

## Квест-игра «Творчество в педагогической профессии. Знатоки ФГОС ДО»

Подготовила: Чеснокова Татьяна Александровна,  
старший воспитатель МКДОУ Детский сад «Сказка» г. Игарка»

**Продолжительность: 1 час**

**Цель:** Внедрение современных педагогических технологий в воспитательно-образовательный процесс дошкольного образования.

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов с квест-технологией.
2. Уточнить и систематизировать знания педагогов ФГОС ДО.
3. Научить применять активные методы обучения на практике.

**Предварительная работа:** деление на команды с помощью фишек красного и синего цвета. Определение девиза, название команды, капитанов.

**Оборудование:** столы, стулья, музыкальный центр.

**Атрибуты:** карточки с заданиями, карточки-подсказки, грамоты, материалы для изобразительной деятельности.

### Ход

*Члены команд сидят друг напротив друга. Возле каждой команды стоит стол.*

#### 1 этап. Мотивационный

**Ведущий:** Добрый день, уважаемые коллеги!

Хочется нашу сегодняшнюю встречу начать со слов Конфуция:

То, что я услышал, я забыл.

То, что я увидел, я помню.

То, что я сделал, я знаю.

Современные ученые осмыслили это изречение и выразили его на языке цифр: То, что мы слышим, запоминаем на 10 %. То, что мы видим, – на 50 %. То, что мы делаем сами – на 90 %.

Сегодня мы впервые проводим квест-игру с педагогами в нашем детском саду. Это не простой квест, а педагогический. Для того, чтобы организовать это мероприятие мы заранее распределились на команды. Командам предстоит в течение 30 минут пройти ряд испытаний и найти приз.

Цель нашей игры – познакомиться с новой квест-технологией в теории и на практике, для того, чтобы потом можно было ее применить в работе с детьми.

**Выбор капитана команды, ее названия и девиза (1 минута)**

**Ведущий:** Команды не могут быть без капитана, названия и девиза. У вас 1 минуты, чтобы подготовиться к представлению. Внимание, команды, время вышло. Прошу капитанов по очереди представиться и представить свои команды всем участникам.

#### Приветствие

Давайте сейчас поприветствуем друг друга. Предлагаю приветствовать друг друга пожатием рук. Однако это будет не простое рукопожатие. Пусть каждый из участников команд подойдет к сидящему напротив, пожмет руку и во время рукопожатия скажет ему что-то очень приятное (комплимент, пожелания и т. п.).

#### Мозговой штурм.

**Ведущий: Организационное задание.**

Что такое квест-игра? Дать определение. 2 минуты.

**Теоретическая часть (5 минут).**

Обсуждение ответов команд.

**Ведущий:** Слово «Квест» - сравнительно новое. Дословно с английского языка - это «поиск». **Квест** — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретике» или

«казаки-разбойники». Такой способ организации деятельности в рамках учебного процесса был разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улице, в заброшенных зданиях, специально оборудованных комнатах и т.д.. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд». В России «живые» квесты стали популярными в 2010г. В настоящее время квесты стали популярны в среде дошкольников. Квест - интерактивная игровая форма обучения, которая позволяет детям полностью погрузиться в её содержание.

Главная особенность квеста – обязательно есть цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными. В игре задействованы одновременно и интеллект участников, их творческие и физические способности.

В квесте для дошкольников воспитатель выступает в роли наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат.

#### **Значение квест-игр:**

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- закладывают основы самоанализа;
- воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремлённость;
- создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

#### **Задачи квест-игр:**

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или средств. Но от педагога потребуется достаточный уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление.

Квест-игра объединяет все образовательные области, и решение поставленных задач происходит через практическое соединение разнообразных видов детской деятельности:

- игровой;
- коммуникативной;
- продуктивной;
- познавательно-исследовательской;
- самообслуживание и трудовой;
- музыкально-художественной;
- восприятие художественной литературы и фольклора;
- двигательной;
- конструирование.

**Приёмы:**

- игры разной направленности;
- арт-терапия;
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

Проводить игры можно как в помещении детского сада, так и на улице или в музее, библиотеке.

Квест может проходить как в младших группах, так и в старших группах, но задания в старшем возрасте усложняются и расширяются. Для старших дошкольников можно организовать такую форму квеста как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском сокровищ.

