**Тема №2**

**от 28.10.2021г**

Мастер –класс «Квест, как инновационная технология физкультурно-спортивной направленности в ДОУ»

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

**Повестка дня:**

1)Тестирование «Такие разные квесты».

2) Доклад руководителя МОЦ Мурзиной Е.М «Квест, как инновационная технология физкультурно-спортивной направленности в ДОУ»

3)  Сценарий (конспект) проведения образовательной деятельности

«Сказочный квест по физическому развитию детей 5-6 лет»

Автор: участник Всероссийского профессионального конкурса «Воспитатель года России» 2017,воспитатель высшей квалификационной категории

Яшина Надежда АлександровнаМАДОУ детский сад №90 «ДАНКО», Автозаводского района, г. Нижнего Новгорода **(Приложение №1)**

4) Творческая разработка «Составь свой..».

5) Рефлексия «Цветное настроение»

Ход:

Здравствуйте, уважаемые коллеги, наша встреча проходит в дистанционном формате и сегодня речь пойдёт о Квест - технология. Как инновационной технологии физкультурно-спортивной направленности в ДОУ .Но с начало мы настроимся на работу и проведём тест. Внимательно прочтите вопросы и дайте на них ответы.

1 **Тестирование «Такие разные квесты»**

1. *Что такое образовательный Квест?*

* это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи.
* поиск, предмет поисков, поиск приключений;
* совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность;
* приключение, как правило, игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели

2. *Какое из определений верное:*

* Квест – технология – это технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.
* Квест – технология - это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений;
* Квест – технология- это система подсказок;
* Все варианты верны.

**3.***Что лишнее в классификации квестов по структуре сюжетов:*

* Линейные;
* Штурмовые;
* Кратковременные;
* Кольцевые;
* Несюжетные;
* Все варианты верны.

**4.** *Какие формы организации квест-игры лишние:*

* Путешествие.
* Детектив.
* Соревнование
* Проекты
* Эксперименты
* Журналистское расследование.
* Исследование.

**5.** *Квест – игра предполагает наличие чего:*

* сюжета;
* мотивации;
* сюжета и мотивации.

**6.** *Какой бывает структура квеста?*

* Введение (сюжет и роли)
* Задания.(этапы, вопросы, ролевые задания)
* Ресурсы (список информационных ресурсов, необходимых для выполнения заданий)
* Порядок выполнения (бонусы, щтрафы)
* Процесс работы
* Оценка.(итоги, призы)
* Руководство к действиям.
* Заключение.

**2** Сейчас я хочу вас познакомить с «Квест, как инновационная технология физкультурно-спортивной направленности в ДОУ»

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, она знакома нам под таким название как игра по станциям.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Образовательный **квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

**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.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть **понятным, детальным, продуманным до мелочей.**

При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий (конспект). Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Что принято называть **мотивацией** в достижении поставленной цели, все просто, **на финише должен быть приз**!

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру.

**Этапы организации**

**Организационный момент.** Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;

- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

**Этапы игры.**В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков ***перейти на следующий этап***. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. 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. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

**Принципы организации квестов**

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

* все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);
* задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
* ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
* в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
* задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
* игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
* дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);
* следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
* роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Квест - технология, которая 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.

 Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.

**Виды квестов**

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

* Линейные – игра построена по цепочке, рзгадав 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 круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них и финишными.

Квест – игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДОк структуре образовательной программы ДО и её объёму (гл.2, п.2.6).

  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.

**Вывод:**

Квест – игра способствует формированию людей нового поколения: неординарно мыслящих, творчески активных, способных принимать нестандартные решения. Что и является основным требованием ФГОС ДОк результатам освоения основной образовательной программы ДО (г 4, п. 6.)

Мне бы хотелось, чтобы педагоги, у которых есть желание и цели,

которые не могут осуществиться без увлечённости, уверенности и творчества детей смогли бы найти в квест – технологии средства для осуществления своих профессиональных желаний.

**3**.Я хочу представить вам Сценарий (конспект) проведения образовательной деятельности «Сказочный квест по физическому развитию детей 5-6 лет»

Автор: участник Всероссийского профессионального конкурса «Воспитатель года России» 2017,воспитатель высшей квалификационной категории

Яшина Надежда АлександровнаМАДОУ детский сад №90 «ДАНКО», Автозаводского района, г. Нижнего Новгорода

**4.** Творческое задание «Составь свой…»

**ЗАДАНИЕ** на активизацию ваших творческих способностей - разработать свой сценарий (конспект) квеста.

**5.**Завершая дистанционную педагогическую мастерскую, предлагаю вам, уважаемые коллеги, проанализировать своё эмоциональное состояние, интерес к данной теме с помощью метода рефлексии «Цветное настроение»

Предлагаю раскрасить смайлик в тот цвет, какой подходит к вашему отношению к данной теме и представленной работе

красный цвет – всё понравилось, хочу узнать больше, использовать в практике;

жёлтый – всё понравилось, интересно, познавательно;

синий – понравилось, но спорно;

чёрный – идеи не заинтересовали.

**Спасибо за внимание! Успехов в работе!**

