

Мастер-класс

«Конструирование квеста как эффективной технологии сохранения и укрепления здоровья обучающихся»

Разработали:

старший воспитатель Канунникова Е.В.
педагог-психолог Королева Н.А.
инструктор по физической культуре Жук О.В.

Цель мастер-класса:

повышение профессиональной компетентности педагогов ДОО по конструированию образовательного квеста здоровьесберегающей направленности.

Задачи мастер-класса:

1. Актуализировать знания педагогов о квест-технологии;
2. Способствовать знакомству с конструктором образовательного квеста здоровьесберегающей направленности;
3. Создать условия для активного взаимодействия участников мастер-класса.

Добрый день, уважаемые коллеги и члены жюри!

Сегодня я поделюсь с вами опытом использования квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Понятие квест для меня не новое: с ним я встречалась и не в профессиональной деятельности. Но, придя работать в детский сад инструктором по физической культуре, открыла для себя квест как эффективную технологию оздоровления детей.

Почему именно квест? Конечно, квест – не здоровьесберегающая технология. Но моё педагогическое открытие состояло в том, что квест может являться одной из форм сохранения и укрепления здоровья детей и средством формирования ценностей здорового образа жизни.

В общепринятом смысле квест-технология – это технология активизации познавательной деятельности и эффективной социализации обучающихся. Квест имеет четко поставленную дидактическую задачу,

четкие правила, руководителя. Он реализуется с целью повышения у детей уровня знаний, умений, развития познавательной мотивации на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через определенный игровой сюжет.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Это и является одним из целевых ориентиров федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования на этапе его завершения.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

Квест как эффективная технология сохранения и укрепления здоровья обучающихся через игровую проблемную ситуацию направлена на решение задач здоровьесбережения. Эти задачи вы видите на слайде:

1. повышать уровень физической подготовленности;
2. оптимизировать двигательную активность обучающихся;
3. формировать осознанную потребность в здоровом образе жизни и культуру здоровья;
4. формировать эмоциональное благополучие ребенка;
5. воспитывать бережное отношение к себе и своему здоровью.

Образовательный квест здоровьесберегающей направленности конструируется по такому же принципу, как и общепринятый квест.

Во-первых, необходимо определить тему, цель и задачи предполагаемой игры, выбрать сюжет, разработать сценарий и этапы, наполнить этапы содержанием, выбрать место проведения квеста, подготовить дидактические материалы.

Тема квеста может быть выбрана:

- 1) по художественным произведениям здоровьесберегающей направленности – книгам, фильмам, мультфильмам, например, Мойдодыр, Айболит, Федорино горе, серии о здоровье мультфильмов «Смешарики»;
- 2) по любимым персонажам детей.

Игровая легенда (или сюжет) – это элемент погружения, представляющий собой вымысел, завязку квеста. Она может быть разнообразной, например:

- 1) помочь герою стать здоровым;
- 2) найти здоровье;

- 3) найти ингредиенты для волшебного зелья здоровья;
- 4) спасти полезные продукты от вредных;
- 5) вернуть хорошее настроение;
- 6) спасти Витаминку и т.д.

Квест включает в себя определенное количество остановок или этапов. Этап - единица игрового процесса, создающая его динамичность. Примеры этапов:

- 1) встреча с героями и выполнение заданий;
- 2) получение дальнейшего направления
- 3) поиск компонентов здорового образа жизни.

Передвижение от этапа к этапу осуществляется с помощью направлений:

- 1) маршрутной карты;
- 2) стрелок;
- 3) знаков;
- 4) ответов к загадкам.

На каждом этапе дети проходят испытания, в том числе с использованием здоровьесберегающих технологий:

- 1) задания от героев;
- 2) дидактические игры;
- 3) подвижные игры;
- 4) викторины и загадки;
- 5) кинезиологические упражнения, физкультминутки и т.д.

За каждое правильно выполненное задание дети получают пароль - дословно «ключ к разгадыванию головоломки», в контексте образовательного квеста «пароль» - это элемент по итогам этапа для создания общего результата квеста. Примером пароля могут служить фрагменты, часть пазла, собрав которые дети воссоздают картинку целиком и добиваются поставленной в начале квеста цели.

В любом квесте используются различные формы детской активности. Активность – это деятельность по целенаправленному взаимодействию ребенка с окружающей средой. В здоровьесберегающих квестах это:

- 1) активности, связанные с развитием психофизических качеств (силы, быстроты, выносливости, ловкости, гибкости);

2) активности, связанные с расширением представлений о составляющих здорового образа жизни (правильное питание, режим дня, закаливание, движение, гигиена, хорошее настроение);

3) активности, направленные на развитие интереса к спорту и занятию физической культурой, например, игры-эстафеты, дидактические игры, викторины и т.д.

Количество активностей, рекомендованных к использованию в старшем дошкольном возрасте, составляет 6-8.

