

**Мастер – класс по теме: Квест –игра по ФЭМП  
«Путешествие с колобком»**

**Автор: Нихотина Людмила Александровна,  
воспитатель МБДОУ ДС ОВ №8.**

**Цель:**

Способствовать повышению интереса педагогов к поиску интересных методов и технологий в работе с детьми по формированию элементарных математических представлений в условиях ФГОС ДО. Повысить уровень профессионализма воспитателей.

**1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.**

Методика развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста постоянно развивается, совершенствуется, обогащается за счет новых технологий обучения и с учётом ФГОС ДО. В своей работе с детьми я использую такую технологию, как квест-игра. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста. Именно во время квест-игры, незаметно для себя, дошкольники считают, складывают, вычитают, более того — решают разного рода логические задачи.

Образовательная деятельность в форме квест замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. И становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Практика моей работы показала, что квест- игры, которые я использую на занятиях, не только эффективнее закрепляются полученные знания , с их помощью можно давать детям и новый материал. Дети активны в восприятии головоломок, логических упражнений, дидактических и развивающих игр. Поэтому в своей работе для активизации детей я стараюсь использовать занимательный материал, ведь он не только развлекает детей, дает возможность отдохнуть, переключиться, но и заставляет их задуматься, развивает инициативу, стимулирует развитие не стандартного мышления.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности:

- Игровая
- Коммуникативная
- Познавательно-исследовательская
- Двигательная
- Изобразительная
- Музыкальная
- Восприятие художественной литературы и фольклора

**2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.**

Предлагаю вашему вниманию следующую математическую квест-игру на тему: «Путешествие с колобком».

1.этап - **Организационный момент.** ( участники игры - воспитатели детских садов)

С детьми проводится беседа , где устанавливается цель квест – игры. В данном случае дети должны отыскать карту возвращения колобка домой, выполняя различные задания.

Во время путешествия детям встречаются различные сказочные персонажи: заяц, волк, медведь, лиса. Цель квест – игры помочь колобку найти карту спрятанную в группе.

## 2. Этап – Путешествие по зонам и выполнение игровых заданий.

### Задание от зайца.

Катится Колобок, катится и видит: лежит письмо от Зайца, а в нем задание. Поможем Колобку решить задания? Нужно быстро дать ответ, вы готовы или нет?

#### Д/упр. «Быстрый ответ»

- Сколько ножек у стула? У стола? (4)
- Какое число следует за числом 4?
- Какое число стоит перед числом три?
- Какое число спряталось между числами 3 и 5?
- Какой день недели идёт после среды?
- Как называется день недели между субботой и понедельником?
- Какое время года наступит после весны?

Молодцы! Задание Зайца мы решили, это значит, что Заяц уже не сможет навредить Колобку, а также он дарит нам первую подсказку. Отправляемся дальше.

Задание волка.

Катится Колобок, катится и видит задания от Волка. Придется, ребята, помочь Колобку, иначе Волк может его съесть.

#### Д/И «Выполни задание»

- Эти деревья не простые, они сказочные. Каждый сорвите по листочку с деревьев. Посчитайте сколько насекомых спряталось на ваших листочках, и присаживайтесь там, где находится ваше насекомое с цифрой.
- Молодцы, ребята, и с этим заданием вы справились и помогли Колобку. Вот и следующая подсказка.

И так далее, выполняя задания, дети получают подсказки от медведя и лисы.

## 3. этап – Конечная цель.

- Давайте, откроем конверты и рассмотрим подсказки. Что в нашей группе в форме цилиндра, коричневого цвета и имеет крышку. Правильно, это бочонок. Давайте в него заглянем. Вот и карта. Она поможет колобку вернуться домой. А в благодарность за помощь колобок дарит вам мультфильм из серии «Гора самоцветов».

## 4 этап –Рефлексия

- Уважаемые, коллеги, что вам понравилось в мастер-классе?
- Что нового вы узнали?
- В чём затруднялись?

## 3. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Квест- это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, что способствует сплочению и детского коллектива. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

#### **Список использованной литературы:**

1. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр. 144.
2. Короткова Н.А. «Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста», Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208.
3. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.

Список интернет источников: 1. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>  
2. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>  
3. <http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitse/>.