

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД  
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

**КОНСПЕКТ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МЕРОПРИЯТИЯ С  
ПЕДАГОГАМИ**

**СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ:  
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ В ДОУ: КВЕСТ-ИГРА «ЛЕСЕНКА  
УСПЕХА»  
ВАСИЛЕНКО ОКСАНЫ ГРИГОРЬЕВНЫ  
ВОСПИТАТЕЛЯ**

**УЧАСТНИКА II (ГОРОДСКОГО) ЭТАПА  
ВСЕРОССИЙСКОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО КОНКУРСА  
«ВОСПИТАТЕЛЬ ГОДА РОССИИ- 2020»  
В НОМИНАЦИИ «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДЕБЮТ»**

**АВТОР:**

Василенко Оксана Григорьевна

воспитатель

**КООРДИНАТЫ АВТОРА:**

355045, город Ставрополь, улица  
Тухачевского, дом 24/3 в, кв. 232

телефон: 89887072759

Личная электронная почта:

Ksy16.ru@yandex.ru

город Ставрополь, 2020 год

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

**Цель:** повысить мотивацию педагогов к применению квест-технологии в работе с детьми в условиях реализации ФГОС ДО.

**Задачи:**

- сформировать у участников семинара-практикума представления о квест-технологии и алгоритме создания квест-игр.
- содействовать практическому освоению навыков в образовательной деятельности с детьми с применением квест- технологий.
- создать условия для активного взаимодействия педагогов между собой в рамках участия в квест- игре.

**Оборудование:** 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 мероприятия:**

**Теоретическая часть.**

**Просмотр видеопрезентации «Что такое квест в ДОУ?»**

Содержание презентации:

**Квест** (англ. *приключения, поиск*) - это командная игра. Идея игры проста - команда или команды выполняют различные задания интеллектуального, спортивного, научно-исследовательского характера и перемещаются по станциям где получают дополнительные подсказки или ключи. Завершающим этапом служит ответ на основную загадку квеста. Такую игру можно проводить как в помещении, на территории, в городе.

**Квест в ДОУ** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

**Квесты помогают реализовать следующие задачи:**

**Образовательные** - участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

**Развивающие** - в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

**Воспитательные** - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

**Структура квеста:**

**Пролог** - описывается сюжет и распределяются роли.

**Экспозиция** - прохождение этапов, ответы на вопросы и выполнение различных заданий по сюжету.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

**Эпилог** - подведение итогов и вручение призов.

**Сюжеты квестов:**

**Линейные квесты:** Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

**Штурмовые квесты:** Игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

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

**Форма организации квестов:**

1. Соревнования
2. Проекты
3. Исследования
4. Приключения по мотивам произведений
5. Расследование
6. Путешествие
7. Эксперименты
8. Помощь героям и др.

Задания подбираются таким образом, чтобы было максимально интересными, познавательными, оригинальными и подходящими под ситуацию.

**Варианты заданий и подсказок в квест-игре:**

- загадки;
- ребусы;
- игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
- пазлы;
- творческие задания;
- игры с песком;
- лабиринты;
- спортивные эстафеты.
- экологические сказки.
- Эксперименты.

Квест технологии способствуют сплочению детского коллектива, но и родительского сообщества (родительские собрания с элементами квеста). Это одно из интереснейших средств направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей,

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

**Практическая часть:**

Сегодня мы поиграем с вами в квест-игру «Лесенка успеха» с целью сформировать представления о квест-технологии для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности.

Но прежде, чем начнется квест-игра, нам нужно разделиться 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 - Познавательная

2 станция - Речевая

3 станция - Физическая

4 станция - Художественно - эстетическая

5 станция - Социально- коммуникативная

**1 станция - Познавательная**

**ФЭМП**

1. Результат при умножении. (Произведение.)
2. Равенство с буквами и числами. (Уравнение).
- 3 Назовите 4 единицы времени. (Час, секунда, минута, сутки).
- 4 Единица с 6-тью нулями. (Миллион).
5. Тысяча в старину. (Тьма).
6. Единица измерения площади. (Квадратная единица).
7. Фигура с четырьмя равными сторонами и четырьмя равными углами. (Квадрат.)

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

8. Результат при сложении. (Сумма).
- 9 Назовите 4 единицы массы. (г, кг, ц, т).
10. Числа при вычитании. (Вычитаемое, уменьшаемое, разность).

