

Рассмотрено:

На педагогическом совете
Протокол №3 от «20» апреля 2018г

Утвержден:

Приказ от _____ № _____
Заведующий МКДОУ _____ Конушкина О.В.

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
«Шумский детский сад»

Методическая разработка

«ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ»

Автор разработки:

воспитатель высшей категории
Соловьева Н.П.

2018г

Актуальность

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями, в основе которых лежит активизация первых и включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ.

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. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию и она знакома нам под таким названием 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.

Из истории квестов.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия..

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.

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.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

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, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на слайде., все сводится к следующему:

Этапы организации

Итак: Организационный момент. Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также в ходе выполнения заданий дети получают бонусы (фишки) и штрафы.

Виды квестов

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько

будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы.

Для составления маршрута можно использовать **разные варианты:**

↓ **Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

↓ **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

↓ Карта (схематическое изображение маршрута);

↓ **«Волшебный экран»** (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

↓ Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

Чаще всего используем в своей работе линейные квесты, где участники идут от одной точки по определенному маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

Принципы организации квестов

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 детском саду квесты можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в старших группах, где у детей уже

имеются навыки и определенный запас знаний и умений. Во многих квестах принимают участие не только дети, но и родители.

Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное – огромное желание педагогического коллектива заложить основы полноценной социально успешной личности в период дошкольного детства.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

Роль педагога-наставника в квест-игре **организационная**, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

ВЫВОД: самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. 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. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

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.

Задания для квестов

Задания для квестов – очень интересное и популярное развлечение. Игрокам даются различные загадки и подсказки, с помощью которых они переходят от одной точки заданного маршрута в следующую, получая за это приятные сюрпризы. Вопросы, задающиеся участникам, зачастую объединены одной темой, которой посвящен квест. Главное требование к их составлению – разнообразность и необычность. От того, насколько сложными они будут, зависит степень увлекательности игры. Но во время придумывания подсказок также важно не перегнуть палку и не сделать их чрезмерно сложными. Самые простые по уровню подготовки задания для квестов – это вопросы в записках. Их зашифровывают на листиках, которые участникам необходимо найти или заработать на каждом этапе соревнования.

Примеры заданий:

--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 школьников, 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.

--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. Пример такого кроссворда можно глянуть здесь.

--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.

--Викторина

Один или несколько вопросов, разгадав которые, участники получают подсказку. Желательно, чтобы вопросы викторины были объединены одной темой. Это могут быть фразы из сказок, по которым надо отгадать саму сказку.

Еще варианты викторин:

- берем несколько предметов или картинок, надо угадать из какого фильма или мультфильма эти предметы;
- географическая викторина — угадываем страны, города;
- викторина с вопросами про животных, птиц или насекомых;
- викторина с вопросами про бытовую технику или про любые предметы, используемые в быту.

--Лабиринт

Больше подходит для природы, но и дома можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки, между которыми нужно проползти, или тоннель из веток — это уже надо смотреть из наличия материалов.

Дома можно использовать специальный детский тоннель или натянуть скотч между стенами в коридоре.

--Загадка

Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка — ключ к следующему заданию.

Чтобы усложнить задание, запишите загадку задом наперед — тогда детям придется постараться, чтобы прочесть ее, а потом только отгадывать.

--Ребус

Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

--Пазл

Предварительно печатаем на бумаге слово или картинку, наклеиваем бумагу на плотный картон и разрезаем на части. Задача ребенка — сложить пазл, чтобы получить подсказку.

--Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона

На телефонных кнопках есть буквы, а значит каждую букву в слове можно обозначить цифрой. Но каждой цифре соответствует несколько букв, что усложняет задачу. Такие задания подойдут для школьников, малыши с ними могут не справиться.

--Слово, зашифрованное значками

Каждая буква алфавита обозначается каким-то знаком — кружок, квадратик, звездочка. Детям дается шифр из знаков и алфавит с условными обозначениями. Их задача — как можно скорее подобрать буквы и разгадать слово.

--Найди 10 отличий

Известное с детства развлечение — сравнить две картинки и найти различия. Его вполне можно сделать заданием для детского квеста. Командой искать различия гораздо веселее и интереснее.

--Эстафеты

Это составляющая квеста на природе. Вариаций эстафет очень много. Можно придумать свою, стилизовав ее под тематику квеста. Например, если квест посвящен Новому году, то дети могут вместо мячика передавать друг другу игрушечного снеговика или мешок Деда Мороза с подарками.

--Кто здесь лишний?

