МБДОУ Ужурский детский сад №3 «Журавлёнок»

**Мастер-класс для воспитателей:**

**«Квест-игра современная игровая технология в дошкольных учреждениях»**

**Подготовила: Воспитатель Парилова Ж.С**

Ужур

2024

Работая в детском саду уже не первый год, понаблюдав за детьми на занятиях и свободной деятельности, я пришла к выводу о том, что дети на занятиях, тяжелей раскрепощаются, некоторые из них не идут на контакт, не проявляют интерес и не проявляют активность в ответах, нежели чем в свободной или игровой деятельности. Я задумалась, как мне это исправить, начала изучать различную литературу и искать на просторах интернета какие то интересные игровые приемы и техники, где ребенок будет не только играть, а ещё, через игру будет узнавать что то новое, закреплять старое, находиться в движении, развивать свои способности воображения, фантазию и смекалку. Ведь когда ребенок играет, он открывается, он становится активным, его глаза светятся от интереса, он хочет действовать, творить, познавать, а если глаза наших детей горят от интереса, то и наши глаза начинают светиться от счасться. С помощью игры с ребёнком можно творить чудеса. А если это квест - игры?! То это вдвойне интересней. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым. Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

**Что такое квест – игра?!**

Квест – это командная игра, позволяющая комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Иными словами, Квест — это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью, в которой игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

* образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
* развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
* воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

**Виды квест – игр:**

1. **линейные** (решение одной задачи дает возможность решать следующую. Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут );

Данную квест – игру я провела, совместно с родителями и детьми, совершив экскурсию в лесопарковую зону «Генералиха».

**Экскурсия «Путешествие в осенний лес»**

Задачи:

* Через квест – игру закрепить у детей знание об времени года Осень, приметы осени, перелетных, зимующих птиц, поведение животных осенью.
* Развивать у детей и родителей желание к совместной продуктивной деятельности на свежем воздухе.
* Воспитывать сплочённость детского и родительского коллектива.

Перед детьми и родителями озвучила проблемную ситуацию, осень не справляется со всеми делами, ей нужно помочь. По заранее расклеенным путеводителям детям нужно было двигаться по лесу, находить заранее спрятанные задания.

Первое задание: Назови осенние приметы.

Второе задание: Расколдуй лесных животных

Третье задание: Назови перелетных и зимующих птиц.

Заключение: Щедрые подарки от Осени и совместное чаепитие с родителями на свежем воздухе.

На протяжении всей квест – игры наблюдалось активное участие детей и родителей.

1. **кольцевые** (по сути, тот же линейный квест только команда стартует с одного места, в это место и возвращается. Проводится игра не в одном помещении, а перемещается, по всему детскому саду, или территории площадки, если допустим квест проводится на свежем воздухе.).

Такую квест – игру я проводила в детском саду со своими ребятами, на праздник день защиты детей.

**Квест – игра «Акварелькин в гостях у ребят»**

В гости к детям приходил Акварелькин, играл с ними в игры, а потом обнаружил то, что он потерял свои краски и кисти, и больше не мог украшать мир яркими красками. Дети помогали ему найти потерю, перемещаясь по всему детскому саду. Куда им идти они узнавали отгадав загадку, которую я им загадывала.

Первая станция: Гимнастическая.

Вторая станция: Спортивная.

Третья станция: Музыкальный зал

Четвертая станция: ИЗО студия

Пятая станция: Гимнастическая.

Своё путешествие мы закончили, в том же месте, в котором и начали. В завершении квест – игры я спросила у ребят, что им больше всего понравилось из нашей квест – игры. Многие сказали, ходить по этажам и выполнять задания.

1. **штурмовые** (отличается тем, что здесь участникам нужно разделиться на команды. Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач);

И такую квест – игру, я хочу, сейчас, провести с вами.

Мне понадобятся помощники, которые обладают смекалкой и логическим мышлением. Я приготовила для Вас загадки, кто их отгадает тот мне и помогает.

Загадки для отбора участников

1. Что у цапли впереди, а у зайца сзади. (буква *«ц»*)

2. Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится. *(яма)*

3. Что всегда увеличивается и никогда не уменьшается. *(возраст)*

4. Чтобы его не терять, его нужно проявлять, а чтобы им обладать его нужно воспитать и никогда не терять. *(характер)*

*5.* По какому животному ходят люди и проезжают машины? (зебра)

6. Этот цветок объединил двух женщин? (мать и мачеха)

Сегодня мы с вами отправимся в **квест - путешествие**, которое будет трудным, но увлекательным и интересным! А отправимся мы в путешествие на корабле знаний, который нас перенесёт в далекое будущее. Мы с вами попали в **будущее**. 2230год…. мир сошел с ума! Дети стали гиперактивными, не увлекаются ни чем что приносило бы пользу для их развития, не склонны размышлять, на уме только гаджеты, тик токи и селфи. Так не может больше продолжаться нам следует над этим поработать и найти выход.

Ответ знает только старец, который спрятал его в сундук и закрыл на замок, с надеждой, что вы его найдете и поможете спасти наших детей.

Воспитатель: Мы с вами можем предотвратить катастрофу! Вы готовы помочь?

Воспитатель: Для начала, нам нужно разделиться на две команды. Чья команда быстрее доберется до сундучка, получит в награду, настоящую книгу знаний.

Воспитатель: Итак разделились, получайте волшебный клубок, разматывая его вы будете находить задания, выполняя их вы будете постепенно продвигаться к цели.

Команды начинают разматывать клубок и находят в нитках первое задание.

Отгадай что зашифровано на листе бумаги.

(*Воском написать слово Непосредственна образовательная деятельность. Чтоб узнать какое слово там зашифровано, нужно закрасить листик цветными карандашами или красками. Для запутанности выполнения задания можно положить на стол фонарик, карандаши, краски, кусок мыла. Участники должны сами догадаться, что нужно сделать. Угаданное слово написать на листке)*

После выполнения задания. Разматывают клубок дальше. Находят следующее задание. Зачитывают.

Без слов инсценируй сказку, зрители должно угадать название сказки (сказки курочка ряба и три поросенка).

Разматывают клубок дальше и получают следующее задание. Сундучок вы найдете, если под стульчик заклянёте. Находят сундучок, кто быстрее. Открывают его и находят там слово «Квест». Команда которая победит , получает книгу (распечатать федеральную образовательную программу).

Оказывается, КВЕСТ – ключ к решению проблем в сложившихся обстоятельствах у нас на земле. Спасибо!

Мне хочется закончить своё выступление притчей.

Притча

"Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: "Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?” А сам думает: "Скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: "Все в твоих руках”.

А ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить добро, искать что-то новое, познавать неизвестное, показывать детям правильный путь. А квест – игра это маленький лучик, который поможет вам увлечь детей и в игровой форме повести по этому нелегкому пути знаний. Никогда не прекращайте вашей самообразовательной работы и не забывайте, что, сколько бы вы не учились. Сколько бы вы не знали, знанию и образованию нет границ и пределов.