

Муниципальный орган управления образованием
Управление образованием городского округа Красноуфимск

Муниципальный портфель «Умная среда»

Муниципальный проект
«Современный педагог для современного ребенка»

**Методический кейс
«Квест - современная игровая
технология обучения дошкольников в
условиях ФГОС ДО»**

г. Красноуфимск
2020

Методический кейс «Квест - современная игровая технология обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО»: материалы систематизированы в рамках муниципального проекта «Современный педагог для современного ребенка», 2020г.

Материалы сборника адресованы руководителям и педагогическим работникам дошкольных образовательных организаций и познакомят педагогов с квест-технологией и особенностями ее реализации.

Перед системой образования Российской Федерации стоит серьезная задача по обеспечению глобальной конкурентоспособности российского образования и закреплению его высокого статуса в международном образовательном пространстве.

Дошкольное воспитание и обучение детей призвано обеспечивать раннюю **социализацию**, освоение базовых социальных и когнитивных навыков и умений, развитие творческих способностей.

В 2017-2018 годах Федеральная служба по надзору в сфере образования и науки при участии Института системных проектов МГПУ и Академии «Просвещение» провела исследование качества дошкольного образования. Исследование проводилось два года подряд, в первый год в нем приняли участие 423 детских сада из 40 регионов, во второй - 1301 детский сад из 74 регионов. Результаты исследования показали, что индекс качества образования в социальном развитии воспитанников составляет:

- максимальный бал – 8%;
- средний бал – 15%;
- минимальный бал -45%.

Результаты исследования были так же подтверждены воспитателями дошкольных образовательных организаций городского округа Красноуфимск на Августовской педагогической конференции 2019 года. Педагоги подтвердили, что наиболее остро стоит проблема у воспитанников в:

- овладении правилами и навыками взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- развитости самостоятельности и саморегуляции детей дошкольного возраста.

В методическом кейсе представлена современная технология образовательного квеста, при реализации которой ребенок самостоятельно в партнерской деятельности со взрослым:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
- учится работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- приобретает умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

- приобретает навык представления собственных результатов.

Технология «Квест - современная игровая технология обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО»

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и другое.

Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у подростков и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. В дошкольной образовательной организации данная технология может использоваться чаще, чем в школе. Квест-технология знакома многим педагогам как игра по станциям.

Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Квест-технология в образовательной деятельности как понятие появилась относительно недавно. Надо отметить, что большую роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest.

Рассмотрим основные аспекты, связанные с пониманием этого процесса, не с научной точки зрения, а поговорим на эту тему общечеловеческим языком, чтобы каждый смог понять, например, что

такое квест-технологии в образовании и воспитании подрастающего поколения.

Определим основные принципы взаимодействия педагога и дошкольника (или группы дошкольников), а также приведем некоторые простейшие примеры использования таких новшеств в процессах обучения и становления ребенка как личности.

Сами же квест-технологии в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

В принципе, изначально тогдашняя квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре.

Именно игры (в любом их проявлении) и стали той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике.

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательной деятельности с детьми и взаимодействии с родителями. Так появился образовательный квест или квест-технология, который стремительно набирает популярность не только у воспитанников, но и у взрослых (родителей и педагогов), позволяющий индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

В образовательной деятельности *квест – это специально организованный вид исследовательской деятельности, где обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий.*

Делаем вывод, что образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но в отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры,

связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Квест – это увлекательная приключенческая игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

По форме проведения квесты бывают:

- компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

- веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб- продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

- QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

• медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;

- квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
- комбинированные.

По режиму проведения:

- в реальном режиме,
- в виртуальном режиме,
- в комбинированном режиме.

По сроку реализации квесты различают:

• краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия;

• долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

По форме работы:

- групповые,
- индивидуальные.

По предметному содержанию:

- моно квест,
- межпредметный квест.

По информационной образовательной среде:

- традиционная образовательная среда;
- виртуальная образовательная среда.

По доминирующей деятельности воспитанников:

- исследовательский квест,
- информационный квест,
- творческий квест,
- поисковый квест,
- игровой квест,
- ролевой квест.

По структуре сюжетов различают:

• линейные (основное содержание квеста построено по цепочке, решение одной задачи дает возможность решать следующую);

• штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник(и) выбирает способ решения учебной задачи и решает(ют) свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино сам);

• кольцевые (Игрок(и) отправляется (ются) по кольцевой траектории: выполняя определенные задания они вновь и вновь возвращается в пункт «А»).

Этапы подготовки квеста

• При подготовке и организации образовательных квестов необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой

организатор, учитывая ту категорию участников (дети, родители), то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверно, самое трудное, это заинтересовать участников.

- Выбор темы, сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для детей дошкольного возраста. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата.

Темы квестов могут быть самыми различными:

- Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
- Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».
- Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».
- С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».
- Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».
- Физкультурные праздники.

- Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера.

- Развивающая предметно-пространственная среда - «пусковой механизм» для познавательной мотивации и творческой активности ребенка. Поэтому, при формировании предметно-пространственной среды по содержанию квеста: педагоги должны учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, преодолевать. Для проведения Квестов можно использовать групповые помещения, коридоры, музыкальный и спортивный залы, а также прогулочные площадки. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Изменения в среде, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь

способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей. Можно сказать, что развивающая предметно-пространственная среда это первый шаг к достижению поставленной цели.

- Подготовка «продукта» для поиска:

- **Маршрутный лист** (последовательность станций и где они размещены);
- **Волшебный клубок** (на нитке последовательно размещены записки с названием того места, куда надо отправиться);
- **Карта** (схематическое изображение маршрута);
- **Волшебный экран** (планшет, ноутбук, где расположены фотографии тех мест, куда должны последовать дети);

Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведущем. В самом простом варианте ребенок получает записку, указывающую на тайник, в тайнике другая записка с адресом следующего тайника. Переходя от одного тайника к другому, ребенок достигает финальной сокровищницы. Атракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом.

Вот только как быть, если ребенок не умеет читать? Есть несколько способов, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором крестиком помечен очередной тайник (но научить ребенка искать по плану нужно заранее). Так же можно нарисовать тайник (приложение 1), вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта. Но лучшим решением является привлечение помощника-чтеца. Тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось добывать и отыскивать.

В целом, если посмотреть на такие обучающие процессы, можно отметить, что квест-технологии в дошкольном учреждении имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены.

- Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений.

- Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения). Кстати, нужно отметить, что отсутствие некоего путеводителя по квесту зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений. Очень часто дети могут предложить такое, что у взрослого человека в голове не укладывается, а при ближайшем рассмотрении оказывается, что ребенок был прав.

• В ряде случаев такую детскую логику можно сравнить с тем, что сегодня принято называть термином «скальпель Оккама». Этот принцип предполагает, что первое самое простое решение какой-то задачи, пришедшее на ум, и является правильным.

