**Семинар-практикум для воспитателей**

Подготовила: старший воспитатель Жилина М.И.

**«Квест- современная игровая технология обучения дошкольников в условиях ФГОС»**

Цели и задачи семинара

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.

Пояснительная записка

(слайд 1) 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 образовательной деятельности остается игра.

(слайд 2) 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.

(слайд 3) Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. 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.

(слайд 4, 5) 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.

(слайд 6) КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ

По структуре сюжетов

- Линейные (игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);

- Штурмовые (игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

- Кольцевые (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными)

(слайд 7)

Квесты по числу участников:

1. Одиночные,

2. Групповые.

По продолжительности:

1. Кратковременные.

* 1. Долговременные.

По содержанию:

* + - 1. Сюжетные.

2. Несюжетные.

(слайд 8) При подготовке квеста для дошкольников  
нужно помнить следующие условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять петь или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

(Слайд 9) Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

(Слайд 10) Спасибо за внимание!

Сегодня я представлю для вас "Квест-игру" с целью сформировать представления о Квест-технологии для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.

Ход "Квест-игры":

На интерактивной доске звучит голос Машеньки из сказки «Гуси-лебеди», которая говорит, что "гуси-лебеди" украли ее любимую книгу со сказками и спрятали в сказочном лесу в сундук под 3 замка и чтобы добыть эту книгу нужно найти 3 ключа.

Для начала нужно собрать команду. (Машенька дает задание, кто первым ответит, тот в команде)

- Послушайте и назовите, кто из литературных и сказочных героев мог бы дать такие объявления. Назовите автора и название произведения

1. Нашедшему ключ из драгоценного металла гарантирую вознаграждение. (Буратино, А. Толстой «Золотой ключик или приключение Буратино»)

2. Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света.  
(Доктор Айболит, К. Чуковский «Доктор Айболит»)

3. Предлагаю услуги по выпечке хлебобулочных изделий любой сложности. (Бабушка, р. н. с. «Колобок»)

4. Организую зимнюю рыбалку. Недорого.  
(Лиса, р. н. с. «Лиса и волк»)

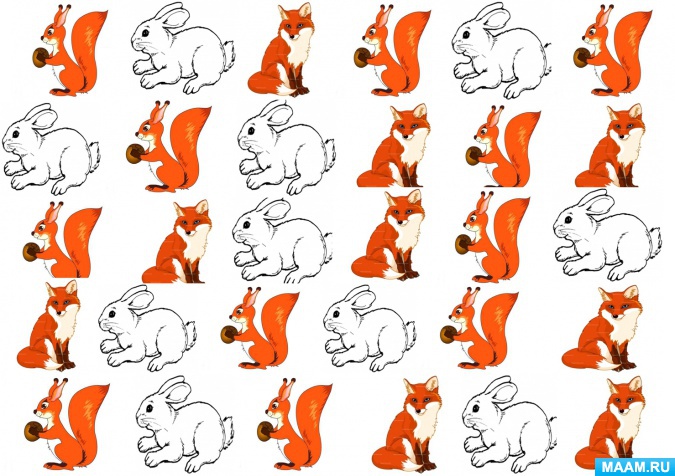
Команда вместе с Машенькой идут на поиски ключей и сундука и помочь им поможет вот это задание:

**Задание №1**

**Нужно сосчитать животных, каких больше, туда и отправляться**  
• Если зайцев - идем на полянку,

• Если лисиц - идем к домику

• Если белок - идем к оркестру.

  
**Задание №2 (конверт с заданием и 1й ключ)**

**Если правильно решить пример, узнаем следующее задание.**

**Пример: 6-1×0+6:6=**

• Если ответ 5 отправляйтесь в гости к Мойдодыру

• Если ответ 7 отправляйтесь в спортивный зал

• Если ответ 6 отправляйтесь на полянку

**Задание №3 (конверт с заданием и 2й ключ)**

**Какой вид деятельности ДОУ является ведущим?**

• Если образовательная отправляемся к домику

• Если продуктивная отправляемся в гости к Мойдодыру

• Если игровая отправляемся на полянку

**Задание №4 (конверт с заданием и 3й ключ)**

**В какой Русской Народной сказке домашние животные жили в лесу?**

• Если «Кот, Петух и Лиса» отправляемся к домику

• Если «Зимовье» отправляемся в гости к Мойдодыру

• Если «Теремок» отправляемся в еловый лес

Команда возвращается с 3 ключами,

Задания выполнены, открываем сундук, находим книгу, отдаем Машеньке.

Рефлексия «Наполни бочонок»

Наш семинар подошел к концу. Я благодарю всех педагогов за активность. Мне очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. (На столе лежат желтые и черные кружочки на всех участников семинара.)  
Если вас заинтересовал семинар – «добавьте ложку меда» (желтый жетон).  
Если не заинтересовал «добавьте ложку дегтя» (жетон черного цвета).

Играя в Квест -игру, дети проявляют инициативность и самостоятельность. 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.