Детям предлагается несколько слов или картинок. Их задача — определить, какой предмет или слово лишние. Лишнее слово как раз и будет ключом к следующему этапу. Вариант с усложнением — каждое слово загадываем загадкой или ребусом, тогда детям сначала надо разгадать слова, а потом уже искать среди них лишнее.

--Посчитай

Заранее подготавливаем карточки с подсказками, на каждой карточке — слово и номер. Чтобы узнать, какое же слово и есть ключ, надо что-то посчитать. Считать можно ступеньки в подъезде, лавочки или деревья на улице, окна в доме и т.д. Усложняем задачу — посчитать надо несколько объектов, затем сложить эти числа, чтобы получить ключ.

--Найди нужную коробку

Надо подготовить несколько одинаковых коробок, в одной из которых ключ или слово. Задача участников — открыть все коробки. Вариант посложнее — в каждую кладем по ключу, но только один из них подходит к замку, или в каждую кладем по бумажке, но только на одной из них подсказка.

--Зеркальное отображение

Пишем слово или загадку в зеркальном отображении. Участники должны сами догадаться, что для прочтения надо применить зеркало. Кстати зеркало тоже можно спрятать, сделав тем самым задание еще интереснее.

--Общие правила заданий

Здесь подобраны лишь основные варианты заданий, вы можете взять их за основу или придумать свои, но при этом надо соблюдать несколько правил:

- все задания не должны нести в себе опасности. Нельзя заставлять ребенка переплывать через реку или разжигать костер;
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой;
- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

--«Составь рассказ».

Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о

зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик. «Цветик-семицветик». На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В». «Фея танца». Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.

Подсказка наносится на бумагу с помощью лимонного сока или молока. Вместе с листиком участникам даются свечка и зажигалка, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться и направить игроков к следующему пункту. Используются цифровые шифровки слов. Например, вместо каждой буквы пишется ее порядковый номер в алфавите. Ключ к разгадке необходимо отгадать или выиграть на одном из предыдущих этапов. В качестве задания для квеста в помещении можно использовать предмет, находящийся в комнате в нескольких экземплярах, в одном из которых спрятаны указания касательно дальнейших действий. Это может быть книга, коробка, тумбочка и тому подобные вещи. Еще один интересный вариант – использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка – занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное. Загадки можно зашифровывать с помощью картинок, каждая из которых символизирует часть названия следующего пункта следования. Послания также выкладываются магнитами на дверце холодильника. Записки прячут внутри печенья, конфет и других продуктов.

Чтобы участники успешно прошли все этапы соревнования и получили от этого максимальное количество удовольствия, подсказки до

Рекомендуемые для проведения КВЕСТ-ИГРЫ.

Квест-игра: спортивное развлечение «В поисках ключа здоровья» для детей 4-5 лет

Цель: закрепление двигательных навыков и знаний о здоровом образе жизни.

Задачи:

- формировать потребность в осознанной двигательной активности, физическом совершенствовании как основы здоровья;
- содействовать гармоничному развитию детей;
- воспитывать у детей ценностного отношения к здоровью;
- развивать мотивацию к сбережению своего здоровья.

Оборудование: карта маршрута, конверты с заданиями и частями ключа здоровья, 2 корзины, обручи 10 шт., полезные и вредные продукты питания (муляжи), кольца для метания, дорожка здоровья, коврики.

Дети и родители входят под музыку марша в группу.

Воспитатель: - Здравствуйте, ребята! Кто из вас знает, почему при встрече люди здороваются и говорят: «Здравствуйте!»? (желают здоровья)

- Что же такое здоровье и что значит быть здоровым? (ответы детей)

- Здоровыми быть хотят все люди. Никому не хочется болеть, лежать в постели, пить горькие лекарства. Поэтому сегодня я приглашаю вас на поиски ключа здоровья. Когда мы найдем все составляющие части, то сможем узнать секреты здоровья.

На площадку заходит Здоровячок:

- Здравствуйте, ребята! Я услышал, что вы собираетесь на поиски ключа здоровья. А ведь нужно знать, где и что искать. Поэтому я принес вам карту с маршрутом, по которому нужно идти. Выполняя задания, вы сможете найти ключ здоровья. Я пойду с вами и буду помогать.

Воспитатель:- Спасибо, Здоровячок. Предлагаю сделать разминку, прежде чем отправиться на поиски.

1. Разминка «Если нравится тебе, то делай так».

Воспитатель: - Молодцы, ребята! Все готовы? Отправляемся в путь.