**Экология**

**Задание:** Найдите ошибки в сказке «Зимой в лесу»

Тихо зимой в лесу, только кое-где слышны голоса синиц и скворцов. Недавно выпал снег. Зелёные иголки елей и лиственниц выглядывают из-под нанесённого на ветки снега. Хорошо видны следы некоторых жителей леса. Вот пробежал заяц. А это чьи следы на просеке? «Это следы ежа», - сказала Аня.

Зима в лесу - нелёгкое время для всех лесных жителей. Белки всю зиму спят в своих дуплах, медведи удобно устроились в тёплой в берлоге. Из леса доносится равномерный стук - это дятел долбит шишки, вытаскивая из них семена. На ветке густой ели виднеется чьё-то гнездо. Кто же это высидивает яйца зимой? «Это сойкино гнездо, я знаю», - ответил Петя, давайте не будем ей мешать».

На выполнение задания отводится 2 минуты.

Ошибки:

1. Скворцы улетают в тёплые края.
2. Лиственница - единственное хвойное дерево, которое сбрасывает свою хвою на зиму.
3. Ежи впадают зимой в спячку.
4. Белки в спячку не впадают.
5. Дятел не питается семенами из шишек.
6. Зимой появляются птенцы у клеста.

**2 станция - Речевая**

**Задание:**

запишите слова в алфавитном порядке.

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

**Задание:**

закончите предложение:

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

Земля покрыта снегом, как...

Дверь в комнате скрипит, как...

Малыши прыгают по траве, как...

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

Волны вздымаются, как...

Лед блестит у берега, как...

Дети в группе шумят, как...

Человек подошел тихо, как...

На улице темно, как...

Заря полыхает, как...

Девочки порхают по группе, как...

Балерина на сцене кружится, как...

Капельки дождя теку по стеклу, как...

**3 станция - Физическое развитие**

1. Как называется спортсмен, который ходит сидя. (шахматист)
2. С какой возрастной группы дети начинают перестраивать в колонну по два, по три? (со средней группы)
3. Из каких частей состоит НОД по физической культуре? (Три части НОД вводная, основная, заключительная).
4. Начало пути к финишу. (Старт)
5. Сколько фигур в шахматах? (32)
6. Сколько занятий по физкультуре планируется по программе в детском саду? (три)
7. В каких видах спорта, кроме конного, встречается конь? (шахматы, спортивная гимнастика)
8. Что включает в себя заключительная часть НОД по физической культуре? (спокойная ходьба, игра малой подвижности, дыхательная гимнастика и т. д.)
9. 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)
10. Что входит в основную часть НОД по физической культуре? (общеразвивающие упражнения, основные виды движений, подвижная игра)

**4 станция - Художественно- эстетическая.**

Блиц- опрос (на быстроту и правильность ответов)

**Литература (вопросы по сказкам А. С. ПУШКИНА)**

1. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймал золотую рыбку? (3 раза)
2. К кому обращался королевич Елисей с просьбой о помощи? (солнце, месяц, ветер)
3. Сколько лет рыбачил старик? (тридцать лет и три года)
4. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи? (Золотому петушку)

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

5. За какую плату согласился работать Балда у попа? (за 3 щелчка)
6. В кого превращался царь Гвидон, чтобы повидать отца, царя Салтана? (Комара, муху, шмеля)
7. За сколько лет должен был собрать Балда оброк с чертей?( за 3 года)
8. Сколько времени была старуха царицей? (две недели: «вот неделя, другая проходит»)
9. На каком острове выстроил свой дворец Гвидон, сын царя Салтана? (на острове Буяне)
10. Какие чудеса были на чудном острове у князя Гвидона? (белка-чудесница, 33 богатыря, царевна-лебедь)

### **Изобразительное искусство**

1. Искусство строительства и украшения зданий (архитектура)
2. Точная передача произведения художника, сделанная в типографии (репродукция)
3. Русский художник, мастер «пейзажного настроения», написавший картину «Золотая осень» (Левитан)
4. Изображение художником конкретного человека или группы людей (портрет)
5. Жанр живописи, изображающий природу (пейзаж)
6. Жанр живописи, изображающий предметы быта, цветы, фрукты (натюрморт)
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)

### **Музыка**

Постарайтесь по звучанию 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....



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 72 «БЕРЕГИНЯ» ГОРОДА СТАВРОПОЛЯ

**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»...)

Уважаемые педагоги, вот мы и собрали с вами «лестницу педагогического успеха». Я благодарю всех педагогов за активность. 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!

***Рефлексия «Наполни бочонок»***

Мне важно узнать ваше мнение, а помогут мне в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников семинара.)

Если вас заинтересовал семинар – «добавьте ложку меда» (выберите желтый жетон) и положите в бочонок.

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

