

Региональная педагогическая мастерская
«Инновационные технологии в развитии творческого потенциала детей
дошкольного возраста в разных видах деятельности»
15.11.2024 г.

Костенко Е.Л.,
учитель – логопед муниципального
дошкольного образовательного учреждения
«Детский сад комбинированного вида № 25»

Квест - игра
«В поиске жемчужин педагогических идей»

Цель: развитие творческого потенциала педагогов дошкольных образовательных организаций.

Ход квест – игры:

Здравствуйте! Я – учитель – логопед Костенко Елена Леонидовна, предлагаю вам сегодня поучаствовать в квест – игре «В поисках жемчужин педагогических идей».

Пожалуй, нет ни одного человека, который хотя бы раз в жизни не собирался бы в дальнее путешествие навстречу опасностям и приключениям. Нет ни одного человека, который бы не мечтал найти зарытые пиратами сокровища, кто не представлял себя капитаном корабля. И сегодня нам предоставляется такая возможность: мы отправляемся в путешествие на корабле. Но вот беда. У корабля нет названия. Капитан Врунгель говорил: «Как корабль вы назовёте, так он и поплывёт». Давайте придумаем оригинальное, необычное название кораблю, чтобы наше путешествие было удачным.

1. Придумываем название кораблю. *(Задание выполняется в группах)*
(Участники предлагают свои варианты, например, «Морская ласточка», «Бегущая волна», «Вихрь идей», «Ураган мыслей» и т.д.) У нас получилось ... (пять) вариантов названий, но корабль может иметь только одно. Необходимо проголосовать и выбрать название, за которое получим большее количество голосов. Кто за то, чтобы у корабля было название «Морская ласточка»? (Записываю на доске количество голосов рядом с названием) и т.д. За название ... проголосовало большее количество человек. (Записываю название на корабле). Корабль «...» отправляется в путь.

Пока мы с вами плыли на корабле, матросы достали из моря бутылку. Давайте её откроем и посмотрим, что в ней находится.

(Достаю послание и читаю его: «Уважаемые педагоги! Одноглазый Бэн зарыл сокровища на островах. Помогите найти их. Капитан Врунгель»).

Дорогие путешественники, путь к сокровищам нам покажет карта.

На интерактивной доске появляется карта – схема: «корабль» → «Бухта встреч».

2. Итак, мы отправляемся в «Бухту встреч».

Внимание! Мы подплыли к «Бухте встреч», а спуститься на берег нам поможет мостик. Для его строительства возьмём восемь «дощечек». Они есть у каждого из вас и имеют нумерацию. На «дощечках» вам необходимо записать ответ: «верю» или «не верю». Соединяться дощечки в мостик в том случае, если вы правильно ответите на мои вопросы.

(Ведущий читает вопрос). (Задание выполняет каждый участник).

а) Игра «Верю - не верю»

1. Верите ли вы, что слово «футбол» 100 лет назад произносилось с ударением на «у». («Верю»). (Оно могло употребляться как первая часть сложных слов, как сейчас онлайн: футбол-клуб).

2. Верите ли вы, что фразеологизм «Выйти сухим из воды» означает: ходить под зонтом. («Не верю»). (Остаться незамеченным в неприятных ситуациях, суметь избежать заслуженного наказания).

3. Верите ли вы в то, что самые длинные существительные в русском языке - «человеконенавистничество» и «высокопревосходительство» (по 24 буквы). («Верю»).

4. Верите ли вы, что единственные слова в русском языке с тремя буквами «е» подряд-это длинношеее (и прочие на - шеее: например, криво-, коротко). («Верю»).

5. Верите ли вы, что значение фразеологизма «Капля в море» относится к кораблям, которые еле заметны на горизонте. («Не верю»). (Очень мало).

6. Верите ли вы, что первые слова в космосе были произнесены на русском языке? («Верю»). (Их произнёс первый космонавт Юрий Алексеевич Гагарин).

7. Верите ли вы, что фразеологизм «Держать камень за пазухой» означает: добыть полезные ископаемые. («Не верю»). (Затаить злобу).

8. Верите ли вы, что буква «ё» самая молодая буква русского алфавита, ей всего 241 год и , что этой букве поставлен памятник в городе Ульяновске. («Верю»). (Буква «Ё» обязана своим появлением директору Петербургской академии наук княгине Екатерине Романовне Дашковой, которая 29 ноября 1783 года на заседании академии предложила ввести новую букву). (Памятник букве «ё» был открыт 4 сентября 2005 года в Ульяновске, а 3 ноября того же года был установлен современный памятник).

(Поворачиваю доску). А теперь давайте проверим свои ответы. Участники, которые ответили правильно, построили мостик и смело могут по нему спуститься в «Бухту встреч». Тот, кто допустил ошибки, должен быстро исправить свои ответы и присоединиться к путешественникам, спускающимся по мостику.

И вот мы в «Бухте встреч». Встречают нас здесь Змей Горыныч и Иван-Царевич.