2. Ходьба по тропе здоровья:

- по пенькам;
- по камешкам;
- по деревянным палочкам;
- по мостику

Ходьба в спокойном темпе.

Воспитатель: - Ребята, вот мы и нашли с вами 1й конверт, в нем находится часть от ключа здоровья. Посмотрим, что на ней изображено (зарядка).

В чем же, состоит секрет здоровья? (в выполнении утренней зарядки)

Зарядка под музыку

- Посмотрим в каком направлении нам нужно двигаться дальше,
(все идут к продуктам)

Здоровячок: - Ребята, как вы думаете, почему нам указан путь к продуктам? Что здесь есть такого, что помогает нам быть здоровыми? (ответы детей)

- А вот и конверт с заданием для вас.

5. Эстафета «Разбери полезные и вредные продукты питания»

Добежать до стола и положить в ведро полезные продукты

Здоровячок: - молодцы, ребята! За правильное выполнение задания, вы получаете еще одну часть ключа здоровья. Давайте назовем ее (правильное питание).

Воспитатель: во фруктах и овощах содержится много витаминов и полезных веществ, которые укрепляют наш организм и помогают сохранить здоровье.

- А мы отправляемся дальше по маршруту!

(Приходят на спортивную площадку)

Воспитатель: - дети, как вы думаете, почему мы здесь остановились? Что можно делать на спортивной площадке? Что помогает человеку быть здоровым? (занятия физкультурой)

- А вот и конверт со следующим заданием для вас.

6. Эстафета «Попади в цель».

7. Прыжки из обруча в обруч на 2х ногах.

Воспитатель: - молодцы и это задание выполнили, за это получаете еще одну часть ключа здоровья. Что же на этой части изображено? (занятия физкультурой).

(Дети двигаются по карте к следующему пункту)

Здоровячок: - Вот мы и оказались в уголке познания. Сейчас посмотри, как вы хорошо знаете, что и когда нужно делать, (достает из конверта вопросы и читает их детям).

- Что нужно делать, после пробуждения от сна? (умываться, чистить зубы)
- Чем занимаются дети по утрам? (зарядкой)
- Когда нужно мыть руки? (перед едой, после прогулки, по мере загрязнения)
- Обязательно ли детям спать днем?
- Когда нужно гулять на свежем воздухе?
- Можно ли детям поздно ложиться спать?

Здоровячок: - вы умницы! Вот вам следующая часть ключа здоровья. Что же это? (соблюдение режима дня)

Воспитатель: - Вот мы и пришли по нашей карте к последнему нашему пункту назначения Уголку природы. Предлагаю всем сесть на коврики и отдохнуть после дальней дороги.

8. Релаксация. Давайте закроем глаза, представим, что мы с вами находимся в лесу. Посидим тихонько. Послушаем щебетание птиц, как листва шумит на ветру. Возможно, вы услышите еще какие-то звуки... Теперь медленно открываем глаза. Отдохнули?

9. Массаж лица «Умывалочка»

Умыли котята глаза и носы,
И щечки и лобики, даже усы.
И доброе слово друг дружке
Мяукали в чистые ушки.

10. Дыхательная гимнастика «Аромат цветов»

Дети делают медленный вдох. На выдохе продолжительный : «А-а-ах».

- В чем же состоит последняя часть ключа здоровья? (отдых на природе)

Воспитатель: - Ребята, мы нашли с вами все части ключа здоровья. Давайте соберем ключ и вспомним из каких составляющих частей состоит ключ здоровья (зарядка, правильное питание, занятия физкультурой, соблюдение режима дня, отдых на природе).

Здоровячок: - ребята, вам понравилось наше приключение? А какое у вас сейчас настроение? Хорошее настроение – это тоже залог здоровья. Я очень надеюсь, что вы всегда будете помнить о всех составляющих ключа здоровья и соблюдать их. А также будете напоминать своим родителям об этом.

Воспитатель: - спасибо тебе, Здоровячок, за помощь. Нам пора возвращаться в детский сад.

Здоровячок: - занимайтесь, дети, физкультурой и будьте здоровы! До свидания!

Вручение сладких медалей и грамот для родителей и детей.

Квест - игра «Проказы Бабы Яги».

Цель:

Всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному и социально-коммуникативному);

Задачи:

- создание положительного эмоционального настроения;
- развитие социально-коммуникативных качеств путём коллективного решения общих задач; решение проблемных ситуаций;
 - умение выполнять различные игровые задания; расширение кругозора;
 - развитие логического мышления, фантазии, воображения;
 - обогащение словарного запаса;
 - привитие детям интереса к чтению;
 - воспитание уважения к сказкам, чувство восхищения, веры в чудеса;
 - улучшение координации движения;
 - воспитание чувства товарищества и взаимовыручки.