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем занятия, и составляет:

- 20-25 минут для младших дошкольников;
- 30-35 минут для воспитанников средней группы;
- 40-45 минут для старших дошкольников.

**Типология квестов:**

- **Линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- **Штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- **Кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

**Этапы прохождения квеста:**

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

- **Пролог (организационный этап)** — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

- **Организационная часть квеста также включает:**

- распределение детей на команды;
- знакомство с правилами;
- раздача карт, схем, буклетов-путеводителей, карточек с заданием. в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

- **Экспозиция (основной этап)** — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Может быть предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, или бонусов за правильные ответы.

- **Эпилог (рефлексивный этап)** — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

**Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:**

- Что вызвало наибольший интерес?
- Что узнали нового?
- Что показалось трудным?

- Довольны ли вы своими результатами?
- Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

### **Примеры оформления игрового маршрута**

- **Маршрутный лист.** Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.
- **«Волшебный клубок».** К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.
- **Карта** — изображение маршрута в схематической форме.
- **«Волшебный экран»** — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.
- **«Следы».** Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

**Квест** — это игра, которая помогает активизировать педагогов, детей, родителей. Важным является то, что и родители могут активно включаться в игру своих детей. Это способствует возникновению доверительных отношений между семьями воспитанников и педагогами, а также улучшает взаимопонимание между детьми и родителями.

### **Ознакомление с правилами и этапами игры (5 минут)**

**Ведущий:** Правила нашей игры будут следующими. Вам необходимо найти главный приз, причем приз у каждой команды будет свой. Для этого команды выполняют задания независимо друг от друга по своему маршруту. Маршрут предполагает 5 остановок, на которых воспитатели будут выполнять педагогические задания. Все остановки в здании детского сада. Задания надо будет выполнить письменно на карточках. В конце квеста эти карточки будут оцениваться: за правильный ответ 1 балл, за неполный ответ 0,5 балла. Всю игру вас будут сопровождать арбитр. Он фиксирует время, правильность выполнения задания и даёт вам карточки с подсказкой, где искать следующее задание. На обратной стороне карточки с подсказкой находится часть карты. Когда вы соберете все 5 частей карты и сложите ее, узнаете, где самая главная подсказка. Главная подсказка укажет вам на приз, который надо будет найти.

Победит та команда, которая первая пройдет квест, найдет приз, наберет большее количество баллов за правильные ответы.

*(Главный приз – грамота за участие или за победу в квесте).*

Напомню время прохождения квеста ограничено – 30 мин. За каждые просроченные 5 минут будут сниматься 0,5 баллов.

Арбитр фиксирует время старта и время финиша.

У первой команды арбитром буду я – старший воспитатель; у второй команды – арбитра выберем считалкой из числа воспитателей.

**Ведущий:** Команды готовы? Мы начинаем игру. Первое задание и первую подсказку обеим командам дам я. Далее со второй командой по маршруту отправится второй арбитр.

Пока команды будут выполнять первое задание, я дам инструкции арбитру. Как только команда выполнила задание, капитан подходит к нам с карточкой, если задание выполнено правильно – получает подсказку, если нет – команда исправляет ошибку.

Капитаны получите задание.

Время пошло.

## **2 этап. Основной**

### **Прохождение квеста (30 минут)**

*Команды выполняют задания по маршрутному листу с заданиями.*

## **3 этап. Рефлексивный**

### Распределение мест в рейтинге

**Ведущий:** Поздравляю команды за отлично пройденный квест, вы заслужили приз, но в грамотах пока не написано, кто стал победителем. Отложите грамоты. Сейчас каждая команда посчитает баллы другой команды. Мы определим время, прохождения квеста и назовем победителя.

**Работа в командах.** (2 минуты)

**Ведущий:** Вы сами определили победителя нашего квеста. Подпишите грамоты друг другу. Первая команда подписывает грамоту второй и наоборот.

### Награждение команд

*После определения мест в рейтинге команды награждаются грамотами победителя и активного участника квеста.*

### Рефлексия

**Ведущий:** Сейчас я предлагаю вам проанализировать тот опыт, который вы сегодня получили. Подумайте, какие ассоциации вызывает у вас слово квест.