Формы организации квест-игры:

1. Путешествие.
2. Детектив.
3. Журналистское расследование.
4. Научное исследование.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

Зашифрованное. От участников требуется перевести некое сообщение, записанное или воспроизведенное в определенной знаковой системе, на «нормальный» язык. Это могут быть ребусы, стихи-перевертыши, тексты на Азбуке Морзе, на сигнальной азбуке и т. д.

Спортивное. Например, в квесте «Таинственный Хогвартс» ЦГБ им. Маркса участники играли в квиддич (конечно, в версию, адаптированную для мира без магии). Это могут быть задания, связанные с попаданием в цель, перемещением предметов и т. д.

По алгоритму. Участникам предоставляется алгоритм (рецепт/образец/ инструкция), по которому нужно выполнить задание.

Логическая задача. Один из самых распространенных вариантов задания для квеста. Варианты могут быть разнообразными. Главное, чтобы задача вписывалась в тематику квеста и не была всем известной.

Загадки и викторины (в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.).

Манипуляционные. В этом случае необходимо совершить некие манипуляции с предметом. Например, составить фразу из разрозненных частей, собрать пазл, поднести лист с зеркальным текстом к зеркалу и т.д.

Поисковые. Какой-либо предмет необходимо найти в ограниченном заданием пространстве. Возможно, задание не ограничится поиском предмета. Найденный предмет может содержать загадку.

Этапы квеста:

- постановка задачи (введение) и распределение ролей;
- список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- конечная цель (получение приза, рефлексия).

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных **условий**:

Для того чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными (не следует просить детей перепрыгнуть через костер или залезть на дерево);
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка;
- в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого);
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

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.

Тайники в квесте

1. Аккуратно развернуть шоколадное яйцо, разнять половинки, вытащить “желток”, опустошить и вложить в него записку, А потом собрать все, как было.
2. Положить в контейнер, привязать к нему бечевку. Задача ребенка – наматывать бечевку на карандаш, пока не покажется записка.
3. Выложить к месту следующего тайника указатели из предметов или пометить путь наклейками.
4. Назвать предмет, которых в группе несколько (стол, подоконник) – задача ребенка будет вспомнить и обыскать все подобные места.
5. Закопать в миске с крупой. Дополнительным условием тут может быть не рыться руками, а использовать палочки, вилки или раздувать мелкую крупу через коктейльную трубочку.
6. Искать контейнер с запиской на ощупь. Тут хорошо бы придумать естественное ограничение. Например, спрятать записку, а с ней – всякие мелкие игрушки, в обувную коробку, тщательно заклеить ее скотчем и проделать отверстие для одной руки.
7. Спрятать в шкатулку и закрыть ее на навесной замочек. Поиск ключа может стать отдельным развлечением.
8. Сделать множество свертков, и лишь в одном из них спрятать записку.
9. Написать текст белым восковым мелком. Задача ребенка – закрасить лист красками, чтобы текст стал хорошо виден.
10. Положить контейнер достаточно высоко и предложить сбить его “снежками” из смятой бумаги.

Прием «Тайное письмо»

Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия.

Примеры такого письма:

- надпись молоком. Проявляется при нагревании. Для этого понадобятся спички или зажигалка, поэтому такое задание нельзя давать малышам. Но даже если делаете квест для дошкольников, на этом этапе желательно участие или хотя бы присутствие взрослого в целях безопасности.
- восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась. Отличный безопасный вариант задания.
- вдавленная надпись. Берем два листа бумаги, кладем на мягкую поверхность и пишем послание так, чтобы оно отпечаталось на нижнем листе. Он то и будет нашим тайным письмом. Чтобы прочесть надпись, ее так же, как и в предыдущем варианте, надо закрасить.

Прием «Кроссворд»

Легко можно составить самостоятельно. Например, отгадкой к следующему этапу будет слово “солнце”. К каждой букве слова придумываем еще одно слово: буква “С” – собака, и т.д. Причем это может быть не обязательно первая буква слова. Потом к каждому из слов подбираем наводящий вопрос или загадку. Ответы вписываются в клеточки и в результате получается слово-подсказка в одном из столбцов. Его окрашиваем каким-нибудь цветом.

Прием «Спрятанная подсказка»

Для такого вида заданий потребуется емкость с песком, любой крупой или макаронами, в которой и спрятана капсула с подсказкой. Также можно использовать ведро с водой.

Подобные задания больше подойдут для квеста, который проводится на природе.

Можно спрятать подсказку и не в емкости, а на определенной местности. Это могут быть какие-то кусты или густая трава.

Кузнецова Т.А., воспитатель
МАДОУ ЦРР-детский сад

Сценарий квест-игры «В поисках домашних животных»
(2 младшая группа)

Цель: расширение представлений детей о домашних животных, особенностях их поведения и питания, знакомство детей с новой формой игры – квест.

Задачи:

Обучающие задачи:

- закреплять и расширять представления детей о домашних животных, особенностях их поведения и питания;
- учить использовать нестандартное оборудование для развития координации движений, пролезания, прыжков, ходьбы.

Развивающие задачи:

- развивать речь детей;
- развивать стремление выполнять несложные движения.

Воспитательные задачи:

- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, умение делиться с товарищем.

Словарь: названия домашних животных, их детёнышей.

Предварительная работа: беседы о домашних животных, условий их жизни, чтение художественной литературы, д/и «Чей детёныш?», «Чей хвостик?», «Узнай и назови», «Кто лишний?», рассматривание иллюстраций в сказках.

Целевая аудитория: дети группы.

Пространство: групповое помещение.

Ресурсы: картинки с изображением животных и разрезные фотографии (свинья с поросёнком, собака со щенком, кролик с крольчонком, кошка с котёнком), картинки с изображением животных (курица с цыплёнком, лошадь с жеребёнком, коза с козлёнком, овечка с ягнёнком, корова с телёнком), конверты с заданиями, игрушки – лошадь, кролик, кот, корова, курица, утка, гусь, индюк, петух, копыта – следы лошади; нестандартное оборудование по физическому развитию – «Паутинка», «Змейка», «Стенка» для перешагивания и подлезания, обруч, контейнеры от киндер-сюрприза с зёрнами внутри, угощение – печенье.

Сюжет и форма проведения: «В поисках домашних животных» - помощь герою (бабушке); кратковременный (в течении одного занятия), линейный квест.

Количество помощников: младший воспитатель.

Дата проведения: 06.02.2020года.

Способы: вопросы, рассматривание картинок, загадка, д/и «Кто лишний?», рефлексия.

Ход квест-игры.

Воспитатель (в роли бабушки):

- Ребята, я хотела сегодня пригласить вас в гости к себе в деревню, чтобы показать вам домашних животных, которые у меня живут. Но вот беда, несколько животных убежали из своих домиков и спрятались в вашей группе. Поможете мне их найти?.....(да)

- А ещё ребята, я состряпала печенье и поставила в духовку. А чтобы оно не сгорело, завела таймер. Когда он зазвонит, печенье будет готово. Давайте попробуем найти всех сбежавших животных, пока печенье печётся.