Ведущий (*входит в костюме Бабы Яги*):

– Чую, чую, человеческим духом пахнет. Здравствуйте, здравствуйте, мои конопатенькие. Чего притихли? Наверно, очень мне обрадовались. А кто я, хоть узнали? Правильно, Баба Яга. А откуда я? (из сказки) Тоже верно. А вы любите сказки? Много их знаете? Хорошо....

Сегодня меня попросили (как самую умную и красивую) провести вас по дорогам сказок. Только вот дороги эти не просты. Вы должны будете очень постараться, вспомнить много сказок, ответить на хитрые вопросы, помочь сказочным героям. А за это вы получите в конце пути сюрприз от меня: волшебную книгу.

– Чтобы в сказку попасть и не заблудиться, нужно вам, касатики, отгадать загадки Страж Ворот – двух из ларца, одинаковых с лица. Только вот бояться они вам показаться, поэтому сделались невидимыми и стоят тут рядом со мной, ждут своей очереди. Но голоса не утратили, поэтому слушайте внимательно и отгадывайте правильно. За правильные отгадки я дам вам подсказку: карту с маршрутом.

Чуть женой крота не стала И усатого жука!

Вместе с ласточкой летала Высоко под облака. (Дюймовочка)

Внучка к бабушке пошла, Пирог ей понесла.

Серый волк за ней следил, Обманул и проглотил! (Красная Шапочка)

Из муки он был печен, На окошке был стужен.

Убежал от бабки с дедом, А лисе он стал обедом. (Колобок)

Уплетая калачи, Ехал парень на печи.

Прокатился по деревне, И женился на царевне. (Емеля)

К лесу передом стоит, И кривой трубой дымит.
Там Яга – лесная бабка – На печи зевает сладко. (Избушка на курьих ножках)

(Звучит волшебная музыка)

- Вот вы и справились с первым заданием, яхонтовые мои. Открою вам секрет: это ведь Василиса Премудрая послала меня к вам, чтоб я вас испытала, а если не понравитесь вы мне, тут уж мне и карты в руки: люблю я некоторых, ягодки мои, на лопату садить, да в печь высаживать... Что ж, получайте мою подсказку (отдаёт карту).

Рассматриваем карту.

Ребята, а вы любите путешествовать? Тогда мы с вами отправимся в путешествие.

Находим задание **“Чьи это вещи?”**

– Посмотрим, как вы сможете узнать одного забияку, которого я заколдовала за хвастовство и неуважение к старшим: прозвища он, видите ли, придумывает приличным людям.

(На доске плакат с нарисованным Карлсоном, украшенным шляпой Незнайки, носом Бабы Яги, ушами Чебурашки, бантом Кота Леопольда, сапогами Кота в сапогах, с корзинкой от Красной Шапочки)

Задание такое: нужно убирать по одному предмету, отгадывая его по моим историям и песням сказочных героев.

1) “Было у мельника три сына, и оставил он им, умирая, всего только мельницу, осла и кота.”

– Из какой сказки прочитанный отрывок? (“Кот в сапогах”)

– А какая вещь помогла Коту в сапогах совершить геройские поступки? (сапоги)

(Баба-яга снимает с плаката сапоги)

2) Звучит песня Чебурашки.

– Какой герой спел про себя эту песню? (Чебурашка)

– А чем Чебурашка знаменит? (ушами)

(Баба-яга снимает с плаката уши)

3) Звучит песня Кота Леопольда “Если добрый ты”

– И кто это у нас такой добрый, сладенькие мои? (Кот Леопольд)

– Ну, а по какому предмету одежды можно всегда узнать Кота Леопольда? (по банту)

(Баба-яга снимает с плаката бант)

4) Звучит песня Красной Шапочки

– Девочка пела в темном лесу:

– Бабушке я пирожки принесу!

Шапочка – словно малина!

Наверное, это Мальвина? (Нет, это Красная Шапочка)

– И какой предмет здесь от Красной Шапочки? (корзинка)

(Баба-яга снимает с плаката корзинку)

5) – А этот герой, если запоет, то всем худо станет. Я давно говорила, что ему медведь на ухо наступил! Поэтому я лучше про него расскажу:

– В одном сказочном городе жили коротышки. Коротышками их называли потому, что они были очень маленькие. Один малыш был самым знаменитым, и прозвали его так за то, что он ничего не знал.

