

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
Алтайского края
МБДОУ Детский сад №4 «Радуга»**

**Мастер класс на тему
« Квест- игра , как форма всестороннего развития
воспитанников в ДОУ»**

Подготовила воспитатель: Корючина

Людмила Ивановна

с. Пospelиха 2023 г.

*«Человек тогда в полном смысле человек,
если он – человек играющий, а значит, творящий,
то есть создающий в игре свой мир».*
Фридрих Шиллер

В современных теоретических концепциях одаренность рассматривается как сложное психологическое явление, становление личности во всех ее проявлениях, значительное по сравнению с возрастными нормами опережение в умственном развитии либо исключительное развитие специальных способностей (*музыкальных, художественных и т. д.*).

Для нормального развития детям дошкольного возраста необходимо творческое самовыражение. Творчество заложено в них самой природой, они любят сочинять, выдумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. В это же время начинается становление и развитие специальных способностей, которое продолжается в школе. Следует отметить огромную роль для первоначального развития специальных способностей различного рода детских игр. Именно игры дают первоначальный толчок к развитию способностей. В процессе игр происходит развитие многих двигательных, конструкторских, организаторских, художественно-изобразительных и других творческих способностей. При этом важной особенностью игр является то, что в них, как правило, развивается не одна, а сразу целый комплекс способностей. Кроме этого существенное влияние на развитие специальных способностей оказывает учебная и трудовая деятельность.

Наиболее способствует развитию способностей творческая деятельность, которая заставляет ребенка думать. Такая деятельность всегда связана с созданием чего-либо нового, получением нового знания, обнаружением в самом себе новых возможностей. Это становится сильным и действенным стимулом к занятиям ею, к приложению необходимых усилий, направленных на преодоление возникающих трудностей. Более того, творческая деятельность укрепляет положительную самооценку, повышает уровень притязаний, порождает уверенность в себе и чувство удовлетворенности от достигнутых успехов. Таким образом, основой развития тех или иных способностей являются отношения между личностью ребенка и окружающей его социальной средой. Одной из направлений работы нашего детского сада - создание условий для оптимального развития одаренных детей, включая тех, чья одаренность в настоящий момент может быть еще не проявившейся, а также просто способных детей, в отношении которых есть серьезная надежда на дальнейший качественный скачок в развитии их способностей.

Одной из таких направлений работы является организация и проведение квестов для детей.

В переводе с английского quest - это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Квест - и игровая педагогическая технология, и форма взаимодействия педагога, детей и их родителей, которая позволяет проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений.

Педагогами и психологами давно доказано, что хорошо организованная игра сама по себе - лучшее средство достижения детьми эстетического наслаждения от творческого напряжения своих интеллектуальных и физических сил. 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. Все мы знаем, что наиболее творческими людьми являются педагоги, и, конечно же, они одними из первых взяли на вооружение эту технологию. 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 этой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является одним из целевых ориентиров ФГОС ДО на этапе завершения дошкольного образования.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

- воспитательные - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.
- 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;
- коррекционные - интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

Во время проведения квест-игр педагогу предоставляется возможность в естественной игровой среде, получить информацию об особенностях личностного развития детей (интеллектуального, психического, физического и эмоционального), их интересах, склонностях и способностях, как ребенок себя проявляет, как добивается своих целей, как работает в команде, как поступает в критической ситуации. Анализ наблюдений позволяет специалисту спланировать коррекционную работу, обеспечить необходимые условия для полноценного и правильного формирования личности ребенка.

Задачи педагога:

- Помочь ребенку осознать и преодолеть собственные психологические барьеры, мешающие ему быстро находить решение в сложных ситуациях.
- Создать условия для формирования открытости к освоению новых знаний через эксперименты.
- Моделировать ситуации для развития способности креативно мыслить в решении нестандартных задач.
- Предоставить возможности для развития навыков командного взаимодействия в массовых соревновательных играх.
- Способствовать установлению положительных эмоциональных связей в парах: «ребёнок-педагог», «ребёнок-родитель», «ребёнок-ребёнок».
- Отслеживать эмоциональное состояние ребенка, его поведение в коллективе, реакцию на трудности и т.д.
- Закреплять у детей навык управления своим эмоциональным состоянием в различных ситуациях.

