

Конспект мастер-класса для педагогов

Тема. «Квест-игра «Тайна волшебного сундука».

Цель. Повышение мотивации педагогов к применению квест-технологии в работе с детьми посредством представления практического опыта работы.

Задачи:

- сформировать у участников мастер-класса представления о квест-технологии;
- содействовать практическому освоению квест-технологии;
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в квест- игре.

Участники: педагоги ДООУ

Методы и приемы: словесные, наглядные, практические.

Материалы и оборудование: карточки с картинками, конверты с заданием, ребус, карандаши, шаблоны, презентация.

Ход мастер-класса.

Ведущий:

Уважаемые коллеги, разрешите представить вашему вниманию одну из технологий речевого развития- квест-технологию.

Квест- технология - актуальна в контексте требований ФГОС ДО, способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Квест- игры позволяют объединить всех участников образовательного процесса воспитанников, педагогов, родителей (законных представителей) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Квест –игра- это вид сюжета, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление детьми ряда трудностей.

Сегодня я приглашаю вас принять участие в групповой, кратковременной, линейной, несюжетной квест-игре «Тайна волшебного сундука».

- У меня есть сундук, где спрятано, то, что необходимо в работе каждому педагогу. Для того, чтобы открыть сундук, вам нужно разгадать кодовое слово. Поэтому нужно выполнить ряд заданий, расположенных в последовательности от 1 до 5.

(задания помечены цифрами от 1 до 5)

За каждое выполненное задание, вы будете получать «букву», когда вы соберете все буквы, вы узнаете код.

- Предлагаю начать проходить квест. Прошу, вас, подойти к заданию №1.

Задание № 1.

Ведущий:

-В первом задании нам необходимо отгадать в наборе слогов зашифрованные русские народные сказки. Ответы необходимо написать на листочках, которые лежат на столе. Если вы правильно выполните задание, для вас откроется первая буква.

(на столе лежит конверт с карточкой, на которой записаны слоги).

Ка-шеч-ро-хав («Хаврошечка»)

Бок-ло-ко («Колобок»)

Зор-ко-мо («Морозко»)

Оч-вок-ам-дюй («Дюймовочка»)

Ды-род-мой («Мойдодыр»)

Гу-ка-рос-неч («Снегурочка»)

Ко-ме-рет («Теремок»)

Воспитатель:

- Вы отлично справились с заданием и получаете первую букву от кода.

(на экране открывается буква «К»).

Переходим к следующему заданию. Проходим к следующей цифре.

(на столе конверт с ребусами)

- Каждому из участников нужно разгадать свой ребус, и тогда вы узнаете какая следующая буква откроется вам.

Задание № 2 «Собери цветок»

Ведущий:

Перед вами лежат лепестки цветка, ну чтобы его собрать, вам нужно отгадать по «перевертышу» пословицу. Отгадали пословицу, прикрепили лепесток.

- Очень полезное задание, для нас, педагогов. Ведь дети не всегда четко умеют выразить свои мысли, поэтому в любом случае мы должны научиться их понимать. Не так ли? (да)

(на столе лежат лепестки цветка, стоит магнитная доска с сердцевинной цветка)

1. Громче стоишь – ближе не будешь (Тише едешь – дальше будешь). 2. Береги своё здоровье (Береги платье снову, а здоровье — смолоду).

3. Вирусов бояться – в интернет не ходить (Волков бояться - в лес не ходить).

4. Не болтай (Держи язык за зубами).

5. Лысина — мужское безобразие (Коса — девичья краса).

1. Учись всю жизнь (Век живи, век учись).

2. У полицейского ботинки промокают (На воре шапка горит).

3. Нужно беречь время (Делу время, потехе — час).

4. Кошка – враг обезьяны (Собака — друг человека).

5. Не торопись, делай всё аккуратно (Поспешишь — людей насмешишь).

Ведущий:

- Молодцы, и вот еще одно задание позади и вам открылась еще одна буква. («Е», на экране высвечивается еще одна буква)

Задание № 3

Ведущий:

- Коллеги перед вами чудесный мешочек, вам нужно из него достать карточку и не показывать ее друг другу. На карточке предмет, который вы должны изобразить, а остальные участники должны понять, что вы показали. А также тот участник, который угадал предмет, должен назвать 5 действий, которые можно совершать с этим предметом.

1. Чайник. (кипятить, наливать, мыть, купить, чистить)

2. Зеркало. (смотреть, любоваться, разбить, вешать, ставить)

3. Гвоздь. (забивать, выдергивать, сломать, загнуть, сесть)

4. Чемодан. (сложить, нести, упаковать, поломать, порвать)

5. Книга. (читать, порвать, купить, вернуть, обернуть, любить)

(Пример: помидор (есть, сажать, вырастить, купить, порезать))

Ведущий:

- И с этим заданием, вы успешно справились. Осталось выполнить 5 задание и тогда вы получите кодовое слово.

Задание № 4.

(стоят мольберты для каждого участника, альбомные листы с незаконченным рисунком, фломастеры, на мольберте смайл с эмоцией)

Ведущий:

- Вам нужно дорисовать рисунок и дать характеристику получившемуся предмету. Начиная свой рассказ со слов «это» и (она или он). Пример:

Это слива она маленькая, фиолетовая, сочная, вкусная.

- НО, чтобы было интересней, характеризовать вы будете с разной интонацией или эмоцией.

(грусть, веселье, удивление, страх, счастье)

- Молодцы, вы сумели открыть все буквы и получить кодовое слово.

- Какое кодовое слово у нас получилось? (квест, на экране появляется слово)

-Да, квест, т. к. тема нашего мастер-класса связана с квест – технологиями. Ну что, давайте откроем наш сундук и посмотрим, что же необходимо каждому педагогу для работы. (открываем сундук, в нем лежат солнышки со словами (хорошее настроение, терпение, профессионализм, энергия, дети, любовь, воображение, собранность, гуманизм).

- Да, уважаемые коллеги, чтобы у нас все получалось в нашей нелегкой работе, нам нужно все эти качества сочетать в себе.

Всем большое спасибо за участие и творческих вам успехов!