**Квест- игра с педагогами**

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

**Сегодня я на практике покажу вам, что образовательная деятельность в формате квест замечательно вписывается в концепцию заданную ФГОС дошкольного образования. Это отличная возможность для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.**

Одной из новых технологий, с которой мы хотим вас познакомить, является **квест – технология**.

**Слайд 1**

Когда- то очень давно, а у некоторых это было недавно, мы с вами выбрали одну и ту же **профессию: воспитатель детского сада**. Кто-то пришёл обдуманно, кто-то попал по воле судьбы. Но коль мы с вами работаем в детском саду, хочется верить что выбранная профессия была дана нам свыше. Люди посторонние здесь не задерживаются. ищут другую работу. А в детском саду остаются самые преданные этой профессии люди. Так кто же такой воспитатель? У нас у всех одна профессия, но все таки мы разные.

**Слайд 2**

Давайте познакомимся поближе. У меня в руках волшебный мяч, как вы думаете *(передают мяч друг другу)*

**Педагог**.

Если **педагог – это цветок**, то какой?

Если **педагог – это настроение**, то какое?

Если **педагог – это праздник**, то какой?

Если **педагог** – это драгоценный камень, то какой?

Если **педагог – это игра**, то какая?

Если **педагог – это планета**, то какая?

**Слайд 3.** **Педагоги рассказывают**.

**Слайд 4**

Сегодня мы с вами отправимся в **квест - путешествие**, которое будет трудным, но увлекательным и интересным!

Что же мы возьмете с собой в дорогу?

Наше умение, сноровку и хорошее настроение! Cейчас мы проверим есть ли этот багаж у нас с собой? Ну что? Вы готовы?

1. Что у цапли впереди , а у зайца сзади.

2. Чем больше из неё берёшь, тем больше она становится.

3. Как разделить пять яблок между пятью девочками так , чтобы каждая получила по яблоку и при этом одно яблоко осталось в корзине.

4. Что всегда увеличивается и никогда не уменьшается.

5. С земли и ребёнок поднимет, а через забор и силач не перекинет.

**Слайд 5.**

Мы переместимся в **будущее на машине времени**. Закрывайте глаза. Мы отправляемся!

**Открывайте глаза!**

**Слайд 6**

Мы с вами попали в **будущее**. 2222 год…. мир сошел с ума! Дети стали гиперактивными, не увлекаются ни чем что приносило бы пользу для их развития, не склонны размышлять, что поможет им успешно развиваться? Так не может больше продолжаться нам следует над этим поработать и найти выход.

**Слайд 7и 8.** Ответ знает только старец, который спрятал его в сундук и закрыл на 4 замка, с надеждой, что вы его найдете и поможете спасти наших детей.

**Педагоги!** Мы с вами можем предотвратить катастрофу! Вы готовы помочь?

**Слайд 9**

**Первое задание старца Игра *«Рыбалка»***

Разматывают клубочек, находят картинку с **изображением киндер-сюрприза**, проходят к станции, где расположена емкость с водой и плавающими в ней киндер-сюрпризами.

Ты яичко, друг, поймай

И задание узнай.

Игра *«Рыбалка»*

 (В каждом яйце находятся фрагменты рисунка с **изображением матрешки**. Участникам предлагается **собрать картинку**, после проходят к столу с матрешками. На столе записка: *«Если все задания выполните, матрешку с подсказкой получите!»*)

**Находят первый ключ №1**

(Звучит мелодия *«Матрёшки.»*).

**Слайд №10**

Выполняются задания с игровым пособием *«В гости к Матрешкам»*

Цель: учить детей группировать предметы по цвету, выделяя основной признак. Учить называть размер предметов *(маленькая, средняя, самая большая матрешка)*. Воспитывать умение работать сообща, не перебивая друг друга.

А матрёшка улыбается она так хитро, потому что прячет секрет. Не спеша разъедините половинки - а внутри… записка с заданием!»

**Внутри матрёшки карточки** , на которых изображены предметы. За одну минуту  необходимо ответить с чем ассоциируются данные предметы. На каждый предмет не менее 3 ответов. **Пример: гвоздь – строительство ,его можно загнуть, прибить, повесить на него одежду. Задание понятно? Итак, время пошло, можете посовещаться.**

*(Спектр заданий очень широк. Их содержание зависит от поставленной педагогом образовательной задачи (это - развитие творческих способностей, логического мышления, речетворчества и т.д.)*

кнопка канцелярская - (сесть, воткнуть, выкинуть, сломать),

лягушка - (поймать, погладить, поцеловать, отпустить в воду),

юбка – (одеть, купить, перешить, продать, порвать).

чемодан – (собрать, хранить вещи, сломать, уехать с ним),

игрушки – (поиграть, сломать, купить, подарить)

кирпич – (разбить, построить дом, сломать, забить гвоздь)

**Ведущий:** молодцы, прозвучали интересные ответы, а теперь все вместе по первым буквам ваших слов составьте одно слово, оно поможет вам перейти к следующему заданию (**слово - КЛЮЧИК).**

Ведущий: Замечательно, у вас получилось слово – ключик! Но где же его можно найти? Попробуйте сами в зале найти очередную подсказку.

***Слайд №11 Необходимо разгадать ребус***

**Ребус Картина Ключик за картиной**

**Ключик №2**

**Слайд 12**

**Итак, третий ключ мы сможем найти, отгадав загадку старца. Слушайте внимательно.**

В вечернее время, когда почти всех забрали домой, в группе осталось семь детей, где каждый был занят каким-то делом:

первый - читает книгу

второй – играет с куклой

третий - рисует

четвертый – играет в шашки

пятый – собирает конструктор

шестой - ухаживает за растениями

А чем занимается седьмой ребенок?

**Ответ: играет в шашки. Ключ находится в шашках. А там мнемодорожка стихотворение «Подарки осени»**

 **Находят ключ №3**

**Мнемодарожка расщифровка**

**Находят ключ № 4 Находится в вазе с фруктами**

Дороги коллеги нам необходимо найти сундук .Подойдите к красному кубику и встаньте спиной к интерактивной доске. Сделайте два шага вперёд повернитесь на лево и шаг вперёд . Там стоит сундук. Ключами открывают сундук. Там лежат буквы.

**Педагоги** из букв собирают слово *«****Квест****»*.

Вот мы с вами и нашли ответ, кто же спасет Землю. Но чтобы его узнать, нужно собрать слово и громко его произнести.

Оказывается, **КВЕСТ** – ключ к решению проблем в сложившихся обстоятельствах у нас на земле и именно эта технология …

**Мне хочется закончить нашу встречу притчей.**

**Притча**

"Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: "Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?”А сам думает: "Скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: "Все в твоих руках”.

А ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить добро, искать что-то новое, познавать неизвестное, показывать детям правильный путь. Никогда не прекращайте вашей самообразовательной работы и не забывайте, что, сколько бы вы не учились. Сколько бы вы не знали, знанию и образованию нет границ и пределов.

Слайд 33. Спасибо за участие! Всего доброго!