Суть любого квеста состоит в последовательном поиске как можно большего количества целей. Во время игры персонажи оказываются в определенной ситуации и получают задание, которое им предстоит выполнять - искать клад, раскрывать тайны, бороться за сокровища, спастись от различных бедствий и катастроф и т.д. Для этого участникам игры приходится взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и все свои умения. Квесты считаются развивающими играми, поэтому приносят большую пользу, как взрослым, так и детям. Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления. Формы проведения таких игр довольно разнообразны. Их устраивают в домашних условиях, на городских улицах, в специальных помещениях, оборудованных соответствующими декорациями, в группах и по всей территории детского сада. Длительность квестов варьируется от 30 минут до нескольких часов. Возраст от 2,5 до 99 лет. Квесты могут задействовать от 2–3 до нескольких десятков человек. Часто устраивают командные квесты, когда каждая команда на скорость ищет некий предмет или решает определенную задачу. В этом случае квесты становятся еще более захватывающими и интересными.

Квесты используют тренеры и корпоративные психологи для решения определенных задач по сплочению коллектива, поднятия командного духа или для решения какой-либо бизнес задачи.

Подготовка к проведению квеста:

- Постановка целей и задач предполагаемой игры.
- Выбор сюжета.
- Разработка сценария и разработка этапов игры
- Наполнение этапов игры содержанием, позволяющим достигать поставленных целей.
- Выбор места проведения квеста.
- Подготовка методических материалов.
- Формирование команды помощников.

Организация и контроль за ходом игры осуществляет ведущий, который объясняет правила, поддерживает игроков, а иногда становится тайным посредником между персонажами. Иногда это несколько ведущих, в зависимости от количества участников.

Тема, сценарий квеста:

1. По художественным произведениям — книгам, фильмам, мультфильмам. Это может быть сценарий с сохранением сюжета произведения, или с другим сюжетом, использующим мир произведения, а также новая история с теми же героями. Некоторые произведения просто созданы для превращения их в квесты.
2. По любимым играм детей и их сильным увлечениям (пираты, паровозы, принцессы и т.п.).
3. Познавательные. Определенная историческая эпоха, географическое местоположение или просто область знаний.
4. Повод проведения – любой (окончание детского сада/школы, приход весны, и т.д.).

Цель квеста:

Квест — последовательное выполнение заданий с известной целью:

- Спасти героя
- Найти клад/мешок с подарками
- Обойти всех героев и собрать их в одном месте
- Изготовление/строительство/ремонт чего-то
- Найти ингредиенты для волшебного зелья/блюда
- Найти слова заклинания для спасения кого-то
- Вернуть свой облик и вернуться домой
- Найти ключи от замка и т.п....

Альберт Эйнштейн сказал: «Самое глубокое, что может пережить человек, это чувство таинственного». С самого начала квеста, участникам предлагают окунуться в тайну. Поиск ответа настолько захватывает детей, что откладывает сильные впечатления на их дальнейшую жизнь.

Направление

- Карта • Стрелки • Знаки • Ответы к загадкам и головоломкам • И другое...

Остановки

- Встреча с героями и выполнение заданий • Получение дальнейшего направления • Поиск артефактов • И другое...

Испытания

- Задания от героев (тематические, по возрасту) • Головоломки • Опыты • Викторины • Загадки • Подвижные игры • Творческие задания и т.д.

Поиск

- Сокровища • Кусочки карты • Слова заклинания • Ингредиенты волшебного зелья и т.д.

Активности, используемые в квестах:

Игры: • На познавательные процессы • На пространственное ориентирование

Опыты: • Эксперименты • Фокусы

Творчество: • Поделки • Создание реквизита для героя

Разрядки: • Спортивные минутки • Регулирующие игры

Количество активностей:

Главное — чувство меры: не перестараться и соизмерить количество заданий с возрастом детей.

- до 3 лет — 3-4 крупных активности, 2-3 простых действия;
- от 3 до 5 лет — 5 активностей, несколько простых действий;
- от 5 до 7 лет — 7-10 активностей разной сложности;
- старше 7 лет — около 12 активностей разной сложности

У каждой истории есть начало и конец. В квестах начало и конец наиболее яркие.

Финал

- Получение призов
- Обнаружение клада
- Спасение героя и другое

Результат

- Расширение кругозора детей
- Выработка командных решений
- Получение новых впечатлений, эмоции.
- Открытие нового, удивительного.
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий.
- Улучшение взаимоотношений в коллективе, с родителями и педагогами.

