

**Деловая игра для педагогов по речевому
развитию с применением
квест технологии.**

Подготовила: воспитатель
Мальшина М.И.

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

Задачи:

- сформировать у участников деловой игры 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.

Оборудование: жетоны для жеребьевки, таблички с названиями станций, маршрутный лист, 5 конвертов с заданиями

Ход игры.

При входе в зал, педагоги берут фишки и садятся за тот стол, на котором такого же цвета фишка.

-Ну вот, уважаемые коллеги, о том, как мы организуем работу по формированию у дошкольников речевого развития в различных видах деятельности, вы уже слышали и даже посмотрели НОД в подготовительной группе с применением квест технологии. Теперь осталось прочувствовать и попробовать это на себе. Сейчас я предлагаю Вам поиграть в квест- игру «Путь к успеху».

Почему именно квест? Объясню,...ведь главное ее преимущество в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Квест-игры направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Игра эта командная, поэтому, у нас есть 2 команды за разными столами .

- Для определения результатов игры и выявления сильнейших представляю состав жюри:

- Приглашаю вас в путешествие сказочное,

Будет оно загадочное,

Дороги нас ждут необычные,

Потребуются силы приличные.

Но, чтоб не сбиться нам с пути, нужно что-то нам найти.... Что понадобится нам?

- Правильно! Карта.

- Посмотрите, на карте отмечено пять станций, где мы должны сделать остановку.

Каждое название станции зашифровано. Вам необходимо выполнить задание состоящее из (ребуса, загадки ,анаграммы, шифра) получив подсказку, которая определяет следующее задание. Готовы? Тогда в путь....

Остановка №1

-Ну вот мы и добрались до первой станции.

- Чтоб узнать ее название необходимо разгадать ребус.



-Итак, какое название у первой станции (РАЗМИНКА). На станции «Разминка» нам оставлено задание блиц –опрос.

-Я задаю вопросы, команды быстро односложно отвечают на вопросы («Да» или «Нет»). За правильный ответ одна из команд получает один балл.

Задание 1.

1. Общение является ведущим средством развития речи. (Да)
2. Активный словарь ребенка всегда шире пассивного словаря. (Нет.)
- 3.Обучение рассказыванию по памяти предшествует обучению рассказыванию по воображению. (Да)
4. Интонация, высота и сила голоса не входят в компоненты речи. (Нет)
- 5.Неисправленная грамматическая ошибка – лишнее подкрепление неправильных условных связей не только у говорящего ребенка, но и у других детей, слышащих его в данный момент. (Да)
- 6.Оснащение группы разнообразным оборудованием не относится к разделу развития речи детей. (Нет)
- 7.Детей 5 лет нельзя научить произносить буквы. (Да. Произносятся звуки.)
- 8.Повторное чтение является приемом формирования восприятия литературного произведения. (Да)
- 9.Формирование звуковой культуры речи относится к обязанностям логопеда, а не воспитателя. (Нет)

-Продолжим наше путешествие.

Остановка.№2

-Вот мы и оказались на следующей станции, а что- бы узнать ее название, вам необходимо разгадать загадку.

Легенда, предание народное,

Ребята ее обожают.

Родители, если свободные,

Ее тебе на ночь читают. (сказка)

- Давайте посмотрим, кто же нас встречает на этой станции? Да Баба- Яга приготовила для нас два задания. В первом задании нам необходимо отгадать в наборе слогов зашифрованные русские народные сказки. Ответы необходимо написать под каждым заданием. За каждый правильный ответ команды получают один балл.

- 1 команда
- | | |
|-------------|----------------|
| кашечрохав | («Хаврошечка») |
| боклоко | («Колобок») |
| зоркомо | («Морозко») |
| очвокамайюд | («Дюймовочка») |

2 команда
дыродйом («Мойдодыр»)
гукароснеч («Снегурочка»)
комерет («Теремок»)
щеинакатар («Тараканище»)

Задание 3.

- Во –втором задании вам необходимо отгадать кому принадлежат сказочные предметы? За правильный ответ одна из команд получает один балл.

1 команда.