- Посмотрите, животные оставили письмо-подсказку, где их искать.

1 письмо: «Идите по следам» - нарисованы следы копыт и силуэт лошади.

- Ребята, чья это тень?.....(лошади)

- А что мы видим рядом с лошадьёю?.....(следы)

Лошадь оставила следы копыт, давайте их найдём и пойдём по ним.

*(Дети с бабушкой идут по следам лошади по тропинке с использованием нестандартного оборудования для физического развития: «Солнышко»- перепрыгивание лучиков, «Кубики» - перешагивание кубов 15*15см)*

Находим лошадь. У нее письмо.

2 письмо: «Сложи фотографии животных» (работа в подгруппах) – свинья, собака, кролик, кошка. *(собираем пазл на ковре).*

- Кто на картинках? Давайте их назовём...*(дети называют).*

Сложили пазл (на ковре), загадка:

В сарае, в клетке он живёт,

Морковку сладкую грызёт.

Он всегда в пушистой шубке,

Хвост короткий и длинные ушки.

Кто это?(кролик).

- Ребята, у кролика пушистая и тёплая шерсть и из неё делают пряжу и вяжут тёплые варежки и носки. А что любит кушать кролик? Покажите, как прыгают кролики. Как называют детёныша кролика?

(Из картинок-фотографий меньшего размера выбираем кролика).

Переворачиваем картинку с кроликом – на обратной стороне фото «Мягкие модули». Значит кролика надо искать в мягких модулях.

Ищем кролика, у него следующее письмо-подсказка.

3 письмо: д/и «Кто лишний?» (курица, корова, коза, баран – картинки в конверте). Почему? Обосновываем ответ.

- Ребята, значит кого мы будем искать?(курицу) – Давайте перевернём картинку и посмотрим, где мы будем искать курицу.

На обратной стороне фото «Спортивный центр», где искать курицу.

Дети находят курицу и домашних птиц - курица, петух, индюк, утка, гусь, у них следующее письмо-подсказка.

- Что это за птицы? Что они любят кушать?

4 письмо: «Соберите корм в кормушку для домашних птиц» и вы узнаете кто ещё спрятался и где его искать.

Задание: дети собирают контейнеры с крупой, проходя препятствия – нестандартное оборудование – «Паутинка» - пролезть через «паутину», «Стенка» - перешагнуть стенку и пролезть под воротами, взять одно яйцо (с крупой и картинками-подсказками), «Змейка» - перепрыгнуть через полосы на спине змейки. *(В нескольких контейнерах вместо пшена части картинок кота (усы, уши, хвост) и фото центра уединения). Каждому за один раз прохождения можно брать только один контейнер. Контейнеры по количеству детей.*

- Части какого животного мы нашли? (кота) Где он спрятался? (в центре уединения)

Дети находят кота, у него следующее письмо-подсказка.

- Что любит кушать кот?(молоко)

- А кто даёт нам молоко? (корова). А детёныша коровы называют телёнок.

Рефлексия.

- Ребята, вы такие молодца, нашли всех спрятавшихся домашних животных. Вам понравилось их искать?

- Какое задание оказалось для вас самым трудным?

- Ребята из молока готовят творог, а из яиц, творога и муки можно испечь творожное печенье, и я хочу вас угостить сегодня таким печеньем в благодарность за старания. Хотите попробовать? А что нужно сделать перед тем, как сесть за стол?.....(вымыть руки) Пойдёмте мыть руки и будем пробовать угощение.

Математический квест «Поиск сокровищ»

(подготовительная к школе группа)

Цели:

Обучающие:

1. Закрепить навыки количественного и порядкового счета в пределах 20.
2. Закрепить знания детей о геометрических фигурах.
3. Закрепить умение отгадывать математические загадки.
4. Закрепить умение решать примеры на сложение и вычитание.

Развивающие:

1. Развивать смекалку, воображение, логическое мышление.
2. Развивать счётные навыки, способность производить действия в уме.
3. Способствовать формированию расширенного кругозора.

Воспитательные:

1. Доставить детям радость от проведения совместных развивающих, интеллектуальных игр.
2. Развивать у детей доброжелательную атмосферу командной игры.
3. Развивать чувство ответственности, сопереживания и взаимовыручки внутри команды.
4. Поддерживать интерес к играм с математическим содержанием.
5. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Целевая аудитория и количество участников: дети подготовительной группы.

Вид квеста по структуре сюжета: линейный (дети движутся вместе воспитателем по этапам-испытаниям)

Ресурсы:

Раздаточный материал:

- ватман, маркеры;
- мольберт
- простые карандаши,
- счётные палочки и карточки с графическим изображением фигур;
- цифры для детей и ведущего от 1 до 10;
- карточки с примерами на сложение и вычитание,
- карточки с заданиями на сравнение чисел
- призы. (Сундук с сокровищами)
- карта поиска сокровищ.

- бусы из десяти крупных бусин
- письмо капитана

Герои: Пират и Сова

ЭТАПЫ КВЕСТА

1. ВСТУПЛЕНИЕ

Ребята! Мне пришло странное письмо:

«Здравствуйте, ребята! Я капитан дальнего плавания. Тот, кто слышит это послание настоящий счастливчик! Хочу с вами поделиться одной историей. Когда я был молод, я служил на пиратском корабле «черная Каракатица». Капитан пиратского судна за долгую и верную службу отдал мне карту сокровищ. Сейчас я уже стар, поэтому хочу отдать её вам. Но чтобы добраться до клада, вам нужно отправиться в путешествие. Вас ждут задания-испытания, они очень сложные, и справиться с ними смогут только очень внимательные, сообразительные, ловкие, те, кто умеют слушать и думать. Сундук с сокровищами охраняет Пират, он уже старый, но желает прожить долго. А для этого ему нужен оберег из десяти бусин. Бусины вы будете получать за выполненные задания-испытания. А если бусин будет недостаточно, то придется выполнять штрафные задания от Пирата».

Воспитатель: В пути нужно сверять маршрут с картой. Путешествие будет нелёгким, многое может случиться. Перед тем как отправиться в дорогу, нужно пересчитать всех участников путешествия.

Дети выстраиваются. Дается задание пересчитать всех по порядку.

Звучит музыка

"Уважаемые ребята!

Если вы настоящие кладоискатели,

То обязательно отыщите клад,

А найти его поможет дружных ваших рук венец.

Крепко за руки возьмитесь и скажите слово "КЛАД",

Карта помощником вам будет и укажет путь к сокровищу,

Только надо не лениться и быть внимательными".

Друзья, вы по-прежнему согласны отправиться на поиски клада?