Квест – это развитие и море эмоций. Квесты приносят большую пользу, как взрослым, так и детям. Принимая участие в квестах, ребенок открывает в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления. Дети преодолевают неуверенность в себе, проявляют смекалку и логику, учатся принимать верное решение, прислушиваться и помогать друг к другу в выполнении заданий. В конце игры мы учим детей поздравлять друг друга с победой. и благодарить. Для детей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это цементирует их веру в себя.

И в заключении, хочу отметить, что квесты – эффективная форма работы по сплочению всех участников образовательного процесса и созданию комфортного психологического климата в дошкольном учреждении и семье. Такие игры помогают каждому из участников раскрыть свой потенциал. Любая победа даже в игре – это способ выработать у себя привычку к успеху.

Квест-игра для детей старшей группы «Скажем вирусу нет!»

Квест-игра «Скажем вирусу нет!»

Цель: формирование у детей здорового образа жизни.

Образовательные задачи: - формирование ответственного отношения к собственному здоровью; расширение знаний детей об основных способах защиты от коронавируса в доступной для дошкольников форме.

Развивающие задачи: развитие в игровой форме физических качеств детей: ловкости, быстроты, силы; развитие умения использовать знания ЗОЖ для своего оздоровления; укрепление физического здоровья детей

Воспитательные задачи: - создание радостной, непринуждённой атмосферы;

воспитание интереса детей к занятиям физической культурой; формирование навыков сотрудничества детей друг с другом.

Ход игры:

Дети заходят в зал, осматриваются.

Ведущий: Ребята, посмотрите что я нашла. (в банке находится модель коронавируса.)

Как вы думаете, это что?

Ведущий: - Ребята, Фея Здоровей-ка прислала нам заказное письмо, в котором находился плакат с секретами здоровья в условиях пандемии Коронавируса. Но вирус Коронавирус узнал об этом и порвал плакат на части, а затем эти части спрятал. Нам необходимо найти их и собрать плакат вновь.

Нам предстоят сложные задания и к ним мы должны быть готовы.

Чтобы отправится в наше путешествие и узнать , что нужно делать, чтобы не заболеть коронавирусом, нужно прежде всего одеть медицинские маски.

Поэтому, чтобы быть внимательными и в пути ничего не пропустить, предлагаю подготовить все наши органы чувств.

Самомассаж «Игра с ушками»

Раз, два, три, четыре, пять –

Будем с вами мы играть.

Есть у ушка бугорок Под названием «козелок».

Ниже ушко мы помнём И опять считать начнём.

Раз, два, три, четыре, пять – Продолжаем мы играть. Сверху в ушке ямка есть, Нужно ямку растереть.

Раз, два, три, четыре, пять – Продолжаем мы играть. Ушкам отдыхать пора, Вот и кончилась игра.

Ведущий: - Вот мы и готовы отправиться в дорогу.

1 станция – «Гигиеническая»

Ведущий: - В борьбе с вирусами очень важна гигиена. Сейчас мы проверим, знаете ли вы правила Гигиены. **Вам нужно отгадать загадки.**

Загадки.

Лег в карман и караулю: Рёву, плаксу и грязнулю. Им утру потоки слез, Не забуду и про нос. (**Носовой платок**)

1. **Носовой платок должен быть у каждого. Пользуясь им, следите, чтобы он был всегда чистым. Кашлять и чихать нужно в платок, особенно, когда болеешь. Он должен быть индивидуальным. Им нельзя делиться с друзьями.**

Гладко и душисто, моет очень чисто. Нужно, чтобы у каждого было – Что это, ребята? (**Мыло.**)

2. **Мыло – настоящий друг. Оно помогает уничтожить микробов, которые любят жить на наших руках и разносить болезни. Когда нужно мыть руки? После туалета, игр, прогулки, общения с животными, поездки в транспорте, перед едой.**
3. **Вытираю я, стараюсь, После ванны паренька. Всё намокло, всё измялось – Нет сухого уголка. (Полотенце.) Для чего нам полотенце? Чтобы вытирать руки, лицо, ноги, тело. Полотенца бывают разные банные и кухонные. Банными полотенцами мы вытираемся после того как умылись или помылись, а кухонными пользуемся на кухне. Вытираем посуду, чашки, ложки, руки.**
4. **Пластмассовая спинка, Жесткая щетинка, С зубной пастой дружит, Нам усердно служит.**

Кто считает зубы нам, По утрам и вечерам? (**зубная щетка**)

Зубная щетка у каждого своя. Мы не пользуемся чужими зубными щетками, потому что это опасно для здоровья. Менять зубную щетку нужно один раз в 2-3 месяца.

