

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Зыковский детский сад»**

---

**Мастер-класс для педагогов  
«Использование квест-технологии в работе с детьми с ОВЗ»**

**подготовила учитель-логопед  
Машкова М. В.**

**Зыково 2021 г.**

Цель: практическое ознакомление педагогов с квест-технологией

Материалы: «Чудесный мешочек» с фишками шести разных цветов по количеству участников, 18 карточек с заданиями (по 3 на каждую команду), сундучок с «сюрпризом».

Предварительная работа: расклеенные задания по искомым точкам.

Ход:

### 1. Теоретическая часть

Л: Всем добрый день! Сегодня я хочу познакомить вас с технологией, которая существует достаточно давно, но, к сожалению, до сих пор не завоевала внимание педагогов-дошкольников. Речь пойдет о квесте.

Что же обозначает собственно слово «квест»? Переводится оно с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает какой-либо игровой сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления различных препятствий. В целом, квест-технологии имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены. Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений. Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Детские квесты могут затрагивать самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Использовать квест можно в любых видах деятельности. Кроме того, использование данной технологии обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность инициативность (в особенности детей с ОВЗ).

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

1. Образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
2. Развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
3. Воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие).

В зависимости от формы организации и идеи, квесты делятся на:

1. линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
2. штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
3. кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Структура квест-технологии:

1. Постановка задачи (введение) и распределение ролей;
2. Список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
3. Порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
4. Конечная цель (приз).

Принципы организации квестов:

1. Задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
2. Задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
3. Дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);
4. Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

К сожалению, у квеста есть недостаток — одному педагогу провести такую игру достаточно сложно, в некоторых случаях — невозможно, требуется привлечение помощников.

На этом я хочу закончить теоретическую часть, если у вас возникли вопросы — с удовольствием на них отвечу.

## 2. Практическая часть

Л: А сейчас, давайте представим, что сегодня все вы вернулись в прошлое и превратились в детей.

Дорогие дети! Сегодня я получила письмо от сказочного волшебника. Он узнал, что у нас скоро будет праздник и захотел вас поздравить и подарить подарки. Но он решил, что просто так дарить подарки не интересно и спрятал их в нашем детском саду. Чтобы их отыскать, вам необходимо будет отгадать несколько загадок и определить место нахождения подарка. Но для начала, давайте разобьемся на несколько команд, а чтобы вы не поссорились, сделаем мы это с помощью «Чудесного мешочка».

*Педагоги вытягивают из «Чудесного мешочка» фишку определенного цвета, образуется шесть команд: красная, желтая, розовая, голубая, фиолетовая, зеленая. Каждая команда получает карточку своего цвета с заданием.*

Л: Итак, каждая команда получила свое задание. Задания у нас не сложные, главное уметь отгадывать загадки. В ваших карточках по две загадки, ответ на первую загадку определяет место, куда нужно идти, а ответ на вторую загадку предмет или объект, на котором (или в котором) будет находиться следующее задание, и так, пока вы не найдете сюрприз. Если всем все понятно, можете отправляться на поиски.

*Задания:*

Команде фиолетовых:

1. Он растет на тонкой ножке, в синей ситцевой одежке.

Ты всегда его найдешь, там, где в поле зреет рожь

2. Во главе державы избранный по праву, на четыре года волею народа

*(1 ответ - василек, соответственно команда должна отправиться в группу «Васильки», 2 ответ – президент, значит, следующее задание команда найдет приклеенным к портрету президента в группе «Васильки»);*

3. Синенький звонок висит, никогда он не звенит.

4. День и ночь они идут, никогда не устают

*(3 ответ – колокольчик, команда отправляется в группу «Колокольчики», 4 ответ – часы, следующее задание находят приклеенным к часам, в группе «Колокольчики»)*

5. Здесь на сцене выступаем, праздники проходят в нем, в КВНы здесь играем, песни разные поем.

