

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ № 11 « РОДНИЧОК» Г.ТИХОРЕЦКА**

**Мастер-класс на тему:
«Использование квест-технологии в
подготовке к обучению грамоте
детей дошкольного возраста»**

Форма проведения:

квест-игра

**Подготовила: воспитатель
1 квалификационной категории
Белик Светлана Владимировна**



«Сделать серьезное занятие для
ребенка занимательным – вот задача
первоначального обучения»

К.Д. Ушинский



ЗАДАЧИ РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ В ФЕДЕРАЛЬНОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ СТАНДАРТЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Формирование звуковой аналитико-синтетической активности



Развитие звуковой культуры речи



Обогащение активного словаря



Овладение речью, как средством общения



Знакомство с художественной литературой



Развитие речевого творчества



Развитие связной речи



Квест-это игровая технология, которая способствует формированию решений определенных задач через реализацию определенного сюжета.



Квесты

```
graph LR; A[Квесты] --- B[Линейные]; A --- C[Штурмовые]; B --- D[Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, пока не пройдут весь маршрут]; C --- E[Игроки получают основное задание и точки с подсказками.]
```

Линейные

Игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, пока не пройдут весь маршрут

Штурмовые

Игроки получают основное задание и точки с подсказками.



Структура

введение

- сюжет
- роли

задания

- этапы
- вопросы
- ролевые задания

порядок выполнения

- бонусы
- штрафы

оценка

- итоги
- призы



Принципы организации квестов

- Безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- Соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- Уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- Постоянная смена деятельности;
- Связность, последовательность и логичность заданий;
- Эмоциональная окраска игры (декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы);
- Продуманность организации игры;
- Педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- Самостоятельность суждений детей;
- Результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (схема, пазл, карта, рисунок, предложение).



ДОСТОИНСТВА КВЕСТОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ

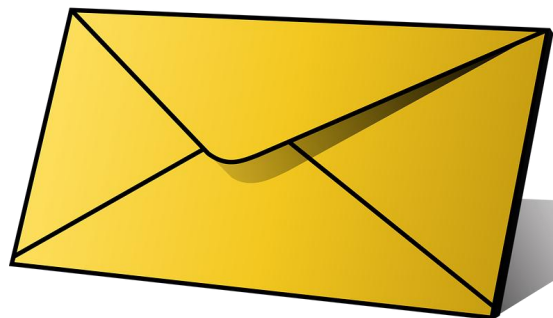
- 1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.**
- 2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.**
- 3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.**
- 4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.**
- 5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.**

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.
7. Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.
8. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.
9. Квест-игра создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
10. Квест - уникальный продукт, возможность введения в игру разнообразных заданий - позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.



КВЕСТ – ИГРА : «ПУТЕШЕСТВИЕ В ГОРОД ПРАВИЛЬНОЙ РЕЧИ»