**Упражнение «Плюсы и минусы»** (4 минуты)

Первая команда назовет плюсы такой организации образовательного процесса. Вторая команда минусы организации образовательного процесса в форме квест.

**Вопросы для обсуждения:**

- Что вызвало наибольший интерес?
- Что узнали нового?
- Что показалось трудным?
- Довольны ли вы своими результатами?
- Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

**Упражнение «Нарисуй ассоциации»** (5 минут)

**Ведущий:** Предлагаю сейчас участникам каждой команды нарисовать свои ассоциации, полученные на нашем мероприятии. На столах лежат цветные карандаши, мелки, фломастеры, листы бумаги.

«Когда я скажу «начали», каждый из нас возьмет лист бумаги и все то, что ему потребуется для рисования на своем листе бумаги. На рисование у нас будет 15 секунд. За временем буду следить я и через 15 секунд попрошу каждого передать свой лист соседу слева. После того как вы получите лист, на котором уже что-то нарисовано, надо будет нарисовать еще что-то, развивая сюжет в любом направлении. Мы будем продолжать работу до тех пор, пока лист каждого не пройдет по кругу и не вернется к Вам».

*По окончании рисования ведущий предлагает командам рассказать о своем творчестве.*

**Ведущий:** Предлагаю вам выйти на середину зала со своими рисунками, составить коллаж и рассказать о своих ассоциациях.

**Представление командами своих работ** (4 минуты).

**Ведущий:** Наша игра подошла к концу. Поздравляю всех!

Тут и квеста наш конец,

кто был с нами молодец!

Это только начало нового пути,

А я желаем Вам удачи на этом не лёгком пути!

### Прощание

Предаю, окончить наше мероприятие так же как мы его начали. Подойдите к участникам напротив, пожмите руку и поблагодарите за хорошую игру.

**Маршрут квеста для первой команды**

**1 задание. Задание-тест «Педагогический зачет» (В музыкальном зале).**

**Расшифруйте аббревиатуру**

1. ФГОС ДО - это ...
2. ООП ДОУ – это...
3. АОП – это...
4. РППС – это...

**Назовите образовательные области по ФГОС ДО**

1. Физическое развитие +
2. Математическое развитие
3. Коммуникация
4. Познавательное развитие +
5. Речевое развитие +
6. Социально-коммуникативное развитие +
7. Художественно-эстетическое развитие +
8. Здоровье
9. Труд
10. Безопасность

**Как называется представление педагогом своих достижений?**

1. Реклама
2. Портфолио +
3. Автопортрет
4. Фотоальбом

**Укажите требования ФГОС ДО, обязательные при реализации ООП ДОУ?**

1. К внешнему виду, грамотному, техническому оформлению.
2. К структуре ООП ДОУ и ее объему +
3. К содержанию образовательного процесса
4. К условиям реализации ООП ДОУ +
5. К результатам освоения ООП ДОУ +

**Объем обязательной части основной образовательной программы ДОУ по ФГОС ДО составляет?**

1. 20%
2. 40%
3. 60% +
4. 80%

**Что из нижеперечисленного не относится к формам педагогического поощрения?**

1. Похвала
2. Благодарность
3. Присвоение звания +
4. Оценка

**Функциями процесса обучения являются ...**

1. Воспитательная, прогностическая, проектировочная
2. Образовательная, воспитательная, развивающая
3. Образовательная, воспитательная, объяснительная
4. Развивающая, образовательная, прогностическая +

**К традиционным занятиям относятся:**

1. Лекция, семинар, экскурсия +
2. Проект, квест, виртуальная экскурсия
3. Диспут, мастер-класс, философский стол

**Расставьте по порядку этапы процесса усвоения знаний учащимися:**

- Осмысление 2
- Восприятие 1
- Применение 4
- Запоминание 3
- Систематизация 6
- Обобщение 5

**Расставьте в нужном порядке этапы занятия:**

- Рефлексивный этап. 3
- Организационный этап. 2
- Мотивационный этап. 1

**К методам создания благоприятного психологического климата на занятии относятся:**

1. Психогимнастика, арттерапия, игротерапия +
2. Практические занятия, демонстрационные материалы, проблемные ситуации
3. Беседа, диалог, консультация

**Требования ФГОС ДО к результатам освоения ООП ДОУ представлены в виде:**

1. Целевых ориентиров +
2. Интегративных качеств личности
3. Уровней освоения Программы.

