**Семинар с элементами практикума**

**«Квест – как метод развития познавательной активности детей»**

**«Квест – как метод развития познавательной активности детей»**

**ЦЕЛЬ:** оказание практической помощи педагогам в использовании Квест-технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

**ЗАДАЧИ:**

1. Сформировать у участников семинара представления о Квест- технологии в дошкольном образовательном учреждении.

2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.

**Участники:** педагоги

**Ход встречи:**

 Добрый день, уважаемые коллеги!

 Сегодня мы продолжим разговор о психолого – педагогических технологиях, и рассмотрим один из современных методов, который может помочь нам в организации современного образовательного процесса.

 Тема нашей встречи: «Квест – как метод развития познавательной активности детей».

 Знакомы ли вы с методом квест игры? (Ответ да, нет)

 Применяете ли вы его в своей работе?

 Так как не все участники знакомы с этим методом, и следовательно не применяют его в своей работе, позвольте мне немного рассказать о нем.

 Что такое квест?

 Квест – это игровая педагогическая технология. Игра носящая непринужденный характер, опираясь на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развить самостоятельность действий.

 Образовательный квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

  В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий.

    Квест - это увлекательная приключенческая игра в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

 В ходе квеста у детей происходит развитие разных видов деятельности:

* Познавательно-исследовательская
* Двигательная
* Музыкальная
* Изобразительная
* Коммуникативная
* Игровая.

 Образовательный квест – это новая форма обучающих и развлекательных мероприятий, с помощью которых дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Живой квест позволяет проявить свои знания, способности, и способствует развитию коммуникационных взаимодействий, 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. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

 Квест имеет свою структуру:

введение (в котором прописывается сюжет, роли);

задания (этапы, вопросы, ролевые задания);

порядок выполнения (бонусы, штрафы);

оценка (итоги, призы).

 При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, учитывая ту категорию участников, то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий.

 **Этапы организации игры:**

* Цель и задачи квеста;
* Целевая аудитория и количество участников;
* Сюжет и форма квеста (сценарий);
* Пространство и ресурсы;
* Количество помощников;
* Назначить дату;
* Заинтересовать участников.

 При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет 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: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

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

 Предлагаю игру «Что общего», в двух вариантах.

**Цель:** проследить последовательность выполнений заданий в квесте линейного и кольцевого типа.

**Игра «Что общего?** ».

**Первый вариант: (**последовательность выполнения заданий линейного типа игры).

**Задача:**  Дается маршрут.Поочередно пройти по пунктам с заданиями и выполнить их, получить подсказки – ответить на поставленный вопрос игры «Что общего».

1. Дается три картинки. С помощью загадок определяют изображенных на них животных.

( первая подсказка).

1. Отвечая на вопросы ведущего: Назовите вторую согласную букву в слове «белка» - ( буква «Л»); Первую гласную букву в слове «енот» - («Е»); Назовите вторую согласную букву в слове «лиса» - ( буква «С»). Получают вторую подсказку («Лес»).
2. Правильно ответив на вопросы и получив подсказки, игроки переходят к выполнению основного задания игры: «Что объединяет животных изображенных на картинках» .

*Ответы: «Живут в лесу»; «Лесные жители».*

**Второй вариант: (**последовательность выполнения заданий кольцевого типа игры).

**Задача:** Поочередно пройти по пунктам с заданиями выполняя их, при правильном выполнении игроки получают подсказки. При этом команда может стартовать с любого выбранного ею пункта. Когда выполнены все задания и собраны все подсказки, игроки возвращаются в исходный пункт для получения основного задания: «Что объединяет животных изображенных на картинках»

1. Дается три картинки. С помощью загадок определяют изображенных на них животных.

( первая подсказка).

1. Отвечая на вопросы ведущего: Назовите вторую согласную букву в слове «белка» -

( буква «Л»); Первую гласную букву в слове «енот» - («Е»); Назовите вторую согласную букву в слове «лиса» - ( буква «С»). Получают вторую подсказку («Лес»).

1. Правильно ответив на вопросы и получив подсказки, игроки переходят к выполнению основного задания игры: «Что объединяет животных изображенных на картинках» .

*Ответы: «Живут в лесу»; «Лесные жители».*

**Штурмовые** – игроки получают основные задания и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают путь решения задач.

**Проведение квест игры: «Квест по квесту»**

**Цель:** познакомить педагогов с штурмовым видом квеста;

сформировать умения педагога проектировать и применять эту образовательную технологию на занятиях.

**Ход игры:**

 Ведущий приглашает игроков на игровую площадку. Дает маршрут.

 На площадке располагаются 6 станций с зашифрованными словами и заданиями.

При выполнении задания игроки получают зашифрованное слово, которое является частью ключевой фразы: «Квест – метод развития познавательной активности детей»

 Станция 1:

Для того, чтобы получить задание надо ответить на вопрос: «Какие виды игр используем в нашей работе?»

 При правильном ответе игроки получают задание: Разгадать зашифрованное слово: «познавательной».

 Станция2:

Вопрос: «Какие виды деятельности реализуются в ходе игры квест?»

Задание: Собрать пазл со словом «реализации».

 Станция3:

Вопрос: «Назовите типы квестов»

Задание: Отгадать загадку «Дети»

 Станция4:

Вопрос: «Задачи игры квест»

Задание: Разгадать ребус «Метод»

 Станция5:

Вопрос: «Назвать этапы игры»

Задание: Прочитать перепутанные буквы «Квест»

 Станция6:

Вопрос: «Структура квеста»

Задание: «Лабиринт», разгадать слово «активности»

 Станция 7:

Из полученных слов (познавательной, реализации, дети, метод, квест, активности) сложить ключевую фразу: «Квест – метод развития познавательной активности детей».

Обсуждение игры:

*Будут ли педагоги применять данный метод в своей практике?*

*На каких возрастных группах можно использовать данный метод?*

 *Какие способности участников задействованы при прохождении квеста? И.т.д.*

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.

 Подводя итоги, пожелаю вам, успешно применять метод квест в работы с детьми, делать игры увлекательными, непредсказуемыми, и что очень важно, доступными дошколятам! Удачи всем!

Спасибо за внимание.