При конструировании квеста во избежание утомляемости детей, пресыщения деятельностью рекомендовано чередовать:

- 1) активные и пассивные задания;
- 2) легкие и трудные;
- 3) подвижные, творческие и интеллектуальные;
- 4) быстрые и затянутые,

начинать с самого интересного и заканчивать тем же.

А сейчас для продолжения мастер-класса приглашаются участники, которые получили «ключик».

- Коллеги, вам предстоит составить квест, цель которого формирование у детей старшего дошкольного возраста потребности в здоровом образе жизни. Для правильного конструирования квеста вам помогут буклеты и технологические карты. Результаты своей деятельности в ходе мастер-класса предлагаю отражать на листе ватмана, где отмечены опорные обозначения конструктора квеста.

- Я понимаю, коллеги, что этот творческий процесс интересен и увлекателен, но наше время ограничено, поэтому мы будем ориентироваться на 15 минут работы. Для начала давайте обратимся к технологической карте. Какой шаг при конструировании квеста самый первый?

- Определить тему и название.

- Тема квеста определена в цели – это здоровый образ жизни. Название можно придумать позже, в процессе составления квеста. Какой следующий шаг?

- Формулирование цели и задач.

- Цель задана - формирование у детей старшего дошкольного возраста потребности в здоровом образе жизни. А задачи в рамках мастер-класса из-за экономии времени нет возможности сформулировать, но они должны соответствовать основным требованиям дидактики. Переходим к третьему шагу.

- Это игровой сюжет и персонажи.

- Мы сегодня уже обращались к вариантам игровых сюжетов. Можете их взять за основу, а можете и предложить свои варианты. Пока вы составляете игровой сюжет, я уделю внимание остальным.

Ведущий взаимодействует с пассивными участниками мастер-класса.

- Пока непосредственные участники применяют теоретические аспекты мастер-класса в практической деятельности, я вам предлагаю проанализировать концептуальную основу квест-технологии. Ориентировать вас в этом будут буклеты. В буклетах – вопросы по тематике мастер-класса и цифровые указатели для последующей работы. Пока вы анализируете информацию буклета, я присоединюсь к коллегам.

Ведущий взаимодействует с активными участниками мастер-класса.

- Коллеги, на чем вы остановились?

- Составили игровой сюжет и персонажей.

- Давайте перейдем к разработке этапов квеста. Исходя из цели квеста, при разработке этапов можно воспользоваться компонентами здорового образа жизни. Вспомним какие это компоненты.

- Правильное питание, распорядок дня, гигиена, вредные привычки, движение, закаливание.

- Совершенно верно. Каждый компонент здорового образа жизни можно взять за основу этапа. Какой первый компонент – «распорядок дня». Теперь нужно наполнить этап содержанием, подобрать активность, т.е. игры, задания. Четкие инструкции мы сегодня не разрабатываем (опять же из-за экономии времени), но нужно обязательно продумывать их содержание для верного восприятия и выполнения детьми.

Участники мастер-класса наполняют содержанием шесть этапов.

- Коллеги, продолжайте конструировать и обратите внимание на пароль и маршрутную карту и выберете участника, который будет представлять всей аудитории продукт вашей совместной деятельности.

Ведущий обращается к пассивной аудитории.

- Коллеги, я снова с вами. Вы проанализировали теоретические аспекты мастер-класса и теперь мы подведем итоги. Каждый вопрос в буклете предусматривает три варианта ответа. Они будут демонстрироваться на слайде. Предлагаю выбрать правильный на ваш взгляд ответ, показав соответствующий цифровой указатель. Проверить себя вы сможете, увидев правильный вариант ответа на слайде.

Ведущий взаимодействует с пассивной аудиторией.

- Благодарю, коллеги, за активность. А теперь непосредственные участники представят нам результаты своей практической деятельности.

Активные участники представляют результаты конструирования квеста.

- Спасибо, коллеги! Представленный квест соответствует требованиям конструктора образовательного квеста. И мы убедились, что квест-технология может являться одной из форм сохранения и укрепления здоровья детей и формирования ценностей здорового образа жизни.

Буду рада, если мой мастер-класс вызвал у вас профессиональный интерес. И если вы захотите использовать такую форму работы в своей практической деятельности с детьми, то в этом вам помогут материалы мастер-класса.

На этом, уважаемые коллеги, наш мастер-класс завершается. Буду признательна, если вы поделитесь своими впечатлениями. Перед вами рефлексивная мишень с цветовыми секторами. Каждый сектор соответствует определенной степени оценки.

«Зеленый сектор» - информация мастер-класса вызвала профессиональный интерес, готова использовать в своей работе в полном объеме.

«Желтый сектор» - информация вызвала профессиональный интерес, буду частично использовать в работе.

«Красный сектор» - информация не представила для меня профессионального интереса.

Свое мнение можно выразить знаком «включения»,  разместив его в соответствующий сектор рефлексивной мишени.

На мольберте на демонстрационном полотне рефлексивная мишень из трех цветов фетра и знак «включения» из велкро черного цвета по количеству участников.

Благодарю вас за участие и активность!