После того как выполнили задание, педагоги отдают карточку с заданием арбитру, получают подсказку, которая поможет найти следующую остановку.

**1 подсказка**

**Загадка**

В конце двойное л пиши

А как меня зовут – реши:

Без мастера граненым стал

Блестящий правильный ... Кристалл (Это группа с производным словом от этого слова).

**2. Задание**

Напишите требования к развивающей предметно-пространственной среде по ФГОС ДО.

**Ответ:**

- содержательно-насыщенная;
- трансформируемая;
- полифункциональная;
- вариативная;
- доступная;
- безопасная.

**2 подсказка**

Картинка со спортивным инвентарем (**Спортивный зал**).

**3 задание.**

Решите кроссворд «Лестница».

1. Процесс осмысления чего-либо на основе анализа и сравнения. **Рефлексия**
2. Совокупность условий, необходимых ребенку для полноценного развития. **Среда**
3. Лицо, осуществляющее воспитание и принимающее ответственность за условия жизни и развитие личности другого человека. **Воспитатель**
4. Он ввел понятие «Зона ближайшего развития» **Выготский**
5. Форма организации образовательной деятельности в ДОУ. **Занятие**
6. Ведущий вид деятельности ребенка. **Игра**
7. Приспособление индивида к новым условиям. **Адаптация**
8. Наука о воспитании и обучении человека. **Педагогика**

**3 подсказка**

Конверт с запиской «На лестницу иди у Емели спроси». (**Конверт с заданием под портретом Емели и щуки. Сказка «По щучьему велению»**).

**4 задание**

По лестнице подняться на каждую ступеньку назвать вид детской деятельности.

**Ответ:**

- игровая;
- коммуникативная;
- продуктивная;
- познавательно-исследовательская;
- самообслуживание и трудовая;
- музыкально-художественная;
- восприятие художественной литературы и фольклора;
- двигательная;
- конструирование.

**4 подсказка**

Конверт с запиской «Методический кабинет».

**5 задание**

Назовите основные разделы ООП ДОУ.

**Ответ:**

- Целевой.
- Содержательный.

- Организационный.
- Дополнительный.

### **5 подсказка**

Конверт с карточкой «Ассоциативный ряд: дети – праздник – педсовет. Угадай место, где спрятана главная подсказка». (**Музыкальный зал**).

Из 5 частей педагоги складывают карту и определяют, где находится главная подсказка.

(**В музыкальном зале под музыкальной колонкой**).

### **Главная подсказка.**

Поверните лицом к окну, возле которого стоит. От окна повернитесь на право. Пройдите 6 больших шагов. Повернитесь на право. Пройдите 4 шага. Повернитесь на лево. Сделайте 2 шага. Повернитесь на лево. 5 стул от вас хранит ваш приз. **Поздравляем вы у финиша!**

## **Маршрут квеста для второй команды**

### **1 задание. Задание-тест «Педагогический зачет» (В музыкальном зале)**

#### **Расшифруйте аббревиатуру**

1. ФГОС ДО – это ...
2. ОПП ДОУ – это...
3. АОП – это...
4. РППС – это...

#### **Назовите образовательные области по ФГОС ДО**

1. Физическое развитие +
2. Математическое развитие
3. Коммуникация
4. Познавательное развитие +
5. Речевое развитие +
6. Социально-коммуникативное развитие +
7. Художественно-эстетическое развитие +
8. Здоровье
9. Труд
10. Безопасность

#### **Как называется представление педагогом своих достижений?**

1. Реклама
2. Портфолио +
3. Автопортрет
4. Фотоальбом

#### **Укажите требования ФГОС ДО, обязательные при реализации ООП ДОУ?**

1. К внешнему виду, грамотному, техническому оформлению.
2. К структуре ООП ДОУ и ее объему +
3. К содержанию образовательного процесса
4. К условиям реализации ООП ДОУ +