Дети рассматривают карту

2. ЗАДАНИЯ КВЕСТА

Задание №1

Дерево подсказок, где-то рядом есть.

На листьях — загадки, надо их прочесть.

Как загадки отгадаете.

Дальше как пройти узнаете.

Дети находят дерево, на котором растут листья с загадками

Проживают в трудной книжке
Хитроумные братишки.
Десять их, но братья эти
Сосчитают всё на свете. (Цифры)
* * *

Не похож я на пятак,
Не похож на рублик.
Круглый я, да не дурак,
С дыркой, но не бублик. (Ноль)
* * *

Мы — весёлые отметки
И встречаемся нередко
У прилежных в дневнике.
Кто их часто получает,
Никогда не заскучает. (Пятёрки)
* * *

Шея длинная такая,
Хвост крючком. И не секрет:
Любит всех она лентяев,
А её лентяи — нет! (Двойка)
* * *

Нет углов у меня,
И похож на блюдо я,
На тарелку и на крышку,
На кольцо и колесо. (Круг)
* * *

Не овал я и не круг,
Треугольнику я друг,
Прямоугольнику я брат,
Ведь зовут меня... (квадрат).
(За правильно выполненное задание дети получают бусину)

Задание № 2

Дальше, дети, не пройти —
Тут болото впереди.
Может, нам подскажет кто-то.
Как пройти через болото?

На болоте кочки с цифрами в хаотичном порядке, дети, поразмышляв, решают переходить болото по кочкам в том порядке, по которому идут цифры друг за другом.(от 1-10)

Игра «Найди все цифры по порядку»

(За правильно выполненное задание дети получают бусину)

Молодцы! Давайте снова обратимся к карте.

Задание № 3

Где-то справа от болота под маленькой кочкой, лежат три конверта с заданиями, давайте поищем эти конверты.

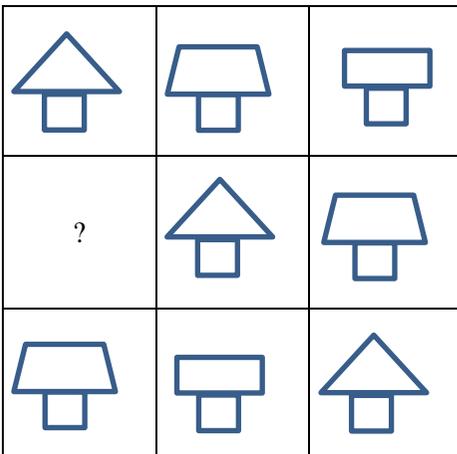
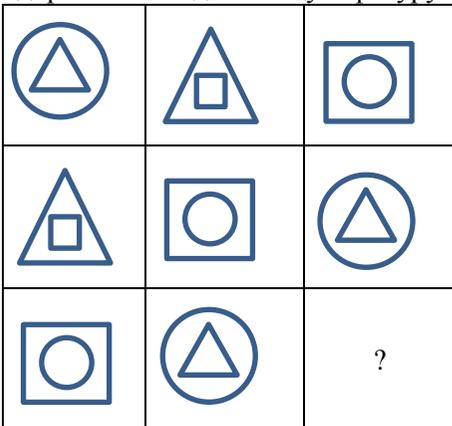
Задания в конвертах: «Из определённого количества счётных палочек, надо выложить графическое изображение на столе (пароход, самолёт, вертолёт)».

(За правильно выполненное задание дети получают бусину)

Задание №4 «Найди закономерность!»

Обратимся к карте: старый ящик, а под ним задания

Команды получают карточки с заданием: «Найти закономерность и дорисовать недостающую фигуру».



(За правильно выполненное задание дети получают бусину)

Обратимся снова к карте. Нам нужно найти остров «ПЛЮС и МИНУС»

Задание № 5 Остров «ПЛЮС и МИНУС»

Участники получают карточки с математическими примерами, в которых пропущены знаки «+» или «-»

(За правильно выполненное задание дети получают бусину)

1 ... 1 = 2	4 ... 1 = 5	3 ... 1 = 4
3 ... 1 = 2	5 ... 1 = 4	6 ... 1 = 5
2 ... 2 = 4	3 ... 2 = 5	4 ... 2 = 6
4 ... 2 = 2	5 ... 2 = 3	6 ... 2 = 4
5 ... 2 = 7	6 ... 2 = 8	7 ... 2 = 9
7 ... 1 = 6	8 ... 1 = 7	9 ... 1 = 8
8 ... 2 = 10	7 ... 1 = 8	9 ... 1 = 10
10 ... 1 = 9	6 ... 1 = 5	9 ... 1 = 8
5 ... 1 = 6	4 ... 1 = 5	3 ... 2 = 5
7 ... 1 = 6	6 ... 1 = 5	8 ... 1 = 7
2 ... 2 = 4	3 ... 1 = 2	4 ... 1 = 3
5 ... 1 = 4	7 ... 1 = 8	2 ... 1 = 3

Задание №6 Остров «Больше, меньше, равно»

Команда получает карточки с математическими примерами и заданиями на сравнение: >< или =(см. карточки с заданиями в приложении)

(За правильно выполненное задание дети получают бусину).

Задание №7 «Остров цифр»

Ребята, в детском саду мы часто играем в математические игры и сейчас мы проверим ваши знания. На столах у вас наборы цифр. Я буду задавать вопросы, а вы должны будете выбрать цифру, соответствующую правильному ответу и быстро поднять.

1. В парке 8 скамеек, три покрасили. Сколько стало скамеек?(8)

2. Горело 7 свечей. 2 погасли. Сколько свечей осталось? (7)

3. Пара лошадей пробежала 10 км. Сколько км пробежала каждая лошадь?(10)

4. Сколько ушей у двух мышей? (Четыре). На берёзе росло 5 яблок. 3 яблока упали на землю. Сколько яблок осталось на берёзе? (нисколько, на берёзе яблоки не растут).

Физкультминутка «ДВИЖЕНИЯ» с музыкальным сопровождением

Проведем физкультминутку «ДВИЖЕНИЯ»

Мы ногами ТОП – ТОП

Мы руками ХЛОП – ХЛОП

Мы глазами МИГ – МИГ

Мы плечами ЧИК – ЧИК

Раз – два, раз – два,

Заниматься нам пора!

Раз – сюда, два – туда

Повернись вокруг себя.

Раз – присели, два – привстали

Руки кверху все подняли

Опустили, постояли

И еще раз поплясали.

Задание №8 «Художники»

Команде необходимо нарисовать дом из геометрических фигур используя наибольшее количество геометрических фигур в своем рисунке, а также учитывается качество выполнения.

Задание проводится в виде эстафеты. Команда рисует на листе ватмана. (За правильно выполненное задание дети получают бусину)

Ребята, вы хорошо справились с заданиями. Молодцы! И наше путешествие продолжается. Приближаемся к лесу.