- 1.Этот предмет помогает доброму человеку, любимцу и другу зверей в их лечении. (Градуcник)
- 2.Универсальное сказочное средство для проверки благородства происхождения (Горошина)
- 3.Очень правдивая вещь из сказки (Зеркальце)
- 4.Овощ, которая даёт прозвище одному из героев сказки, если он начнёт снимать одежду, то будет трудно удержаться от слёз (Луковица)

2 команда

- 1.Фрукт,которым отравилась царица из сказки А.С.Пушкина (Яблоко)
- 2.Великолепное средство от простуды, которое помогло Карлсону избавиться от высокой температуры (Банка варенья)
- 3.Предмет, который помогает сказочным героям не заблудиться в лесу и отыскать верный путь (Клубок)
- 4.Предмет, в котором девочка из одной известной сказки носила гостинцы для своей бабушки (Корзинка).

Остановка №3

-А мы идем дальше. Название следующей станции вы узнаете решив анаграмму. Анаграмма- это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. (ловипосца- пословица)

Задание 4.

- Вам нужно отгадать по «перевертышу» название пословицу. За каждый правильный ответ команды получают один балл.

- Очень полезное задание , для нас, взрослых. Ведь дети не всегда четко умеют выразить свои мысли, поэтому в любом случае мы должны научиться их понимать.

Не так ли?

- Готовы?

1 команда

1. Громче стоишь – ближе не будешь (Тише едешь – дальше будешь).
- 2.Береги своё здоровье (Береги платье снову, а здоровье — смолоду).
3. Вирусом бояться – в интернет не ходить (Волков бояться - в лес не ходить).
- 4.Не болтай (Держи язык за зубами).
5. Лысина — мужское безобразие (Коса — девичья краса).

2 команда

- 1.Учись всю жизнь (Век живи, век учись).

2. У полицейского ботинки промокают (На воре шапка горит).
3. Нужно беречь время (Делу время, потехе — час).
4. Кошка – враг обезьяны (Собака — друг человека).
5. Не торопись, делай всё аккуратно (Поспешись — людей насмешишь; делаю наспех — делаю на смех).

Остановка №4

-Название следующей станции вы узнаете разгадав шифр. Каждая цифра обозначает букву данной таблице.

Буква	А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
Номер	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Буква	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
Номер	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Буква	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
Номер	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

17,1,15,20,16,14,10,14,1.

Задание 5

-Покажите сценку – пантомиму одной из предложенных сказок от начала и до конца так, чтобы команда противников могла узнать ее. На подготовку 2 минуты.

Максимальный балл за пантомиму- 5.

Для первой команды: «Теремок»

Для второй команды: «Колобок»

Остановка №5

- Что-бы узнать название последней станции на карте вам необходимо сложить пазл. Для этого мне нужны 2 помощника по одному с каждой команды. Да, наша последняя станция называется «Реклама».

-На станции размещен рекламный щит, на нем приклеена реклама. Каждой команде нужно оторвать по три рекламы.

-Вам необходимо назвать героя сказки, который мог бы разместить в рекламе такое объявление. А заодно вспомнить, как называется литературное произведение, кто его автор. За каждый правильный ответ команды получают один балл.

Задание 6.

- Предлагаю новое корыто, избу, столбовое дворянство в обмен на стиральную машинку. (Старуха из «Сказки о рыбаке и рыбке». А. С. Пушкин).
- Несу золотые яйца. (Курочка Ряба из русской народной сказки).
- Потерян ключ из драгоценного металла. (Буратино из сказки «Золотой ключик или Приключения Буратино» А. Н. Толстого).
- Ветеринарные услуги с выездом в любую часть света. (Доктор Айболит из сказки К. И. Чуковского).
- Отмою все! («Мойдодыр» из произведения К. И. Чуковского).
- Туристическая фирма организует воздушное путешествие вдоль молочной реки с кисельными берегами. («Гуси-лебеди»).

- Уважаемые коллеги, мы с вами прошли весь маршрут. С чем я Вас и поздравляю.

Прошу наше жюри подвести итоги игры.

Пока жюри подводит итоги я хочу рассказать вам притчу.

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".

- Эту притчу МЫ ВЗЯЛИ не случайно. Ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить, искать что-то новое, познавать неизвестное.

Спасибо за участие!