– Догадались, кто это? (Незнайка).

– А самая выдающаяся его часть одежды? (шляпа)

(Баба-яга снимает с плаката шляпу)

б) Звучит куплет частушек от Бабок- Ёжек.

– Это из моего любимого.... Отвечайте, кто поет? (Бабки- Ежки)

– А что придает нам такое изящество и красоту? (нос)

(Баба-яга снимает с плаката нос)

– Так, и кто же это у нас получился?

С ним Малыш знаком давно,

Он к нему влетел в окно. (Карлсон)

– А чего не хватает Карлсону? (пропеллера)

(Баба-яга прикрепляет пропеллер)

И с этим испытанием вы справились, внимательные мои. Этак дальше пойдет, так я совсем голодная останусь....

Куда же мы попали? Что это? (ответы детей) Да, ребята, мы пришли на болото. Смотрите, лягушка. Как вы думаете, из какой русской народной сказки эта лягушка? (Царевна-лягушка).

Баба-яга: Царевна-лягушка для вас подготовила задание.

Игра « Найди свою сказку». Перед вами иллюстрации из русских народных сказок. Назовите их. Сейчас я раздам вам карточки с изображением героев сказок. Пока звучит музыка, вы гуляете. Музыка остановится, подойдите к иллюстрации той сказки, из которой ваш герой. Будьте внимательны!

(Дети играют).

Мы шагаем, мы шагаем Руки выше поднимаем

Голову не опускаем. - Ой, на нашем пути ручеек течёт.

Ручеек в лесу бежит, И куда – то он спешит.

Всё быстрее и быстрее,Буль-буль-буль - вода журчит.

(Перепрыгивание с островка на островок).

(Дети подходят к дубу).

Баба-яга: Что это за дерево? (ответы детей) Давайте подойдем, чтобы посмотреть, кто нас здесь ждет.

(Дети идут к дереву, на дубе сидит ученый кот и читает стихотворение).

Кот: «У Лукоморье дуб зеленый,

Златая цепь на дубе том

И днем и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом...»

Баба-яга: Ребята, как интересно. Это же ученый кот.

Кот: Мр-р! Да, я ученый кот, а вы откуда и куда путь держите?

(Ответы детей).

Кот: Mr-p! А дорога туда неблизкая, перед ней полезно отдохнуть. Присядьте на травку и отдохните немного, а я вам песенку спою али сказку расскажу.

(Дети садятся на "полянку", а кот поет русскую народную колыбельную "Баю-баюшки, баю").

Воспитатель: Нет, нет, нам нельзя засыпать, у нас впереди много заданий.

Кот: Ну, тогда выполните мое задание.

Воспитатель: Какое, котик?

д/игра « Сказочное лото»

Кот: Я называю первое слово названия сказки, а вы отгадываете полное название сказки.

Снежная... Дети: (Снежная Королева)

Аленький... Дети: (Аленький цветочек)

Заюшкина... Дети: (Заюшкина избушка)

Гадкий... Дети: (Гадкий утенок)

Красная... Дети:(Красная Шапочка)

Мальчик. .. Дети: (Мальчик с пальчик)

Доктор... Дети: (Доктор Айболит)

Крошечка... Дети: (Крошечка Хаврошечка)

Кот: Хорошо, справились с заданием, молодцы! Можете дальше свой путь продолжать.

Игра « Путаница». Необходимо вспомнить и дать правильно названия сказок.

1. «Сестрица Алёнушка и братец Никитушка»;
2. «Иван-Царевич и зеленый волк»;
3. «По собачьему веленью»;
4. «Волк и семеро тигрят»;
5. «Пашенька и Медведь»;
6. «Гуси-вороны».

Молодцы, справились! А сейчас я испытаю вас, какие вы сильные да ловкие.

(Играют в игру "Баба - Ёжка").

Баба-Яга: Конечно! Обрадовались! Победили старуху и рады! Вы-то молодые, сильные, ловкие, а я старая, несчастная Бабуся — Ягуся!

Со всеми заданиями вы справились, Получайте мою волшебную книгу.

Баба-яга даёт волшебную книгу, а в ней конфеты, угощение для детей.

Возвращаемся в детский сад.

Квест «Послание Синички» по теме «Зимующие птицы»

Цель: формировать экологическую культуру у детей, прививать любовь к птицам и воспитывать бережное отношение к ним.

