**«Квест» технологии в ДОУ»**

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

Задачи:

• сформировать у участников **семинара**-практикума представления о **Квест- технологии**.

• содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением **Квест- технологии**.

• создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в **Квест- игре**.

Ход «квест- игры»:

В педагогическом кабинете собираются педагоги.

С-в: Уважаемые коллеги, позвольте начать наш семинар- практикум «Квест» технологии в ДОУ». Вот только я почему- то не могу найти материалы для него.

Раздается звонок заведующего детским садом: Уважаемые коллеги! Ваши материалы находятся у меня. Но забрать их просто так не получится. Вам придется выполнить несколько заданий, и тогда я верну вам все что нужно. По моей подсказке вам надо будет найти некий текст, прочитать его и в 2-3 словах сказать мне, о чем он. После чего, я назову вам следующую подсказку, и так пока вы не доберетесь до последнего задания. И так моя первая подсказка:

- Добрый доктор Айболит!

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица,

И жучок, и червячок,

И медведица!

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!

Педагоги должны догадаться, что текст находится в медицинском кабинете. Находят текст, зачитывают его.

**Актуальность.** В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со **всеми** видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике **игровых технологий можно выделить квест- технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

**Квест - это игры**, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Квест**-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество **квеста в том**, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в **игровом**, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и **игровую деятельность**, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Педагоги формулируют ответ и сообщают его заведующей.

Заведующий озвучивает следующую подсказку:

- Без лишних движений и без суеты

Старается Вика с утра у плиты…

Поставила воду, картошку взяла-

Почистила, - режет, присев, у стола…

Вот луковиц Вика взяла пару штук-

Для супа пора пережаривать лук…

Педагоги должны догадаться , что второй текст на кухне. Текст зачитывается.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в

**3 этапа:**

– Подготовка условий, оборудования, материала квеста.

– Разработка маршрута и карты, сценария квеста

– Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Звонок заведующему с ответом .

Заведующий озвучивает следующую подсказку-загадку:

-То назад, то вперед

Ходит, бродит пароход.

Остановить- горе!

Продырявит море.

Педагоги должны догадаться, что следующий текст находится в прачечной. Педагоги его находят, зачитывают его.

**Виды  квестов:**

1. Поиск по запискам. Вариант **квеста** – поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.

2. Поиск по карте.

3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

 **Темы квестов могут быть самыми различными:**

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные **квесты**(по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

**Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:**

• загадки;

• ребусы;

• игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;

• пазлы;

• творческие задания;

• игры с песком; с водой;

• опыты, эксперименты;

• лабиринты;

• спортивные эстафеты.

Озвучивают ответ заведующему.

Заведующий говорит следующую подсказку:

- Жили в стареньком рояле

Семь веселых звонких нот.

Распевали целый год,

Но однажды захворали.

Что нам делать мы не знали,

Нам сестричек было жаль.

Мы настройщика позвали,

Чтобы вылечить рояль.

Педагоги находят в музыкальном зале на фортепиано текст, зачитывают его.

При разработке и проведении **квестов** важно использовать следующие

 **принципы:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.

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.

Затем озвучивают ответ заведующему.

Заведующий: - Благодарю вас, уважаемые коллеги! Жду вас в педагогическом кабинете.

В педагогическом кабинете заведующий возвращает текст консультации «Квест» технологии в ДОУ», которую в ходе выполнения квест-игры педагоги уже прочли. А также каждой группе преподносится сценарий квеста для их возрастной группы.

Ст-в: Наш **семинар подошел к концу**. Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. Рефлексия «Наполни бочонок»

(На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников **семинара**.)

Если вас заинтересовал **семинар –**«добавьте ложку меда» (желтый жетон).

Если не заинтересовал «добавьте ложку дегтя» (жетон красного цвета).