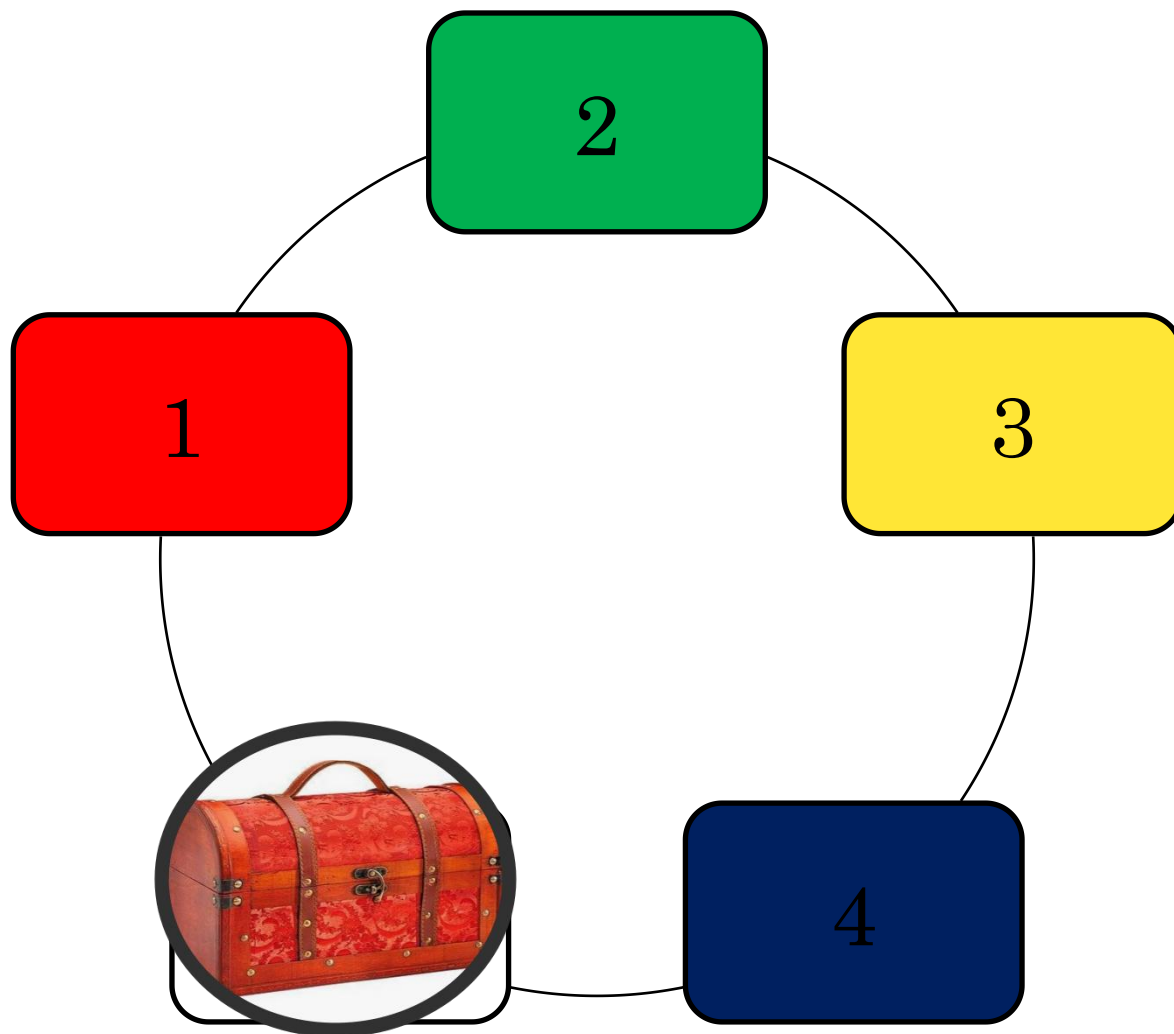


«В нашем городе появился книжный Буквояд. Нам стало известно, что он портит книги. Если ему понравилась история или сказка, и вообще сама книга, он может съесть все буквы. Листики станут пустыми, и книгу невозможно будет прочитать. Он очень опасен!

Придя в садик, мы обнаружили, что из азбуки исчезли гласные буквы. Помогите нам пожалуйста.»

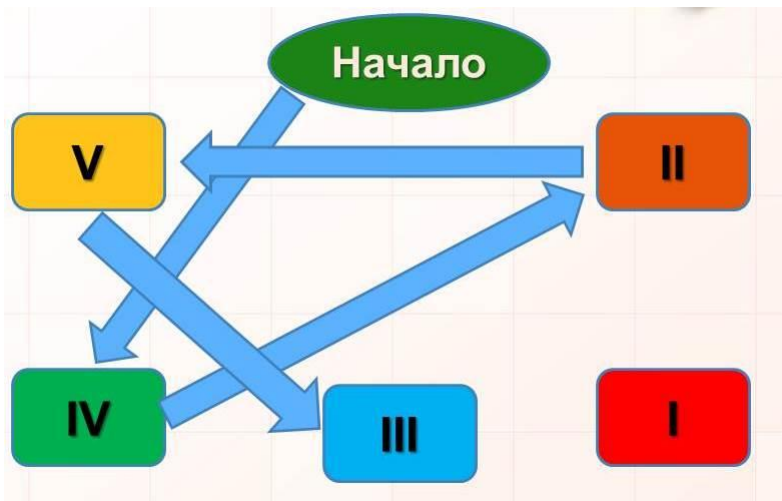


МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ



Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

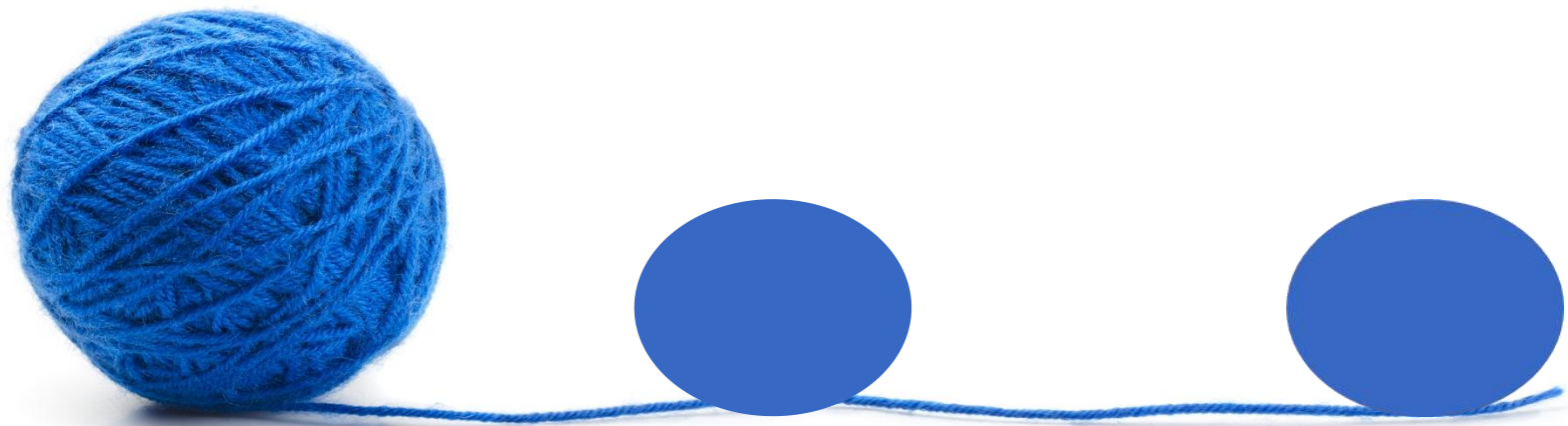
- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);



- КАРТА (СХЕМАТИЧЕСКОЕ
ИЗОБРАЖЕНИЕ МАРШРУТА);



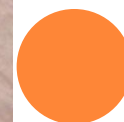
- ВОЛШЕБНЫЙ КЛУБОК.



