

## **Деловая игра-квест для педагогов ДОУ «В лабиринте педагогических идей»**

**Цель:** повышение качества профессиональной деятельности педагогов ДОУ.

### **Задачи:**

1. Способствовать активизации имеющихся у педагогов теоретических знаний, практических умений и навыков.
2. Привлечь внимание педагогов к рассматриваемому вопросу, повысить их активность, побудить размышлять, анализировать.
3. Содействовать творческому поиску, а также созданию благоприятного психологического климата в группе педагогов.

### **ХОД ИГРЫ:**

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.

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами. Такое наименование целого класса игр пришло из английского языка. Все, кто изучал английский язык, помнят слово «question», что значит «вопрос», а «quest»- это поиск, разыскиваемый предмет.

Понятие «квест» сначала использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей. Вспомните для примера любое произведение Жюль Верна или Роберта Стивенсона. Квест лежит и в основе любимой дошкольниками сказочной трилогии Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей», повести В. Медведева «Баранкин, будь человеком!», сказки Ю. Дружкова «Приключения Карандаша и Самоделкина» и многих других произведений детской литературы.

**Квест** - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улицах города, в парках, заброшенных зданиях, кафе, специально оборудованных комнатах, в которых запирают игроков, и они должны найти способ, чтобы выбраться оттуда за определенное время. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд».

**Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

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

### **Педагоги разбиваются на пары по цвету шарика (желтые и синие)**

Сегодня у нас с вами не просто игра. Нам предстоит увлекательное путешествие на поезде. Команда, получившая жетоны желтого цвета, - это один состав поезда, команда с жетонами

синего цвета – второй состав. Задача составов – успешно пройти нелегкий путь и добраться до станции интеллектуалов. Путь достаточно длинный – 100 км. От станции до станции разное расстояние. И чем успешнее вы будете справляться с предлагаемыми заданиями, тем больше шансов у вас попасть в пункт назначения.

**Ведущий.** Итак, не будем терять время, начнем нашу игру.

Первое задание, командам необходимо **в течение 3 минут** выбрать начальника своего состава и придумать название поезду.

Молодцы! Ну что, составы готовы отправиться в путь?

**Станция 1.** Каждая команда получает конверт, в котором указано где найти свое первое задание.

**Друдлы** (головоломки для развития воображения и креативности) - задачи, в которых требуется домыслить что изображено на рисунке. Основой друдла могут быть каракули и кляксы.

**Друдл** - это не законченная картинка, которую нужно додумать или дорисовать. Лучший ответ - тот, который сразу мало кому приходит в голову, но стоит его услышать - и решение кажется очевидным. Особенно ценится оригинальность и юмор.

**Друдлы** - головоломка для любого возраста. Начинать игры проще с незамысловатых друдлов, на которых хорошо угадывается знакомый объект. Лучше, если изображение будет иметь минимум деталей. Обратите внимание, что для подстегивания воображения, лучше делать задачки черно-белыми

**Станция 2.** Каждой группе участников предлагается разгадать ребус с ключевым словом. (Слова: педагог и ребенок ). Побеждает та команда которая выполнит задание быстрее.

Подсказка: Не всегда слово, которое изображено на рисунке, нужно читать полностью. Если слева от рисунка помещена запятая, то это значит, что от его названия следует отбросить первую букву. Если нарисованы 2 или 3 запятые, то нужно отбросить соответственно 2 или 3 буквы. Так же и в конце слова.

**Станция 3.**

**Станция «Разминочная»**

Отгадать загадки, где задуманное слово состоит из нескольких самостоятельных слов.

Первое слово над чайником тает,

Второе – у папы растёт под губой.

А целое ветер морской надувает

И в плаванье нас приглашает с тобой (*Парус*)

Первый слог – нота, второй – тоже,

А в целом – на горох похожа (*Фасоль*)

Предлог стоит в моем начале,

В конце же – загородный дом.

А целое – мы все решали

И у доски и за столом (*Задача*)

Начало – нота, потом – оленья украшение.

А вместе – место оживленного движения (*Дорога*)

**Станция 4. Станция «Математическая»**

У мальчика столько же сестер, сколько и братьев, а у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев.

Сколько в этой семье братьев и сколько сестер? (*4 брата и 3 сестры*)

Когда моему отцу был 31 год, мне было 8 лет, а теперь отец старше меня вдвое. Сколько мне теперь лет? (*23 года. Разность между годами отца и сына равна 23 годам, следовательно, сыну надо иметь 23 года, чтобы отец был вдвое старше его*).

Баллы получает команда, первой назвавшая правильный ответ. За каждый правильный ответ начисляется по 5 км.

**Станция 7.** Какая у вас память?

Зачитывается 25 слов – *Слон, кровать, верблюд, зонт, тетрадь, карандаш, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь.*

Каждая команда должна записать все слова, которые удалось запомнить. Слова записывать можно в любом порядке (За каждое слово начисляется 1 км.)

**ЗАДАНИЕ 8. Станция «Смекалистых»** Найти это задание в конверте приклеенного на стул)

Участникам необходимо заменить фразеологизмы одним словом

Мозолить глаза	Точить лясы
Клевать носом	Дать слово
Бить баклуши	Дрожать как осиновый лист
Прикусить язык	Писать как курица лапой
Как снег на голову	Ходить на голове
Вешать нос	Считать ворон
Витать в облаках	Держать в голове
Задать головоломку	Наговорить с три короба
Зарубить на носу	Держать язык за зубами
Ждать у моря погоды	После дождика в четверг

**Задание 9.** И заключительное задание нашего путешествия — это Головоломка. Педагогам предлагается решить головоломку

Есть квадратный пруд. По его углам возле воды растут четыре старых дуба. Пруд понадобилось расширить, сделав его в два раза больше по площади, сохранив, однако, квадратную форму. Но старые дубы трогать не хотят. Выполнимо ли это задание?

**Ответ:** Необходимо сделать поворот на 45 градусов, тогда можно увеличить площадь пруда в два раза, не трогая деревья.

Подведение итогов, награждение.

А закончить нашу **квест**-игру я бы хотела Притчей «Счастье».

Бог слепил человека из глины, и остался у него неиспользованный кусок. «Что еще слепить тебе? — спросил Бог. «Слепи мне счастье, — попросил человек. Ничего не ответил Бог, и только положил человеку в ладонь оставшийся кусочек глины.

Что имел ввиду бог, оставив кусочек глины? (ответы)

Все в наших руках:

«Спорьте, заблуждайтесь, ошибайтесь, но ради Бога размышляйте и хоть криво, да сами»,  
Готхольд Эфраим Лессинг.