



МАДОУ
ДС №29
"Ёлоча"

«Путешествие в профессию: квест для молодого педагога с поддержкой наставника»

МЕТОДИЧЕСКАЯ ИГРА



РАЗРАБОТЧИК

Беляева Наталия Николаевна
старший воспитатель

2026

Методическая игра

«Путешествие в профессию: квест для молодого педагога с поддержкой наставника»

Целевая аудитория: Молодые педагоги и их наставники.

Цель мероприятия: развитие профессиональных компетенций молодых педагогов через активное взаимодействие с наставниками и опыт других коллег.

Продолжительность: 120 минут (2 часа).

Материалы и оборудование:

- Карточки с заданиями для каждого этапа квеста.
- Маршрутные листы для каждой команды.
- Маркеры, бумага формата А3, флипчарты.
- Призы и поощрения для победившей команды.
- Запасной реквизит (игрушки, карандаши, клей, ножницы) для творческих этапов.

Ход мероприятия:

Подготовительная фаза (за неделю-две до проведения): организаторы заранее разрабатывают карточки с заданиями, готовят маршрутные листы и оформляют пространство для прохождения этапов квеста.

Часть I. Приветственная церемония (5–7 минут)

Ведущий: Добро пожаловать на наш квест «Путешествие в профессию». Сегодня вы отправитесь в увлекательное путешествие вместе со своим наставником. Ваша задача — пройти все этапы маршрута, выполнить задания и набраться опыта. Но прежде, чем отправиться в путь, давайте познакомимся поближе!

Пары представляют себя друг другу.

Часть II. Инструктаж и раздача маршрутных листов (5 минут)

Ведущий: Каждая команда получит маршрутный лист и карточку с первым заданием. Вы должны последовательно проходить этапы, выполнять задания и возвращаться сюда для получения следующего задания. Победителем станет та команда, которая пройдет весь маршрут первой и выполнит задания наиболее качественно.

Выдаются маршрутные листы и первые карточки с заданиями.

Часть III. Первый этап. «Приветственный уголок» (15 минут)

Описание этапа: на первом этапе вам предстоит разработать и провести небольшую развлекательную игру для знакомства новых детей с вашим детским садом и группой. Игра должна быть простой, интересной и запоминающейся.

Маршрутный лист: разработайте игру-знакомство длительностью около пяти минут, предназначенную для младших дошкольников (возраст от трех лет). Игра должна помогать детям освоиться в новой обстановке и знакомиться с вами.

Оценивание: Команды демонстрируют свою игру перед жюри, которое оценивает её по следующим критериям:

- Креативность и привлекательность игры.
- Простота и доступность понимания для малышей.
- Время выполнения задания.

Часть IV. Второй этап. «Организация игровой зоны» (20 минут)

Описание этапа: Вам необходимо обустроить игровое пространство таким образом, чтобы оно способствовало развитию навыков мелкой моторики у детей дошкольного возраста.

Маршрутный лист: Используя предоставленные материалы и инструменты, создайте игротеку, направленную на развитие детской мелкой моторики. Например, сенсорные коробки, лабиринты, шнуровки и т.д.

Оценивание: Жюри оценит следующие аспекты:

- Соответствие созданной зоны интересам и потребностям дошкольников.
- Безопасность игр и материалов.
- Возможность использования данной зоны в повседневной практике.

Часть V. Третий этап. «Решение педагогической проблемы» (20 минут)

Описание этапа: перед вами стоит задача найти оптимальное решение для конкретной ситуации, связанной с поведенческими особенностями ребёнка в группе.

Маршрутный лист: Ваш случай — ребёнок часто проявляет агрессию во время занятий и мешает другим ребятам. Что бы вы сделали? Необходимо предложить комплекс мер, который поможет снизить агрессивное поведение и улучшить атмосферу в группе.

Оценивание: при оценке учитывается:

- Реалистичность и обоснованность предложений.
- Комплексность подхода к решению проблемы.
- Практическая применимость решения в реальной жизни.

Часть VI. Четвертый этап. «Подготовка праздничного проекта» (25 минут)

Описание этапа: Представьте, что завтра будет детский праздник. Вместе с вашими подопечными вам предстоит подготовить творческий проект, приуроченный к этому событию.

Маршрутный лист: необходимо подготовить общую творческую работу с участием детей вашей группы. Проект может включать элементы рисования, лепки, аппликации и др., но обязательно должен учитывать особенности детей разных возрастов.

Оценивание: Критерии оценки включают:

- Оригинальность творческой задумки.
- Участие всех членов группы в процессе создания проекта.
- Качество конечного результата.

Часть VII. Завершение квеста (10 минут)

После завершения последнего этапа команды возвращаются обратно в зал, где организаторы подводят итоги, подсчитывая баллы и выявляя победителя.

Победителей ждут приятные сюрпризы и признание их достижений.

Часть VIII. Рефлексия (10 минут)

Завершается мероприятие рефлексией. Участники обсуждают, чему они научились сегодня, какие трудности возникли и каким образом удалось их преодолеть. Наставники могут поделиться советами и рекомендациями по дальнейшему профессиональному росту своих учеников.

Заключение (3 минуты)

Поздравляем вас с успешным завершением путешествия! Мы надеемся, что этот день был полезен для вашего профессионального роста и принес много положительных эмоций. До новых встреч!