**Мастер-класс** «Использование квест – игр в речевом развитии детей дошкольного возраста»

**Цель**: повышение уровня компетентности педагогов в вопросе использования квест – игр в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи: - конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержании квест – игры;

- предложить практические рекомендации, направленные на повышение эффективного использования квест – технологии;

- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

**Этапы мастер – класса:** Теоретическая часть

Практическая часть

В бесконечном потоке новых идей, задаёшься вопросом – как ввести новые формы работы, как современными играми организовать деятельность ребёнка, развивая его познавательную деятельность и речь, тем самым заложить в его воспитание духовно – нравственную основу?

Одним из таких современных игровых форматов, является квест.

Квест-это технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО, способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Такие игры позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей (законных представителей), воспитанников и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Что же такое квест - игры? **Это игры**, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такие игры можно проводить как в помещении, так и на улице.

**Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:**1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.  
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.  
3. Эмоциональная окрашенность заданий.  
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.

**Квесты отличаются друг от друга:**

**по числу участников: о**диночные и групповые;

**по продолжительности:** кратковременные и долговременные;

**по содержанию:** сюжетные и несюжетные,

**по структуре сюжетов:** линейные (основное содержание квеста построено по цепочке), штурмовые (каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино), кольцевые (ребенок отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь возвращается к начальной точке)

Лично я, использую в своей работе с квест – играми различные формы организации: это и путешествие и экскурсия, детектив и

               журналистское расследование; научное исследование.

Также использую квесты: по количеству участников как одиночные, так и групповые; по продолжительности –краткосрочные; по содержанию- сюжетные; по структуре сюжетов –линейные и кольцевые; по форме организации – путешествие.

*Для составления маршрута можно использовать разные варианты:*

       маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

      «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

 карта (схематическое изображение маршрута);

   «волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

В начале своей работы над квест -играми я столкнулась с некоторыми трудностями. Они заключались в нехватке свободного пространства для передвижения. Но и эти трудности возможно преодолеть, рационально используя все помещения дошкольного учреждения.

Обучение с применением квестов в работе положительно сказывается на состоянии речи, обогащается активный словарь, дети могут более свободно выражать свои мысли.

Квест-игра для педагогов.

Со структурой квест-игры я предлагаю познакомиться практическим путем.

Какой детский сад без загадок. Их просто обожают детки.

Итак:

Покупала самовар,

А спасал ее комар.

(Муха-Цокотуха)

Он разбойник, он злодей,

Свистом он пугал людей.

(Соловей Разбойник)

И зайчонок, и волчица -

Все бегут к нему лечиться.

(Айболит)

Толстяк живет на крыше,

Летает он всех выше.

(Карлсон)

Молодцы! Прошу четырех воспитателей выйти на сцену. Вы - непосредственные участники **квест-игры**, предлагаю побыть немного детьми.

**Приглашаю вас в квест - игру .**

Ребята, сегодня мы с вами отправимся на небольшую экскурсию по лесу.

Итак, наша команда собрана. (При выполнении заданий игроки действуют сообща, они могут быть объединены в игровые команды или находиться в одной команде)

**1.Ребята, кто нам встретился на пути – зайчик предлагает нам какое-то задание:** перед вами стоит одна емкость с песком. Ваша задача: найти в них буквы и составить из них слово. Начали!

Молодцы, быстро справились с заданием. У вас получилось слово картинка. Значит следующее задание связано с этим словом.

**2.Итак идёмте дальше. Навстречу нам попалась белочка, и в лапках у неё сумочка. Посмотрим, что она нам приготовила**

Вам даются картинки, на которых изображены предметы. За одну минуту необходимо ответить с чем ассоциируются данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов.

Пример: гвоздь – строительство ,его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посовещаться.

(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, речетворчества и т.д.)

кошка - (погладить, покормить)

лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),

юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

чемодан – (собрать, хранить вещи, сломать, уехать с ним),

игрушки – (поиграть, сломать, купить, подарить)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

**Молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших карточек составьте одно слово(слово - КЛЮЧИК).Получают ключик.**

**3.Чтобы нам отыскать замок, который откроет наш ключ, нам нужно двигаться дальше. Долго ли коротко ли идём, и навстречу нам медведь косолапый. Если мы выполним это задание, то получим сундук, который мишка нам отдавать совсем не хочет.**

Образование из двух простых слов одного сложного:

Нужно по двум рисункам составить одно слово, по нему находят следующий конверт, где будет нарисовано придуманное им сложное слово

- снег и падать – снегопад

- лес и полоса – лесополоса

- птица и ферма –птицеферма

- лист и падать – листопад.

**Замечательно , мы справились с заданиями. Давайте откроем сундучок нашим ключиком! Здорово, замок открылся!**

**За свои старания, каждый награждается по сладкому призу.**

**А сейчас я предлагаю вновь превратиться в педагогов, спасибо всем за участие и внимание.**