Задание №9 «Нарисуй карту леса»

Ребята, к нам в гости прилетела мудрая сова. Она тоже хочет поучаствовать в нашей игре. (Сова здороваётся с детьми и предлагает им свои задания)

Сова: Ребята, я прилетела к вам из леса. В своём лесу я знаю каждый уголок. Я знаю, где живут мои подружки белки, мои друзья — зайцы и где спит в берлоге медведь. Ребята, вы тоже сможете это узнать. Если вы правильно выполните мои задания, то у вас получится карта нашего леса.

(перед детьми лежит лист бумаги.)

Нарисуйте в правом верхнем углу 3 квадрата, здесь живут белки. В левом нижнем углу нарисуйте 5 треугольников, там живут зайцы. В левом верхнем углу нарисуйте большой круг-это берлога медведя. В правом нижнем углу нарисуйте 4 прямоугольника — там живёт семья

ёжика, а в центре листа нарисуйте овал-это лесное озеро. Теперь, ребята, вы не заблудитесь в нашем лесу.

Воспитатель: Спасибо тебе, мудрая Сова, за участие в нашей игре.

Сова: Ну, а мне пора домой, до свиданья, ребята.

Задание №10. «Математическая задачка»

«Чтобы найти пиратский клад, надо пройти еще чуть - чуть от большого камня 3 шага, потом 2 шага, потом еще 4 шага и еще 1 шаг. Сколько всего шагов до пиратского клада?»

Дети решают задачу (Выделяют в задаче условие, вопрос, решение)

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

Воспитатель: Ребята, вот и закончилось наше путешествие. Мы нашли сокровища, которые искали. Давайте отдадим Пирату оберег из десяти бусин, а он нам за это сундук с сокровищами.

Примечание. В случае если дети получают не все бусины, то они выполняют штрафные шуточные задания от Пирата (приседания по 5 раз, прыжки 10 раз и т.п.)

Мне очень понравилось, что вы сегодня были внимательными, сообразительными, настойчивыми и поэтому вам удалось отыскать сокровища. Наше путешествие закончилось.

Познавательный квест «Загадки Снежной Королевы» (подготовительная к школе группа)

Цель: развивать у детей старшего дошкольного возраста познавательные способности, логическое мышление, фантазию, творческую активность.

Задачи:

Обучающие:

- вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- формировать у детей приемы исследовательской деятельности;
- обучать детей применять в игровой ситуации полученные знания;
- формировать умение работать по инструкции;
- обучать детей элементарным навыкам программирования;
- учить детей прогнозировать будущий результат.

Развивающие:

- развивать интерес и инициативу к предмету, поисковой деятельности;
- развивать умение анализировать, делать умозаключения, устанавливать логические связи;
- развивать творческое воображение, память, внимание, речь, эрудицию.

Воспитательные:

- воспитывать эмоционально-волевую сферу дошкольников: целеустремленность, настойчивость в достижении цели;
- воспитывать отзывчивость, умение доводить начатое до конца;
- воспитывать умение работать в коллективе, создать у детей эмоционально позитивный настрой.

Средства:

Информационные: музыкальные П.Чайковский. «Времена года». «Январь».

Материалы и оборудование: письмо, снежинки, сундук с подарками, программно- аппаратный комплекс Bee-Boot, мяч, осколки зеркала, конструктор «Проектирование», набор №7 «Дары Фребеля», листы бумаги квадратной формы по количеству детей, геометрические фигуры, краски, кисти, набор «Вырасти кристалл»

Этапы совместной деятельности

1. Мотивация к деятельности

- Доброе утро ребята! Я очень рада встречи с вами. Меня зовут

Римма Римовна, давайте с вами познакомимся. Игровое упражнение «Давай-ка познакомимся»

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

- Ребята, у меня сегодня хорошее настроение, и я постараюсь, чтобы и у вас стало хорошее настроение: Попрыгайте те, кто любит солнце! Помашите руками гостям те, кто сегодня пришел в детский сад. Улыбнитесь те, у кого сегодня хорошее настроение. Вижу, у меня получилось поднять вам настроение. Я рада.

2. Поиск, решение задачи, проблемы

- Я сегодня шла в детский сад и увидела на снегу лежит письмо. Было странное оно. Вместо марок три снежинки. А конверт из чистой льдинки. А письмо не на листе, а на беленьком снежке. Ребята, это письмо Снежной Королевы. Она пишет: *(читает письмо на снежинке)* «Я повелительница Стуж и Метель, Вьюг и Снегопадов, приказываю вам быть злыми, холодными, недружными и тогда Зима никогда не кончится. Везде будет Царство Снегов и Морозов. Пока вы не сложите осколки моего разбившего ледяного зеркала, вы никогда не спасете Герду и Кая. Ребята мы будем спасать Герду и Кая? Для этого, нам надо отправиться в Царство Снежной Королевы! И выполнить пять заданий.

-Вы не боитесь, что она вас заморозит? Нет? Молодцы!

Но самое главное, какими надо нам быть? *(дружными, смелыми, добрыми, помогать друг другу)* мы сможем растопить сердце Снежной королевы.

-Ребята, как вы думаете, на чем можно передвигаться в стране где лед, снег, метели *(на лыжах, коньках, санках)*.

3. Движение по этапам

- Встаем на лыжи и отправляемся в путешествие *(дети вместе с воспитателем имитируя движения на лыжах, двигаются вперед, находят снежинку с №1)*.

- Снежная королева приготовила для нас **1-е задание**. «Ребята, у меня в замке рассыпались мои любимые снежинки и волшебная палочка, помогите, пожалуйста, их восстановить». Снежная Королева дала схему-подсказку и просила не задерживаться и выполнить это задание за 3 минуты. Готовы?

-Так как снежинки очень холодные давайте разогреем наши руки. Пальчиковая игра «Снежок»

Раз, два, три, четыре, *(Загибают пальцы, начиная с большого.)*

Мы снежок с тобой слепили. *(Лепят, меняя положение ладоней.)*

Круглый, крепкий, очень гладкий. *(Показывают круг, сжимают ладони вместе, гладят одной ладонью другую.)*

И совсем – совсем не сладкий. *(Грозят пальцем.)*

- Предлагаю разделить на пары.

(С помощью деталей конструктора «Проектирование», дети парами по схеме собирают «снежинки», «вошебную палочку» с помощью конструктора, педагог стимулирует вопросами, анализом схемы и конструкции).

- С заданием справились, за это мы получаем первый осколок разбитого зеркала, на чем мы дальше отправимся дальше, сотрите здесь очень много льда *(на коньках, дети вместе с воспитателем имитируя движения на коньках двигаются вперед, находят снежинку с №2 рядом с картой и мини-роботами Vee-Boot).*

- Снежная королева приготовила для нас **2-е задание**. трудное, но интересное задание. С помощью программируемых роботов необходимо добраться до следующей снежинки №3.

(Объяснение и показ способов программирования)

- Сколько шагов прямо должен сделать ваш робот?