б) Упражнение «Змей Горыныч»

Предыстория сказочного конфликта следующая: захватил злой Змей Горыныч земли русские. И вышел тогда Иван - Царевич в чисто поле, стал звать Змея Горыныча на битву. Но так как драться на мечах прошлый век, сражаться наши герои решили словесно. Кто победит в споре, тот и получит земли. Для словесного сражения нам нужно выбрать героев. Я предлагаю 1-й команде выбрать Ивана - Царевича, а 2-й команде - Змея Горыныча, так как у Горыныча три головы, то и участников должно быть три. (Выходят участники). Для того чтобы начать словесный бой между Иваном - Царевичем и Змеем Горынычем, необходимо придумать интересный и необычный вопрос для Ивана - Царевича, который он задаст Змею Горынычу. Предлагаю подумать над вопросом 1-й команде. Правила таковы: между Змеем Горынычем и Иваном - Царевичем должен завязаться диалог. Головы Змея Горыныча могут говорить только по очереди и только по одному слову. За каждое нарушение - штрафные очки Змею Горынычу. «Головы» заранее не могут договариваться о том, к чему они хотят прийти в результате спора. Но, так как головы составляют единое целое, то на подсознательном уровне они должны предполагать, что своим словом подразумевает каждая голова. Важно, чтобы в предложениях сохранялись общая мелодика и интонационный строй, и не возникало необоснованных пауз. Чем больше ошибок сделает Горыныч, тем меньше шансов оставить у себя захваченные земли. (Если у команд возникнут затруднения при выборе темы словесной битвы, то ведущий предлагает свою: «Какую компенсацию должен предоставить Змей Горыныч за пожжённые поля и деревни?», «До каких пор Змей Горыныч будет терроризировать земли русские?», «Какой оброк должно платить население, чтобы задобрить угнетателя?», «Зачем тебе три головы? Тут с одной не знаешь что делать!», «Горыныч, какую должность ты бы хотел занимать в моём царстве?», «Какую зарплату ты, Горыныч, хотел бы получать в моём царстве: для одной головы или для трёх голов?»).

(Все следят за выступлением). Итак, Змей Горыныч нарушил правила, значит, он отдаёт захваченные земли Ивану Царевичу. А сейчас 2-я команда выбирает Ивана - Царевича, 1-я команда - Змея Горыныча и т.д.

3. Продолжаем наше путешествие. Прямо по курсу находится остров «Умная голова».

На интерактивной доске появляется карта – схема: «корабль» → «Бухта встреч» → остров «Умная голова».

Невооружённым глазом видно, что здесь господствует красавица Осень. При виде её картин у каждого из нас возникают свои чувства и эмоции.

А какие ассоциации вызывает осень у вас? Какие испытываете чувства и эмоции? Может быть, вам нравится заниматься каким – то делом только осенью? Подумайте и отразите это в своём рассказе. Надеюсь, что умная голова поможет вам проявить своё творчество и описать осень креативно.

(Работа выполняется в подгруппах). (Участники записывают на листах свои рассказы, затем читают).

Сейчас я расскажу о своих осенних впечатлениях.

Осень - это время для себя. Время - раскладывать по полкам летние платья и летние несерьёзные мысли. Сортировать соблазны и соблазняться. Забывать то, что нельзя исправить и исправлять то, что невозможно забыть.

Осень - это время коротких наречий и длинного дождя. Прозрачных луж и прозрачного общения. Возможность чуть дольше спать, чуть медленнее есть, чуть внимательнее смотреть по сторонам и чуть глубже думать. Понимать себя. Учиться говорить одно слово вместо десяти.

Осень - это время разглаживать переносицу и разжимать кулаки. Читать книги. Наблюдать за листопадом. Собирать пазлы и собираться с духом. Улыбаться грусти и грустить с улыбкой на губах.

А мы плывём дальше. Но что я вижу?!

4. Впереди остров «Хорошее настроение».

На интерактивной доске появляется карта – схема: «корабль» → «Бухта встреч» → остров «Умная голова» — остров «Хорошее настроение».

Этот остров современный, даже кофейня здесь есть. Кофейня - то есть, но, к сожалению, мы не можем выпить кофе и согреться в такую холодную и дождливую осеннюю погоду, потому что здесь нет бариста. Предлагаю вам, коллеги, выступить в роли специалиста по приготовлению кофе. (Участники работают за столами).

Уважаемые бариста, у вас есть на столе стаканы для кофе. На них вы должны написать фразу, которая, по вашему мнению, поднимет настроение человеку, купившему кофе. (Участники пишут фразу, затем читают её). Дорогие участники, я считаю, что вы хорошо справились с заданием!

Для меня актуальными на данный момент стали следующие слова: «Не бойся, ты справишься!». Одной фразы иногда бывает достаточно, чтобы поднять человеку настроение.

Наши педагоги написали следующие выражения: «Поверьте в себя и половина работы будет сделана!», «Всё возможно. Невозможное просто занимает больше времени», «Осенью тоже классно!», «Успех – ряд маленьких побед», «Ты можешь всё и даже больше», «Ваш труд сегодня принесёт вам плоды завтра», «Немного терпения и у тебя всё получится!», «Сегодня лучший день!», «Чудеса там, где в них верят!», «Ищите свет в самые тёмные времена».

На интерактивной доске появляется карта – схема: «корабль» → «Бухта встреч» → остров «Умная голова» — остров «Хорошее настроение» → «сундук».

Увлекательное путешествие подходит к концу, осталось только найти сокровища, а они находятся в сундуке.

На интерактивной доске появляется карта – схема: «корабль» → «Бухта встреч» → остров «Умная голова» → остров «Хорошее настроение» → «открытый сундук с книгами».

(Открываю сундук). Сокровища - методическое пособие «В поисках жемчужин педагогических идей». Методичка разработана коллективом Детского сада № 25. В ней отражены идеи нашего педагогического коллектива, с которыми вы можете ознакомиться. (Раздаю педагогам методические пособия).