5. К результатам освоения ООП ДОУ +

**Объем обязательной части основной образовательной программы ДОУ по ФГОС ДО составляет?**

1. 20%
2. 40%
3. 60% +
4. 80%

**5. Что из нижеперечисленного не относится к формам педагогического поощрения?**

1. Похвала
2. Благодарность
3. Присвоение звания +
4. Оценка

**Функциями процесса обучения являются ...**

1. Воспитательная, прогностическая, проектировочная
2. Образовательная, воспитательная, развивающая
3. Образовательная, воспитательная, объяснительная
4. Развивающая, образовательная, прогностическая +

**К традиционным занятиям относятся:**

1. Лекция, семинар, экскурсия +
2. Проект, квест, виртуальная экскурсия
3. Диспут, мастер-класс, философский стол

**Расставьте по порядку этапы процесса усвоения знаний учащимися:**

- Осмысление 2
- Восприятие 1
- Применение 4
- Запоминание 3
- Систематизация 6
- Обобщение 5

**Расставьте в нужном порядке этапы занятия:**

- Рефлексивный этап. 3
- Организационный этап. 2
- Мотивационный этап. 1

**К методам создания благоприятного психологического климата на занятии относятся:**

1. Психогимнастика, арттерапия, игротерапия +
2. Практические занятия, демонстрационные материалы, проблемные ситуации
3. Беседа, диалог, консультация.

**Требования ФГОС ДО к результатам освоения ООП ДОУ представлены в виде:**

1. Целевых ориентиров +
2. Интегративных качеств личности
3. Уровней освоения Программы.

После того как выполнили задание, педагоги отдают карточку с заданием арбитру, получают подсказку, которая поможет найти следующую остановку (**Кабинет заведующего**).

### 1 подсказка

Конверт с карточкой «Кабинет заведующего»

### 2. Задание

**Решите кроссворд «Лестница».**

1. Процесс осмысления чего-либо на основе анализа и сравнения. **Рефлексия**
2. Совокупность условий, необходимых ребенку для полноценного развития. **Среда**
3. Лицо, осуществляющее воспитание и принимающее ответственность за условия жизни и развитие личности другого человека. **Воспитатель**
4. Он ввел понятие «Зона ближайшего развития» **Выготский**
5. Форма организации образовательной деятельности в ДОУ. **Занятие**
6. Ведущий вид деятельности ребенка. **Игра**
7. Приспособление индивида к новым условиям. **Адаптация**
8. Наука о воспитании и обучении человека. **Педагогика**

### 2 подсказка

Конверт с запиской «На лестницу иди у Красной шапочки спроси». (**Конверт с заданием на лестнице под портретом Красной шапочки. Сказка «Красная шапочка»**).

### 3 задание.

**По лестнице спуститься на каждую ступеньку назвать вид детской деятельности.**

**Ответ:**

- игровая;
- коммуникативная;
- продуктивная;
- познавательно-исследовательская;
- самообслуживание и трудовая;
- музыкально-художественная;
- восприятие художественной литературы и фольклора;
- двигательная;
- конструирование.

### 3 подсказка

Конверт с запиской «Синяя стрелочка подскажет куда идти» (**Холл детского сада**)

### 4 задание

**Напишите требования к развивающей предметно-пространственной среде по ФГОС ДО.**

**Ответ:**

- содержательно-насыщенная;
- трансформируемая;
- полифункциональная;
- вариативная;
- доступная;
- безопасная.

**4 подсказка****Загадка**

Скажите, где так вкусно  
Готовят щи капустные  
Пахучие котлеты,  
Салаты, винегреты? (**Пищеблок**)

**5 задание**

**Назовите основные разделы ООП ДОУ.**

**Ответ:**

- Целевой.
- Содержательный.
- Организационный.
- Дополнительный.

**5 подсказка**

Конверт с карточкой «Ассоциативный ряд: дети – праздник - педсовет» Угадай место, где спрятана главная подсказка». (**Музыкальный зал**).

Из 5 частей педагоги складывают карту и определяют, где находится главная подсказка.

**(В музыкальном зале в секретере).**

**Главная подсказка.**

Поверните лицом к окну, возле которого стоит. От окна повернитесь налево. Пройдите 6 шагов. Повернитесь налево. Пройдите 4 шага. Повернитесь направо. Сделайте 2 шага. Повернитесь налево. Отгадайте загадку, найдите приз:

На широком дворе,  
На гладком поле  
Четыре попа  
Под одной шляпой. (**Стол**)

**Поздравляем вы у финиша!**