

Квест-игра для педагогов ДОУ «Путь к успеху»

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию формы квест-игры в работе с детьми.

Задачи:

- Познакомить педагогов с понятием “квест-игра”.
- Углубить знания педагогов о квест-играх, алгоритме создания квест-игр.
- Создать условия для активного взаимодействия участников мастер - класса между собой.

Атрибуты: Плакат с изображением пути к успеху (лестница с двух сторон по пять ступенек), две карты со станциями, ступеньки со словами: предприимчивый, изобретательный, дисциплинированный, креативный, ответственный, инициативный, образованный, компетентный, творческий, отзывчивый.

Ватман с изображенным деревом и отдельные листочки.

Ход:

Почему именно квест? Объясню, ведь главное ее преимущество в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Квест-игры направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Итак, квест-игра «Путь к успеху» начинается. Но прежде, чем начнется квест- игра, нам нужно разделить на команды. (жеребьевка)

Перед вами путь (лестница) к успеху, чтобы подняться по ней и оказаться на самой вершине Вам нужно будет пройти пять станций, пять, почему пять, как вы думаете? Правильно, потому что пять образовательных областей. За успешное прохождение каждой области- станции вы будете получать одну ступеньку к успеху. Кто быстрее соберет все пять ступенек, тот окажется на вершине педагогического успеха, тот победил.

Но, чтобы не сбиться нам с пути, что понадобится вам?

- Правильно! Маршрутный лист.

- Посмотрите, на листе отмечено пять станций, вы можете начать путь с любой из них, но если вы приходите и там находится другая команда, вы

должны либо подождать, либо перейти на другую станцию. Условия понятны? Готовы? Тогда в путь....

Карта:

- 1 станция – Художественно- эстетическая (музыкальный зал)
- 2 станция- Познавательная (группа №5)
- 3 станция- Физическая (спортивный зал)
- 4 станция- Речевая (кабинет психолога)
- 5 станция- Социально- коммуникативная (холл первого этажа).

1 станция- Художественно- эстетическая.

Блиц- опрос (на быстроту и правильность ответов)

Команда отвечает на вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА

- 1. Сколько лет рыбачил старик? (тридцать лет и три года)
- 2. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)
- 3. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
- 4. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
- 5. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку? (3 раза)
- 6. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
- 7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?(за 3 года)
- 8. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)
- 9. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
- 10.10.В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)

Вопросы по изобразительному искусству

- 1. Жанр живописи, изображающий предметы быта, цветы, фрукты (НАТЮРМОРТ)
- 2. Точная передача произведения художника, сделанная в типографии (РЕПРОДУКЦИЯ)

3. Объект изображения (НАТУРА)
4. Изображение художником конкретного человека или группы людей (ПОРТРЕТ)
5. Жанр живописи, изображающий природу (ПЕЙЗАЖ)
6. Искусство строительства и украшения зданий (АРХИТЕКТУРА)
7. Изображения художника самого себя (АВТОПОРТРЕТ)
8. Художник, в основном посвятивший своё творчество изображению животных (АНИМАЛИСТ)
9. Композиция, изображённая на сюжет какого-либо литературного произведения (ИЛЛЮСТРАЦИЯ)
10. Художник, написавший картину «Богатыри» (ВАСНЕЦОВ)
11. Русский художник, мастер «пейзажного настроения», написавший картину «Золотая осень» (ЛЕВИТАН)

Музыка

Постарайтесь по звуку определить инструмент

- Будьте внимательны (за ширмой по очереди звучат музыкальные инструменты (маракасы, бубен, металлофон). Если педагог угадывает по звуку инструмент, он его получает).
- Замечательно, молодцы. А теперь, попробуйте исполнить какую-нибудь песню. Кто с музыкальными инструментами – аккомпаниаторы, а у кого их нет - солисты.
- Договоритесь между собой, фрагмент какой песни Вы нам продемонстрируете....

2 станция- Познавательная

ФЭМП-

1. Фигура с четырьмя равными сторонами и четырьмя равными углами. (Квадрат.)
2. Результат при умножении. (Произведение.)
3. Число, умноженное на единицу. (Само число).
4. 4 единицы времени. (Час, секунда, минута, сутки).
5. Единица с 6-тью нулями. (Миллион).
6. Числа при вычитании. (Вычитаемое, уменьшаемое, разность).