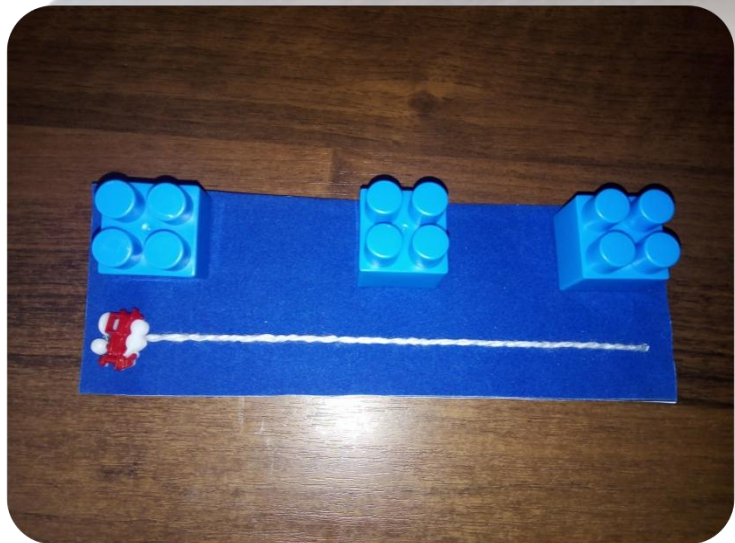
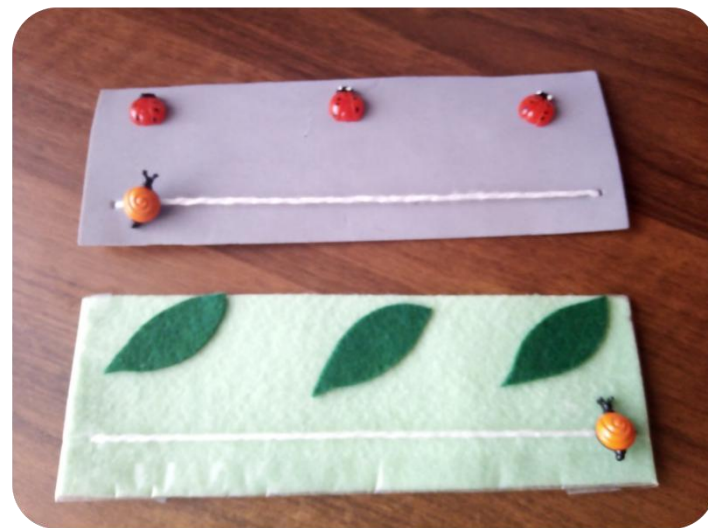
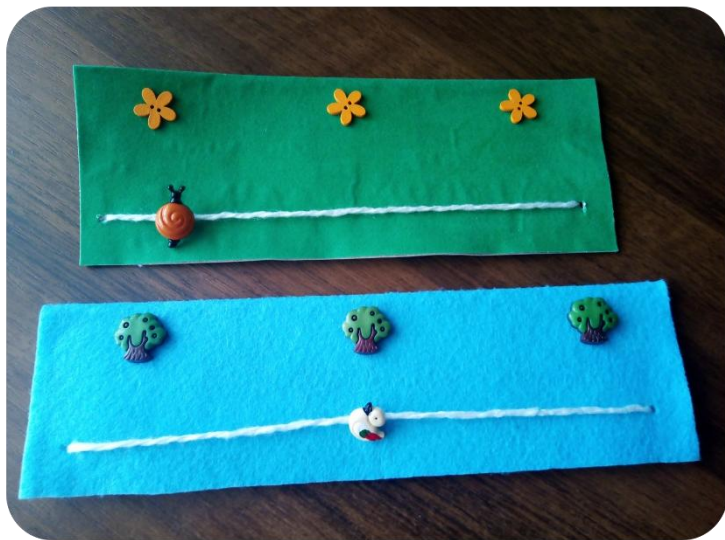
1 ЗАДАНИЕ. «РАССЕЛИ ЖИЛЬЦОВ ПО ДОМИКАМ»



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ «ДЕЛИМ СЛОВА НА СЛОГИ»



2 ЗАДАНИЕ. «ГДЕ СПРЯТАЛСЯ ЗВУК» . (В НАЧАЛЕ, СЕРЕДИНЕ ИЛИ КОНЦЕ СЛОВА)



Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.



Спасибо за
внимание!