5. Она не сахар, не мука, На них похожа лишь слегка. Её на щетку положи, И зубки тщательно потри. (Зубная паста.)

Зубная паста очищает наши зубы от налета, уничтожает вредных микробов и освежает дыхание.

6. И есть у нас еще один помощник для соблюдения личной гигиены.

Если руки наши в ваксе, Если на нос сели кляксы, Кто тогда нам первый друг, Снимет грязь с лица и рук? Без чего не может мама, Ни готовить, ни стирать, Без чего, мы скажем прямо, Человеку умирать? Чтобы лился дождик с неба, Чтоб росли колосья хлеба, Чтобы плыли корабли - Жить нельзя нам без...

Игра «Полезные и вредные привычки»

. Я вам предлагаю поиграть в игру, которая называется «Полезные и вредные привычки».

- Если вы услышите полезную привычку, то **хлопните** в ладоши вот так (**хлопок**), а если вредную- **топните** вот так: раз. два.

- **Итак, начинаем:**

- делать зарядку; (Хлопок)

- опаздывать; (Топ)

- поздно ложиться спать; (Топ)

- есть много сладкого (Топ), а есть овощи и фрукты; (Хлоп)

- целый день смотреть телевизор (Топ), а долго сидеть за компьютером; (Топ)

- гулять на свежем воздухе (Хлоп), а заниматься спортом; (Хлоп)

- грызть ногти, ручку; (Топ)

- говорить обидные слова; (Топ)

- мыть руки перед едой; (Хлоп)

- чистить зубы; (Хлоп)

- выполнять домашние поручения (Хлоп)

Ребята справились с заданием и получают первую часть плаката.

2 станция – «Территория Питания»

Ведущий: - Чтоб здоровыми оставаться, всем нужно правильно питаться!

Дидактическая игра «Полезное и вредное питание»

Ведущий: - Конечно же, правильное и рациональное питание - очень важны для нашего здоровья. Получайте, ребята, ещё одну часть плаката!

3 станция – «Закаливающая»

«Дыхательная гимнастика»

Ведущий: - Вы, наверное, немного устали, выполняя задания. Поэтому я вам предлагаю расслабиться, отдохнуть и набраться сил для дальнейших испытаний. Предлагаю выполнить дыхательную гимнастику.

Пузырики

Делаем глубокий вдох через нос, надувает «щёчки–пузырики» и медленно выдыхает воздух через чуть приоткрытый рот. Повторить 2 – 3 раза.

Я вам вручаю третью часть плаката!

4 станция – «Спортивная»

Зарядка под музыку

5 станция – «Станция дружбы»

Ведущий: - Чтобы найти следующую часть плаката, ребята, нам всем надо показать, какие мы дружные. Покажем?

Отвечайте дружно хором:

- Это я, это я , это все мои друзья-если вы со мной согласны. А если не согласны, то молчите, не шумите.

- Кто из вас всегда готов жизнь прожить без докторов?

- Кто не хочет быть здоровым, бодрым, стройным и веселым?

- Кто из вас не ходит хмурый, любит спорт и физкультуру?

- Кто мороза не боится, на коньках летит как птица?

- Ну а кто начнет обед жвачкой с парюю конфет?

- Кто же любит помидоры, фрукты, овощи, лимоны?

- Кто поел и чистит зубки регулярно дважды в сутки?

- Кто согласно распорядку выполняет физзарядку?

Ведущий: - Вот какие мы дружные, любим спорт и физкультуру.

Конечно, ребята, чтобы быть здоровым, надо заниматься физкультурой, много гулять и закаливать свой организм. Вот и последняя часть плаката!

После того, как были найдены все части плаката, дети трудятся над его созданием.

Ведущий: - Ребята, наш плакат готов. И это не простой плакат, а говорящий. Что он всем говорит? Дети: - Вирусу - «НЕТ!»

Ведущий: - Ну вот, мы и прогнали Коронавирус. Но, чтобы он не вернулся, вы, ребята, должны соблюдать все правила, которые мы перечислили. Давайте их повторим. (Дети называют основные правила предотвращения заболевания Covid-19: соблюдение социальной дистанции, ношение масок (респираторов) в общественных местах, частое мытьё рук или использование санитайзеров.)

Ведущий: - Ребята, молодцы! Предлагаю всем-всем людям пожелать быть весёлыми, добрыми, крепкими и никогда не болеть. Фея дарит нам памятки, как правильно мыть руки.