7. Народное название числа 13. (Чёртова дюжина).
8. Единица измерения площади. (Квадратная единица).
9. Результат при сложении. (Сумма).
10. Равенство с буквами и числами. (Уравнение).
11. Число, умноженное на ноль. (0).
12. 4 единицы массы. (г, кг, ц, т).
13. Единица с 9 нулями. (Миллиард).
14. Числа при делении. (Делимое, делитель, частное).
15. Тысяча в старину. (Тьма).

Экология-

1. Что за трава, которую и слепые знают? (Крапива)
2. Какие деревья зимой остаются зелёными? (Ель, сосна, пихта, туя.)
3. Назовите дерево – символ нашей Родины. (Берёза)
4. Какая ягода бывает красной, чёрной, белой? (Смородина)
5. Какой хищный зверь падок до малины? (Медведь)
6. Какую пользу приносят черви? (Рыхлят землю)
7. Какие животные спят зимой? (Медведь, ёж)
8. С прилётом каких птиц считаем мы начало весны? (Грачей)
9. Рыжие грибы со звериным названием. (Лисички)
10. Где находятся глаза у улитки? (На рожках)

3 станция- физическое развитие

1. Начало пути к финишу. (Старт)
2. Сколько фигур в шахматах? (32)

3. Что включает в себя заключительная часть НОД по физической культуре? (спокойная ходьба, игра малой подвижности, дыхательная гимнастика и т. д.)
4. Из каких частей состоит НОД по физической культуре? (Три части НОД вводная, основная, заключительная)
5. С какой возрастной группы дети начинают перестраиваться в колонну по два, по три? (со средней группы)
6. В каких видах спорта, кроме конного, встречается конь? (шахматы, спортивная гимнастика)
7. Как называется спортсмен, который ходит сидя. (Шахматист)
8. Из какого нормативного документа взята эта фраза: «Родители – первые педагоги ребенка. Они обязаны заложить основы физического, нравственного и интеллектуального развития личности ребенка в младенческом возрасте». (Закон РФ об образовании)

Задание: Пройти полосу препятствия каждому педагогу.

Станция 4- Речевая

Задание- записать слова в алфавитном порядке.

Слон, кровать, верблюд, зонт, тетрадь, карандаш, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь.

Задание-

Закончите предложение.

Командам раздаются листы с предложениями, необходимо как можно быстрее дописать их окончание.

1. Земля покрыта снегом, как...

Дверь в комнате скрипит, как...

Мальши прыгают по траве, как...

Волны вздымаются, как...

2. Лед блестит у берега, как...

Дети в группе шумят, как...

Человек подошел тихо, как...

На улице темно, как...

3. Заря полыхает, как...

Девочки порхают по группе, как...

Балерина на сцене кружится, как...

Капельки дождя теку по стеклу, как...

5 Станция социально- коммуникативная

Игра «Тонущий корабль»

Цель: развитие сплоченности в коллективе сверстников, чувство товарищества

Ход. Для проведения игры понадобятся обручи - «шлюпки», которые раскладываются на полу в хаотичном порядке. Ведущий предлагает отправиться всем в путешествие на корабле. Под музыку играющие передвигаются между обручами. По окончании музыки ведущий объявляет, что корабль, на котором все плыли, тонет. Шлюпки могут вместить любое количество человек. Главная задача команды: спасти каждого, не дать ни одному человеку утонуть (все должны, по окончании музыки, находиться внутри обруча). После каждого повтора игры убирается один или несколько обручей. В конце игры остаётся только одна (две) шлюпки для всех играющих, которым необходимо проявить изобретательность, чтобы спасти товарищей.

Задание- Изготовление «Дерева добрых слов»

На ватмане нарисован ствол и ветки дерева. Педагогам раздаются листочки, на которых они пишут вежливые слова и обороты. Затем листочки приклеивают на ветки дерева.

Вежливые слова и обороты

(«спасибо», «пожалуйста», «будьте любезны», «мне очень приятно», «извините за беспокойство», «благодарю вас», «добрый вечер», «спокойной ночи», «будьте добры»...)

Рефлексия:

Уважаемые педагоги, вот мы и собрали с вами «лестницу педагогического успеха». За время прохождения квеста вы показали себя как дружные команды, готовые прийти на помощь друг другу. Хочется пожелать вам всегда быть на высоте вашей профессиональной деятельности, никогда не останавливаться на достигнутом, всегда совершенствоваться и стремиться достигнуть новых высот в профессии!