

Семинар-практикум

«Использование Квест – игры в ранней профориентации в ДОУ»

Подготовили:

Вестникова М.В.

Шашина Т.В.

Зайцева Т.С.

Цели и задачи семинара

Цель: формирование готовности педагогов к применению в образовательной деятельности **Квест- технологии** в условиях реализации ФГОС ДО

Задачи:

- сформировать у участников **семинара-практикума** представления о **Квест- технологии**.
- содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением **Квест- технологии**.
- создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в **Квест- игре**.

Пояснительная записка

Дети существа удивительные, они каждый день совершают открытия, заставляют нас взрослых по-новому взглянуть на мир. И чтобы их понять, нужно самим стать хотя бы на немного детьми. А помогут нам в этом игровые технологии. В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии.

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Конкуренция на рынке труда, появление новых профессий требуют от педагога поиск новых и оригинальных методов, повышающих эффективность профориентационной работы. Как показывает практика, современные дети лучше усваивают информацию в процессе самостоятельного получения, анализа и систематизации материала. Учитывая это, в профориентационной работе очень эффективным является метод работы как профориентационный квест.

Так что же такое **«квест»**? Откуда он пришел к нам?

Расскажет об этом Шашина Наталья Валентиновна

(Презентация)

Вывод:

Квест - это игры, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания.

Таким образом, детские **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.

При подготовке **квеста для дошкольников**

нужно помнить 4 основных условия:

1. Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, прыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец.

2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту. Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов.

3. Недопустимо унижать достоинство ребенка. К примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен.

4. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Сегодня мы представим для вас "**Квест-игру**" с целью сформировать представления о **Квест-технологии** для дальнейшего применения ее на практике в образовательной деятельности. Слово Зайцевой Татьяне Сергеевне.

Ход "Квест-игры": (Конспект Зайцевой Т.С.)

Играя в **Квест -игру**, дети проявляют инициативность и самостоятельность, мы дарим вам небольшие буклеты. (Прилагаются буклеты с играми на развитие инициативы и самостоятельности)

Рефлексия *«Наполни бочонок»*

Наш **семинар подошел к концу**. Мы благодарим всех педагогов за активность. Нам очень важно знать ваше мнение, а помогут нам в этом жетоны. (На столе лежат желтые и красные кружочки на всех участников **семинара**.)

Если вас заинтересовал **семинар** – *«добавьте ложку меда» (желтый жетон)*.

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