Задачи:

- Воспитывать любовь к птицам и бережное отношение в зимний период к ним, интерес к разнообразию окружающего мира;
- Закреплять умение детей узнавать и называть птиц;
- Закреплять знания детей, чем питаются птицы, как им можно помочь;

- Развивать у детей память, логическое мышление, речь детей;
- Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью схемы (карты);

- Развивать умение выполнять рисунок с образца, дополняя его деталями.

Оборудование: изображения птиц, кормушка, семечки подсолнечника, пшено, карточки с изображением пищи для птиц, конверты с посланиями, альбомные листы, цветные карандаши.

Ход занятия:

Воспитатель: - Ой, ребята, посмотрите, здесь письмо. Давайте посмотрим, кто нам его прислал. На конверте изображение Синички.

Воспитатель: - Да это же письмо от Синички, которая за нами в окно частенько наблюдает, давайте посмотрим, что она нам написала. Посмотрим? (Да). Открываем конверт, там карта.

Воспитатель: - Ребята, Синичка хочет, чтобы мы отправились в путешествие по ее карте и узнали, какое послание она нам передает. Отправимся в путешествие? (Да).

Воспитатель: - Ну что же, давайте разбираться, что за карта оказалась у нас в руках и куда нам по ней двигаться.

Рассматриваем карту, обсуждаем наше местоположение на ней, начинаем двигаться по стрелкам в музыкальный зал. Входим в музыкальный зал, по стенам развешаны изображения перелетных и зимующих птиц, звучит мелодия – щебет птиц. По карте находим следующий конверт от Синички.

Воспитатель: - Ребята, мы нашли следующее послание Синички!

В конверте изображение - Синичка в ладонях и улетающий журавль.

Воспитатель: - Как вы думаете, что бы могло значить это послание? (подводим детей к ответу, что нам нужно найти зимующих птиц, а перелетных отпустить на юг).

Воспитатель: - Что за птица в ладонях? (Синица)

-А синица улетаёт на зиму или остаётся с нами? (Остается)

-А как называются птицы, которые остаются с нами зимовать?

(Зимующая)

- А вторая птица на рисунке как называется? (Журавль)

-А она зимующая? (Нет)

-Наверное нам нужно найти зимующих птиц, а перелетных отпустить на юг? (Да)

Воспитатель: - Давайте вспомним, каких зимующих птиц мы знаем (Дети называют)

Воспитатель: И Синичка нам подсказки оставила, загадки:

В красной шапке ходит он Долбит дуб как долотом (Дятел)

Птичка – невеличка Ножки имеет, Ходить не умеет .Хочет сделать шажок-Получается прыжок (воробей)

Носят сереный жилет, А у крыльев - черный цвет .Кружат сразу двадцать пар. Все кричат: Кар! Кар! Кар! Кар! (ворона)

Чернокрылый, красногрудый. И зимой найдет приют: Не боится он простуды- С первым снегом. Тут как тут! (снегирь)

Спинкою зеленовата, Животиком желтовата, Чёрненькая шапочка И полоска шарфика. (синица)

Непоседа пестрая, Птица длиннохвостая, Птица говорливая, Самая болтливая. (Сорока)

Воспитатель:- Ну что ж, давайте каждый отыщет себе по одной зимующей птичке и посадит ее к себе на плечо. (Дети ищут зимующих птиц, не забирая перелетных).

Воспитатель: - А теперь давайте посмотрим, что за птиц вы отыскивали? (Опрашивает детей, если выясняется, что ребенок взял не ту птицу, предлагаем ребенку отпустить перелетную птицу и найти зимующую).

Воспитатель: - Я думаю мы справились с первым заданием Синички, давайте продолжим наши поиски, что там в нашей карте, куда нам двигаться дальше?

Рассматриваем карту, движемся по стрелкам в группу. В кабинке лежит следующий конверт от Синички. В конверте изображение птиц на кормушке.



Воспитатель: - Что же этим рисунком хотела нам Синичка сказать? (Что птиц нужно подкармливать)

- А куда птицам корм будем класть? На землю? (Нет, в кормушку).

- А почему в кормушку, а не на землю? Что может случиться, если мы на землю корм будем птицам сыпать? (Засыплет снегом, могут подкрасться кошки, съесть другие животные)

Воспитатель: - Да, я думаю, вы правы, из кормушек птицам безопаснее и удобнее будет кушать. Ребята, а какие у нас с вами птицы на плече? Настоящие или нарисованные? (Нарисованные)

- Давайте мы им кормушки сделаем. А раз птицы у нас с вами не настоящие, то и кормушки мы им нарисуем, согласны? (Да)

Раздаем детям альбомные листы и карандаши, каждый ребенок рисует для своей птицы кормушку.