- Какие кнопки управления вы видите?

Дети приступают к выполнению задания

- С заданием справились, за это мы получаем второй осколок разбитого зеркала, и читаем **3-е задание** на снежинке, до которой мы добрались.

- Снежная королева заколдовала секретные рисунки, для того чтобы их расшифровать просит нас научиться рисовать ледяной водой.

- Как вы думаете, мы справимся с этим заданием, *(совместный анализ способов действия)*

- Приступаем, иначе ледяная вода совсем превратится в лед, у нас есть только 3 минуты.

(дети окрашивают листы, сквозь краску проступают снежинки, льдинки, сосульки, нарисованные парафином).

- С заданием справились, за это мы получаем третий осколок разбитого зеркала, замерзли пока выполняли задания, я предлагаю сесть в саночки и отправиться дальше по снежному королевству *(дети вместе с воспитателем имитируя движения на саночках двигаются вперед, находят снежинку с №4).*

-4-е задание Снежной Королевы, он просит поиграть с ним в игру «Цветные льдинки». Задание такое: на листе бумаги, который лежит у вас на столе выкладываем цветные фигурки *(используют игровой набор №7 Фребеля).*

- Выложите красный квадрат в верхний правый угол- синий треугольник в нижний левый угол и т.д.

-По центру выложить любое изображение из геометрических фигур. ... и т.д.

-Что находится в правом верхнем углу? (нижнем левом,...)

-Какая фигура расположена на середине нижней стороны?

- Какая фигура расположена в нижнем левом углу?

- Сколько фигур всего расположено на листе?

- Какие фигуры вы видите?

- С заданием справились, за это мы получаем четвертый осколок разбитого зеркала, наши лыжи нас уже заждались *(дети вместе с воспитателем имитируя движения на лыжах двигаются вперед, находят снежинку с №5.*

- Посмотрите это замок Снежной королевы, здесь она прячет Кая и Герду.

-Чтобы им помочь, надо освободить от льда замок Снежной королевы, это **5-е задание.** *(совместный анализ способов действия, дети выполняют задание, закрывая контур замка цветными геометрическими фигурами и получают пятый осколок зеркала).*

4. Самоконтроль

-Мы выполнили все задания Снежной королевы, осталось собрать из осколков любимое зеркало королевы.

(дети складывают контуры и получают целое зеркало, появляется Снежна королева, дети вручают зеркало)

-Спасибо вам ребята, вам были дружными, смелыми, сообразительными, справились со всеми заданиями, и я от ваших поступков стала добрее, конечно отпущу Кая и Герду к своей бабушке, начнет пригревать солнце и наступит весна, а вам я дарю волшебный кристалл, который вы сможете вырастить у себя в группе и узнаете что кристаллы бывают не только из льда.

-Ребята, вам путешествие понравилось?

- Ребята, а кого мы сегодня спасали?

- А какое задание было самым трудным?

- А какое задание Снежной Королевы было самым не сложным?

-Что нового вы узнали?

- Что запомнилось больше всего в нашем путешествии?

5. Открытость

- Ну, а дальше вас ждет еще одно увлекательное открытие- это выращивание настоящего кристалла, желаю вам удачи. - Вот перед нами сундук Снежной королевы. Открыть его мы сможем если найдем снежинку с таким же узором как на двери замка.

Познавательный квест «В поисках посылки»

(2 младшая группа).

Цель: развивать у детей младшего дошкольного возраста познавательные способности, логическое мышление, фантазию, творческую активность.

Задачи:

Обучающие:

- дать детям знания о свойствах песка - сыпучий, сухой;
- закреплять знания о цвете, понятие: один, много, ни одного, широкий, узкий;
- поддерживать стремления детей активно высказывать своё мнение, делать простые выводы, развивать мышление, любознательность;
- формировать у детей приемы исследовательской деятельности;
- обучать детей применять в игровой ситуации полученные знания;
- формировать умение работать по инструкции;
- вовлечь каждого ребенка в активный творческий процесс;

Развивающие:

- способствовать формированию познавательного интереса, через экспериментальную деятельность, «квест- технологию»
- развивать слуховое восприятие;
- развивать связную речь;
- развивать творческое воображение, память, мышление, внимание.

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательность, чувство взаимопомощи
- воспитывать отзывчивость, умение доводить начатое до конца;
- воспитывать умение работать в коллективе, создать у детей эмоционально позитивный настрой.
- воспитывать эмоционально-волевую сферу дошкольников: целеустремленность, настойчивость в достижении цели;
- прививать интерес к новой форме игровой деятельности - квест – игра.

Наглядные: костюмы для взрослых персонажей – заяц, ёж, лиса, белка, лесовичок.

Словесные: диалог со сказочным персонажем, объяснение, указание, беседа, вопросы.

Экспериментальные: изучение свойства песка.

Практические: сбор (раскрашивание) листьев, Игра «Собери

целое», Игра «Собери орешки и желуди», Игра на ловкость «Поймай рыбку».

Игровые: создание игровой ситуации, двигательная гимнастика.

Информационные: мультимедийный проектор, музыкальное сопровождение (звуки леса).

Материалы и оборудование: атрибуты (волшебный клубочек, посылка с подарками, разрезные картинки «морковка», «капуста», шаблоны листьев, цветные карандаши, мелки, фломастеры, корзинки для сбора орехов и желудей, стол для игр с песком, ведро, удочка, рыбки).

Этапы совместной деятельности

1. Мотивация деятельности

- Доброе утро ребята! Посмотрите, пожалуйста на экран. Что Вы там видите?(дети отвечают). А что Вы слышите? (отвечают)

- Правильно – это лес! А слышим мы - звуки леса! А я вам предлагаю сегодня отправиться на прогулку в лес. Как вы думаете, каких животных мы можем встретить в лесу? *(дети отвечают)*

- Дорога у нас будет дальней, все готовы?

- Мы с вами покинули детский сад и идем гулять по лесной тропинке (обычная ходьба по кругу), но, чтобы не заблудиться, вы должны соблюдать правила безопасности: во время движения соблюдать дистанцию 2 шага, не обгонять друг - друга и не толкаться.

- Посмотрите, какие высокие деревья в лесу, давайте попробуем дотянуться до нижних веток, а для этого нужно встать на носки и поднять руки вверх. *(ходьба на носках, руки вверх). Напомнить о правильной осанке.*

- А теперь представьте, что пошёл дождь и на тропинке, по которой мы идём, образовалась большая лужа, и чтобы её перейти, мы должны идти на пятках, руки за голову в замок *(ходьба на пятках, руки за голову) Напомнить о правильной осанке.*

- Вы молодцы! Ни кто не промочил ноги?

