**Семинар-практикум
"Квест-технологии в образовательной деятельности по развитию речи дошкольников"**

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.

 Ход «квест- игры»:

Уважаемые коллеги, позвольте начать наш семинар-практикум. Тему пока мы не озвучим. Предлагаем вам посмотреть фрагмент образовательной деятельности в старшей группе. (Gосле просмотра ОД/) Почему-то я не могу найти материалы семинара… Странно… Сейчас позвоню Галине Викторовне…

- Галина Викторовна я у вас материалы семинара не оставила на столе? Не могу найти…

«Уважаемые коллеги! Ваши материалы находятся не у меня. Но найти их просто так не получится. Вам придется выполнить несколько заданий, и тогда сами найдёте всё, что нужно. По моей подсказке вам надо будет найти некий текст, где будет часть текста и подсказка, где искать следующую часть.

И так первая подсказка:

*Добрый доктор Айболит!*
*Он под деревом сидит.*
*Приходи к нему лечиться*
*И корова, и волчица,*
*И жучок, и червячок,*
*И медведица!*
*Всех излечит, исцелит*
*Добрый доктор Айболит!*Желаю удачи».

Педагоги должны догадаться, что текст находится в медицинском кабинете. Находят текст, зачитывают его.

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**, 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.

**Квест**- это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. 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.

**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.

 Педагоги формулируют ответ. (о чём текст? – актуальность применения квест-технологии)

 Из конверта ещё вынимается загадка:

Без лишних движений и без суеты
Старается Вика с утра у плиты…
Поставила воду, картошку взяла-
Почистила, - режет, присев, у стола…
Вот луковиц Вика взяла пару штук-
Для супа пора пережаривать лук…

*Где находится вторая часть текста?*

Педагоги должны догадаться, что второй текст на кухне. Текст зачитывается.

 Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в **3 этапа:**

* Подготовка условий, оборудования, материала квеста.
* Разработка маршрута и карты, сценария квеста
* Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Из конверта вынимается следующая подсказка.

-То назад, то вперед
Ходит, бродит пароход.
Остановить - горе!
Продырявит море.

Педагоги должны догадаться, что следующий текст находится в прачечной. Педагоги его находят, зачитывают его.

**Виды  квестов:**

1. Поиск по запискам. Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников без гостей и частого использования.

2. Поиск по карте.

3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

**Темы квестов могут быть самыми различными:**

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

**Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:**

* загадки;
* ребусы;
* игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
* пазлы;
* творческие задания;
* игры с песком; с водой;
* опыты, эксперименты;
* лабиринты;
* спортивные эстафеты.

Озвучивают ответ и читают следующую подсказку:

*Здесь все вместе выступаем,*
*Праздники проходят в нем,*
*Мы в театр здесь играем,*
*И танцуем и поем.*

Что это за помещение?

 Педагоги вместе ищут конверт.

 При разработке и проведении квестов важно использовать следующие ***принципы*:**

1. Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Вы догадались, как звучит тема семинара?

А в этом конверте ещё и памятки для вас.

В заключении предлагаем посмотреть видео-презентацию мастер-классов Тихомировой Л. В. И Евсюковой С.В. «Использование лэпбука в совместной образовательной деятельности с детьми»

А сейчас предоставляем слово руководителю районного методического объединения педагогов ДОУ Илясовой Ольге Николаевне.

Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. Рефлексия «Наполни бочонок»

(На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников семинара.)

Если вас заинтересовал семинар – «добавьте ложку меда» (желтый жетон).

Если не заинтересовал «добавьте ложку дегтя» (жетон красного цвета).