6. У бабушки сейф, он давно уж не новый, к тому же совсем не стальной, а дубовый.

*(5 ответ – музыкальный зал, 6 ответ – сундук, который команда найдет в музыкальном зале)*

Команде розовых:

1. Первым вылез из темницы на лесной проталинке, он мороза не боится, хоть и очень маленький *(подснежник)*

2. Музыка всегда играет, нас с тобою развлекает *(магнитофон)*

*(следующее задание находят в группе «Подснежники», приклеенным к магнитофону)*

3. Курица на курице, а хохол на улице *(изба)*

4. Стригли, щипали, а после чесали, чисто, пушисто к доске привязали *(прялка)*

*(следующее задание находят в помещении, оформленном в стиле «Русской избы», привязанном к прялке)*

5, 6 задание повторяется у всех команд

Команде голубых:

1. Глазок золотой на солнце глядит, как солнце нахмурится – глазок прищурится *(одуванчик)*

2. Этажей в подъезде много, дверь внизу закрыта, на двери привратник строгий, от чужих защита *(домофон)*

*(команда отправляется в группу «Одуванчики», на трубке домофона находят следующее задание)*

3. Белая, пребелая скромная несмелая, летом расцветает, кто ж ее знает (*ромашка*)

4. Ходят кругом друг за другом (*часы*)

*(Команда находит следующее задание в группе «Ромашки», на часах)*

5, 6 задание повторяется у всех команд

Команде желтых:

1. Яркий синий сарафанчик и зеленый стебелек, распустился в поле чистом нам на радость ... (*василек*)

2. Через поле и лесок к нам примчался голосок, он пришел по проводам, слышно здесь – сказали там (*телефон*)

*(следующее задание находят в группе «Васильки» на детском телефоне)*

3. Стоит бычище - проклеваны бочища (*изба*)

4. По реке плывет пароход, то назад, то вперед (*утюг*)

*(следующее задание команда находит в помещении, оформленном в стиле «Русской избы», на утюге)*

5, 6 задание повторяется у всех команд

Команде красных:

1. Лишь в Сибири есть цветок, невелик его росток. Как огонь горит в свой срок, то растение ... (*жарок*)

2. Греет лучше батареи, с ним теплей и веселее (*камин*)

*(команда отправляется в группу «Жарки», там, на макете камина находят следующее задание)*

3. В поле я расту всегда, при дороге иногда, я как небо голубой, угадай, кто я такой (*василек*)

4. Кнопка есть и микрофон, кто пришел, расскажет он. Всем жильцам большой помощник, кто же это? (*домофон*)

*(Команда отправляется в группу «Васильки», на домофоне находит следующее задание)*

5, 6 задание повторяется для всех команд

Команде зеленых:

1. У лесного ручейка, неприметна, неярка, голубой цветок-малютка, распустилась ... (*незабудка*)

2. Между веток новый дом, нету двери в доме том, только круглое окошко, не пролезет даже кошка (*скворечник*)

*(Команда отправляется в группу «Незабудки», на макете скворечника находят следующее задание)*

3. Медицинская сестра на прививку нас вела, нам назад дороги нет, мы пришли в ... (*медкабинет*)

4. Ее толкнешь - она послушна, открывается радушно (дверь)

(Команда отправляется в медкабинет, на двери которого находит следующее задание)

5, 6 задание повторяется для всех команд

В связи с тем, что последнее задание у всех команд одинаковое (хотя команды узнают об этом только в конце), все команды собираются в музыкальном зале, где находят сундучок с «сюрпризом» - шоколадками, побеждает команда, нашедшая сундучок первой.

Л: Дорогие дети, посмотрите, какой замечательный сюрприз приготовил нам волшебник, и, несмотря на то, что первыми этот сюрприз нашла команда фиолетовых, я предлагаю разделить его на всех, чтобы никому не было обидно (команды делят между собой шоколадки). А сейчас я предлагаю вновь из детей превратиться в педагогов и поделиться впечатлением о нашем квесте.