- А теперь представим, что на соснах, под которыми мы идём, висят большие шишки. Мы попробуем достать их головой, а для этого нужно идти перекатом с пятки на носок, руки на пояс *(ходьба перекатом с пятки на носок, руки на пояс), напоминать о правильной осанке.*

«Мы к лесной опушке вышли,

Поднимаем ноги выше,

Через кустики и кочки, через ветки и пенёчки,

Кто - то высоко шагал –

Не споткнулся, не упал»

(ходьба с высоким подниманием колен)

- «Глянь, дупло высокой ёлки, вылетают злые пчёлки!

Будем мы скорей бежать и руками вот так махать» (*бег с вращением прямых рук вперёд*), *перевести детей на шаг*

- Мы отбились от злых пчелок, но впереди новое препятствие! На тропинку ветер повалил сухие деревья. Будем перепрыгивать. (*перепрыгивание*)

- Пока мы с вами перепрыгивали через деревья, мы сильно шумели и разбудили спящего медведя, а теперь, чтоб убежать от него, нам надо бежать так быстро, чтобы «пятки сверкали» (*бег с захлёстом голени*), *перевести детей на шаг*.

- Ну, молодцы, ребята! Все убежали от медведя! Устали? Вот какие приключения происходят в лесу. Интересно куда это нас привела тропинка? А привела нас тропинка в чащу леса. *На пути повстречался дом лесовичка.*

2. Поиск решения задачи, проблемы

Лесовичок сидел и горько плакал.

- Здравствуй лесовичок! Почему ты расстроенный? Что-то случилось?

- Здравствуйте ребята. Я вёз лесным зверятам посылку с подарками, а лиса их украла. Оставила мне только клубочек. Что с ним делать я не знаю. Где теперь найти лису? Лес то большой, дремучий, а у меня ножки маленькие, мне за лисой не угнаться. И кто мне поможет?

- Что делать ребята? Нельзя оставлять лесовичка в беде. Как считаете, мы сможем помочь лесовичку?

(Ответы детей)

3. Движение по этапам

- Лесовичок, возможно это волшебный клубочек. Нужно его бросить, куда он покатится, туда и пойдем. Интересно куда он нас приведет? Воспитатель бросает клубочек в сторону домика. Клубочек приводит нас к домику зайца.

Первая остановка

- Здравствуй зайчик, ты знаешь, где лиса живёт?

- Знаю

- Покажешь нам дорогу?

- Покажу, но сначала вы отгадайте мои загадки, а чтобы отгадать загадки нужно собрать картинки.

1-е задание (*дети группами собирают разрезные картинки из 4х частей, «морковь», «капуста».*)

- Молодцы ребята! С заданием справились, идите по широкой жёлтой дорожке, а клубочек вам поможет, но вы не просто идите, а прыгайте как зайки. *Зайчик благодарит и показывает дорогу к лисе. Дети вместе с воспитателем, имитируют движения зайки, двигаясь вперед.*

- Ура, теперь мы знаем в каком направлении нам двигаться.

Вторая остановка

- Ребята, смотрите, клубочек ведёт нас к большой елке. А кто же сидит под елкой? Ёж

- Здравствуй ёжик, помоги нам найти лису. Укажи дорогу, куда лиса побежала?

- Помогу, но сначала помогите мне листочки на полянке найти, а то они вон какие бесцветные, мне их не видно.

- Как вы думаете, ребята, что мы можем сделать с листочками, чтобы ёжик их увидел? (*ответы детей*) мы справимся с этим заданием? (*совместный анализ способов действия*)

2-е задание. *Раскрашивание шаблонов листочков (восковыми мелками, цветными карандашами, фломастерами) Во время закрашивания идёт закрепление названий цветов.*

- С заданием справились, какие красивые разноцветные листочки у нас получились, ёжик смотри.

- Порадовали вы меня, сколько ярких листочков теперь вокруг. Настала пора мне вас отблагодарить, бегите за клубочком вон по той широкой синей тропинке.

Ёж благодарит и показывает дорогу к лисе

Дети отправляются дальше

Третья остановка и 3-е задание

Тропинка приводит их к белочке.

- Здравствуй белочка. Ты не видела лису?

- Видела, но сначала вы мне помогите. Я нечаянно рассыпала желуди и орешки в песке и не могу их собрать.

- Ребята, как мы можем найти желуди и орехи в песке? (*дети предлагают различные варианты*)

- Потрогайте, какой песок? Сыпучий, сухой (*Словарная работа индивидуальные и хоровые ответы*). Дети собирают и сортируют желуди и орехи в корзинки.

- Белочка, ребята справились с заданием. Теперь ты нам укажешь тропинку?

- Конечно, лиса убежала по узкой желтой тропинке. *Белочка благодарит и показывает дорогу к лисе.*

-четвертая остановка и 4-е задание

Дети встречают лисичку.

- Здравствуй, лисичка. Чем это ты занимаешься?

- Рыбу ловлю.

- Лисичка, мы пришли за посылкой. Отдай нам её пожалуйста, а мы вернём лесовичку. Лесовичок очень расстроился, ведь в посылке лежали угощения для зверей.

- Хорошо, но сначала вы мне помогите наловить рыбу.

Игра на ловкость «Поймай рыбку».

- Сколько рыбок в ведре? – нисколько.

- Сколько рыбок я поймала? – одну.

(предложить детям дополнительных рыбок 2-3)

- Сколько стало рыбок в ведре? – много.

- Как вы думаете, мы справились с этим заданием? *(совместный анализ способов действия)*

- Ну, что лиса довольна, отдашь нам посылку?

- Спасибо вам ребята, вы были дружными, смелыми, сообразительными, справились со всеми заданиями, и я от ваших поступков стала добрее, возвращаю вам посылку с угощениями, которые вы сможете вернуть своим друзьям. *(Благодарят лисичку).*

Самоконтроль.

Ну что ребята, возвращаемся к лесовичку. Он нас наверное уже заждался *(звучит фонограмма- звуки леса)* Лесовичок радуется и благодарит детей.

- Спасибо, что вернули посылку с подарками, звери будут очень рады. Ребята, я и про вас не забыл, приготовил для вас подарки, чтобы вы помнили о нашей встрече *(раскраски с животными)*.

- Вот и закончилось наше путешествие в поисках посылки. Как вы думаете, хорошее дело мы с вами сделали?

- Кому мы помогали?

- А что мы там делали?

- А чьи задания мы выполняли?

- Какое задание вам понравилось больше всего?

- А какое задание было самым сложным?

- Что запомнилось больше всего в нашем путешествии?

- Ребята, вы справились со всеми заданиями, вы большие

Молодцы!

Квест «По следам колобка» (1 младшая группа)

Цель: закрепить знания детей о сказке «Колобок», знакомство детей с новой формой игры – квест.

Задачи:

Учить детей проявлять интерес к сказкам, отгадывать загадки; участвовать в коллективной работе; прививать интерес к народному творчеству.

Развивать речь, наглядно-действенное мышление, чувство ритма, такта и мелкую моторику.

Воспитывать интерес к русско- народным сказкам.