Воспитатель: - Ну что, давайте теперь посадим наших птиц в кормушки? (Дети приклеивают своих птиц к кормушкам)

А теперь давайте продолжим наши поиски.

Рассматриваем карту, движемся по стрелкам, находим конверт, в конверте карточки с продуктами питания.



Воспитатель: И что же теперь хочет сказать нам Синичка? (Ответы детей)

- Чем питаются птицы зимой? (плодами деревьев, семенами, шишками, ягодами).

- Хватает ли птицам пищи зимой? (нет)

- А какую еду человек может птицам предложить? Давайте выберем, какую пищу мы можем положить в кормушку нашим птичкам.

Каждый ребенок выбирает еду для своей птички.

Воспитатель: - Давайте посмотрим, чем мы птичек будем кормить (каждый ребенок высказывается о своей пище, принимаем решение – можно такую пищу в кормушку положить или нет).

Воспитатель: - А какая у нас еще еда осталась? Давайте посмотрим и запомним, что птицам ни в коем случае в кормушку класть нельзя. (Обсуждаем, воспитатель рассказывает какие продукты птицам кушать нельзя).

Воспитатель: - Ну вот что у нас с вами получилось. (Смотрим на рисунки наших кормушек с птицами и кормом). Так что же за послание принесла нам Синичка? (Дети отвечают. Помогать птицам, подкармливать их зимой, давать им ту пищу, которая не принесет им вреда).

Воспитатель: Я согласна с вами ребята. Есть несколько правил подкормки птиц, я вас с ними познакомлю:

1. Во время подкормки птиц не сорите в лесу, парке, саду: не оставляйте там газеты, бумажные и полиэтиленовые пакеты, жестяные банки и коробочки.

2. Корма в кормушках должно быть немного и только нужного птицам: семена дикорастущих трав, подсолнухи, сушеные плоды ягод, пшено, просо, кусочки несоленого сала.

3. Кормите птиц регулярно. Птиц нельзя подкармливать время от времени: именно зимой им очень нужна наша поддержка, именно в морозы и метели гибнет большая часть птиц.

Покормите птиц зимой, Пусть со всех концов
К вам слетятся, как домой, Стайки на крыльцо.

Не богаты их корма. Горсть зерна нужна,
Горсть одна – И не страшна будет им зима.

Сколько гибнет их – Не счесть,

Видеть тяжело. А ведь в нашем сердце есть

И для птиц тепло. Разве можно забывать: Улететь могли,

А остались зимовать Заодно с людьми. Приучите птиц в мороз

К своему окну, Чтоб без песен не пришлось Нам встречать весну.

Итог занятия:

Напомните ребята, о каких птицах мы сегодня говорили? Как можно назвать этих птиц, одним словом? Как можно помочь птицам зимой? А у нас на площадке есть кормушки? (Ответы детей.) Давайте, когда пойдем на прогулку, покормим птиц.

Квест-игра «Приключение Марсика»

Цель – создание условий для развития познавательных способностей детей в воспитательно - образовательном процессе .

Задачи: **образовательная** – закреплять представление детей о космосе, о солнечной системе, умение отгадывать загадки, решать логические задачи; **развивающая** - развивать поисковую активность, стремление к новизне, расширять кругозор, сообразительность, творчество;

воспитательная - воспитывать социально-коммуникативные навыки сотрудничества и доброжелательности.

Ход игры:

Звучит музыка и слышится плач. (появляется Инопланетянин)

Воспитатель: здравствуйте, вы кто?

Инопланетянин - Здравствуйте, ребята! Меня зовут Марсик. Я был в гостях у друга на планете Венера. И когда возвращался к себе домой на Марс, неожиданно налетели сильный ветер, и я сбился с курса. Пришлось приземлиться на вашу планету. Домой я вернуться не могу, потому что растерял звёздочки – мои путеводители. Помогите мне, пожалуйста, собрать все звёздочки.

Воспитатель – Поможем, конечно!

Инопланетянин – Но сделать это будет не просто, вам нужно будет преодолеть множество препятствий, выполнить задания. И как только вы найдёте звёздочки, я смогу вернуться домой на Марс.

Воспитатель – Ну, что, ребята, поможем Марсику вернуться домой?

Дети – Да!

Воспитатель и дети – А сейчас нам пора на поиски звёздочек. Но с чего мы начнём? Мы даже не знаем куда идти? Может здесь какая-нибудь подсказка есть? Смотрите внимательно! Помогай нам, Марсик!

