слово над чайником тает,

Второе – у папы растет под губой.

А целое ветер морской надувает

И в плаванье нас приглашает с тобой (Парус)

Первый слог – нота, второй – тоже,
А в целом – на горох похожа (Фа соль)
Предлог стоит в моем начале,
В конце же – загородный дом.
А целое – мы все решали
И у доски и за столом (За дача)
Начало – нота, потом – оленя украшение.
А вместе – место оживленного движения (До рога)

Станция «Запоминай-ка»

О пожилых людях говорят, что они становятся рассеянными и забывчивыми. В действительности же забывчивость вовсе не является «привилегией» только пожилых. Увы, «дырявая память может быть у людей разных возрастов. А какая память у вас?

Задание № 1: Зачитывается 25 слов – Слон, кровать, верблюд, зонт, тетрадь, карандаш, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь.

Каждая команда должна записать все слова, которые удалось запомнить. Слова записывать можно в любом порядке (За каждое слово начисляется 1 км.)

Задание № 2: Что изображено?

Каждой команде демонстрируется по 3 слайда с интервалом в 5 секунд. Затем задаются вопросы по содержанию слайдов, каждой команде по 3 вопроса (За каждый правильный ответ начисляется 2 км.)

Станция «Смекалистых»

Участникам необходимо заменить фразеологизмы одним словом

Мозолить глаза

Клевать носом

Бить баклуши

Прикусить язык

Как снег на голову

Вешать нос

Витать в облаках

Задать головоломку

Зарубить на носу

Ждать у моря погоды

Точить ляды

Дать слово

Дрожать как осиновый лист

Писать как курица лапой