Словарь: названия домашних животных, их детёнышей.

Предварительная работа: чтение сказки «Колобок», беседы о диких животных, рассматривание иллюстраций к сказке, дидактическая игра «Чей малыш?».

Ресурсы: письмо от бабушки и дедушки, нестандартное оборудование по физическому развитию – «Деревянные палочки», маски героев сказки «Колобок», разрезная картинка, где спрятался колобок, разрезные картинки с изображением волка, аудио запись для зарядки, грибочки, изображения следов, муляж куста..

Сюжет и форма проведения: «По следам колобка» - помощь героям (бабушки и дедушки); кратковременный (в течении одного занятия), линейный квест.

Количество помощников: младший воспитатель.

Способы: вопросы, загадка, д/и «Чей малыш?», рефлексия.

Ход квест-игры

1. Мотивация к деятельности

- Ребята, сегодня утром я получила письмо от бабушки и дедушки, в котором они пишут, что пропал известный персонаж из нашей любимой сказки. Вот его приметы:

*Он от дедушки ушел
И от бабушки ушел.
Только на беду в лесу
Встретил хитрую лису.*

- Догадались, кто это?

2. Поиск, решение задачи, проблемы

- Дед с бабой плачут и боятся, что съест его лиса.

3. Планирование деятельности.

- Давайте поможем дедушки и бабушки, отыщем колобка. Сейчас мы с вами отправимся в лес на поиски.

4. Движение по этапам

- Посмотрите, да тут какие-то следы. Давайте посмотрим куда они нас приведут (*идут по следам и напевают песенку*).

Раз- два, раз-два

Друг за другом детвора (ходьба друг за другом)

Ноги выше поднимаем,

На следы мы наступаем (ходьба с высоким подниманием колен)

Стой, ребята мы пришли

Кустик маленький нашли.

- Шли, мы шли, и к кусту пришли. Посмотрите, что это за листочек? На нем что-то написано. Да это же загадка:

Любит он морковку кушать,

Оттопырив кверху уши.

Наш пугливый попрыгай-ка

Детки, кто же это?

- Правильно, ребята это зайка. Здравствуй, зайчик, ты не видел Колобка? В какую сторону он побежал.

Заяц. Здравствуйте, ребята, видел, но вот куда он пошел я вам не скажу. Но если вы со мной поиграете, то я вам подсказку дам, его искать.

1 задание. Игра «Веселые палочки».

Вы скачите палочки (стучат по полу поочередно)

Как маленькие зайчики.

Прыг-прыг (Ударяют палочку о палочку)

Скок – скок прискакали на лужок (стучат по полу палочками)

Правой лапкой топ-топ (правой палочкой о пол)

Левой лапкой топ-топ (левой палочкой о пол)

На пенечки сели (поставили палочки на колени)

Песенку запели (стучат палочкой о палочку).

Заяц. Спасибо, ребята! Мне так понравилось с вами играть. За это я вам даю первую подсказку (подает кусочек пазла).

- Спасибо зайка за игру и подсказку, но нам нужно отправлять на поиск Колобка. До свидания!

Раз- два, раз-два

Друг за другом детвора (ходьба друг за другом)

Ноги выше поднимаем,

На следы мы наступаем (ходьба с высоким подниманием колен)

Стой, ребята мы пришли

Домик с вами мы нашли.

- Интересно ребята, кто же тут живет? Ой, а что это? Какие-то пазлы. Зачем они тут лежат? Может это загадка? И мы с вами попробуем ее отгадать (собирают пазлы с изображением волка).

Кто получился? Правильно, волк. Здравствуй, волк, а ты Колобка не видел?

Волк. Здравствуйте, дети. Как же не видал, видал. Он пробежал так быстро, что раскидал все карточки. Вот, посмотрите. Пусть только попадется, я его съем.

- Не злись, Волк, ребята тебе помогут, все разберут и правильно соберут. Поможете? (*ответы детей*).

2 задание Дидактическая игра “Чей малыш?”

Волк. Спасибо, ребята, что помогли мне собрать. Так и быть, не съем я вашего **Колобка**. А за то, что вы мне помогли я дам вторую подсказку (*дает кусочек пазла*).

- Спасибо, волк, а ты не такой уж и злой, правда, ребята? А мы спешим на поиски **Колобка**. Прощай.

Раз - два, раз - два -

Друг за другом, детвора (ходьба друг за другом)

Ноги выше поднимаем,

На следы мы наступаем (ходьба с высоким подниманием колена)

Стой, ребята, мы пришли

Что же это мы нашли?

- Интересно, к кому это нас **следы привели**? Отгадайте загадку:

Зверь лохматый, косолапый,

Он сосет в берлоге лапу. (Медведь)

- Правильно, медведь. Здравствуй, Миша, **Колобок** мимо тебя не пробегал?

Медведь. Здравствуйте, ребята. Не видал. Ох, лежал я все лежал, да бока все отлежал. Затекли спина и лапы, потянуться мне бы надо. Ребята, вы же в детский сад ходите? А зарядку делаете? Меня научите?

Зарядка с медведем с движениями под музыку.

Медведь.

Спасибо вам, ребята. Научили делать зарядку, теперь не будут бока болеть. За то, что вы мне помогли дам вам третью подсказку (*дает кусочек пазла*).

- Не болей, Косолапый, а мы зашагали дальше. До свидания!

Раз - два, раз - два -

Друг за другом, детвора (ходьба друг за другом)

Ноги выше поднимаем,

На следы мы наступаем (ходьба с высоким подниманием колена)

Стой, ребята, мы пришли

И полянку нашли.

- Это кто же прячется от нас? Давайте попробуем отгадать.

Загадка:

*Всех зверей она хитрей,
Шуба рыжая на ней (Лиса)*

- Почему ты лисонька плачешь?

Лиса.

*Бежала я лесочком, лесочком с кузовочком.
А были в кузовочке лесные грибочки,
Лесные грибочки для сына и для дочки.
Споткнулась о пенечек, уронила кузовочек.
Грибочки и рассыпались.*

- Ребята, давайте поможем лисе собрать грибочки.

3 задание Дидактическая игра «Большой - маленький»

Лиса. Спасибо вам, ребята. Вы мне помогли, моих деточек спасли.

А за вашу помощь я вам отдаю **последнюю подсказку** (*четвертый кусочек пазла*).

- Спасибо, лиса. До свидания! Ребята, теперь у нас все подсказки.

Как же нам узнать что на них изображено? (собирают картинку места, где спрятан **Колобок**).

Дети находят героя сказки по изображению.

5. Самоконтроль

Колобок. Ребята, здравствуйте! Я так рад, что вы меня нашли, а не лиса (*дети здороваются*).

- Здравствуй, **Колобок!** Мы с ребятами искали тебя по всему лесу.

Ребята, расскажите, кого мы встретили на пути?

Колобок благодарит детей и дарит подарки (*раскраски*).