Дети идут и смотрят по сторонам, видят воздушный шарик, замечают в шарике записку лопают, а там «Карта схема»

Воспитатель – А вот и карта схема, по которой мы сможем найти звёздочки и компас (рассматриваем карту - схему) Ну что, вперёд ребята!

Находят планетарий. Воспитатель предлагает детям переодеться и начать поиски.

1. Планетарий

Находят карточку с заданием.

1. Сколько планет в солнечной системе? (9) Назови их. (Меркурий, Венера, Земля, Марс, Сатурн, Уран, Нептун, Юпитер, Плутон)
2. С какой планеты Марсик. Подойдите к картинке, где нарисован Марс. Чем приметен Марс? (На Марсе самые высокие горы).
3. На какую планету летал Марсик? На какой планете живет друг Марсика? (Венера). Подойдите к картинке Самая красивая и самая интересная из планет? (Земля, на которой мы живем. Еще ее называют голубой планетой, почему? Много рек, озер, океанов).
4. Какая по счету от Солнца наша планета? (3)
5. Какая планета ближе всех к Солнцу? (Меркурий).
6. Какую планету называют планетой - гигант? (Юпитер). Подойдите к картинке планета Юпитер. Что за пятно на планете? (самый мощный ураган).
7. У какой планеты самые яркие кольца? Сколько колец?(Сатурн). Из чего состоит кольцо? (Из камней, льда, космической пыли, их так много, что они сливаются в сплошное кольцо).
8. Назовите первого космонавта. (Юрий Алексеевич Гагарин).
9. Какая звезда дает нам тепло? (Солнце). Подойдите к солнцу.

Дети отвечают на вопросы. После каждого правильного ответа подходят к названной планете, а за солнцем находят первую звёздочку.

Марсик - « Так это моя звезда-путеводитель».

Воспитатель - Давайте рассмотрим карту! Куда же двигаться дальше ?

2. Центр подготовки космонавтов.

Детей встречает спортивный инструктор.

Дети – Здравствуйте!

Спортивный инструктор приветствует детей, задаёт вопросы и проводит мини тренировку «Подготовка космонавтов».

Все радуются звёздочке и считают, сколько ещё звёздочек надо найти.

Рассматриваем карту, направляемся в центр управления полётами

3. Центр управления полётами.

Детей встречает координатор.

Дети – Здравствуйте!

Координатор - Здравствуйте ребята! Я координатор. Я управляю полётами ракет . Проходите, присаживайтесь!

Воспитатель и дети – Спасибо, Мы ищем звёздочку, которую потерял наш друг Марсик. Вы случайно её не видели?

Координатор – Нет, я не видела звёздочку. Ребята, с космического корабля я приняла тревожный сигнал от жителей планеты Венера. «Не можем вернуться на свою планету, пока не отгадаем загадки, но загадки сложные, мы не справляемся сами. Помогите!»

Координатор – Поможем ребята?

Дети отгадывают загадки.

Координатор – Смотрите ребята, пришло новое сообщение. «Спасибо вы нам очень помогли!» Вместе с сообщением прилетела звёздочка! Ребята эта звёздочка, которую вы ищите?

Дети – Да это наша звёздочка! Спасибо, до свидания!

(Координатор отдаёт звёздочку и прощается)

4. Конструкторское бюро.

Здесь разрабатываются новые модели ракет.

Инопланетянин - А я бы мог на этой ракете улететь домой, конечно, только после того как мы найдём все звёздочки-путеводители.

Рассматриваем карту, идём дальше по опознавательным знакам (кометам).

5. физминутка «Винтики»

6. Звездное небо

Дети рисуют созвездия.

Воспитатель – Ребята, мы выполнили все задания, нашли все звёздочки. И хотим подарить Марсику карту звездного космоса , чтобы ты мог быстро добраться до своей планеты, а звезды будут освещать тебе дорогу.

Инопланетянин – Спасибо! Вы такие молодцы, все задания выполнили, нашли звёздочки – путеводители, и построили ракету. Теперь я смогу долететь до своей планеты!

- У меня в подарок для вас есть капсула с марсианскими звездами и мне хочется вас угостить. Угощайтесь.

Дети благодарят Марсика.

Инопланетянин – А теперь мне пора домой

«Марсо, марсо, марсоход

Отправляюсь я в полёт»

На старт, внимание, зажигание:

(дети помогают считать) 10,9...1. Взлёт!!!

Дети – До свидания Марсик!

Счастливого пути!

Подведение итогов.

