

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
«Детский сад №195»

**Квест – технологии  
в образовательном процессе ДОУ**  
*(методическая разработка)*



Автор-составитель:  
педагогический коллектив  
МДОАУ № 195

г. Оренбург, 2020г.

## Содержание

Введение	2
Глава 1. Теоретические аспекты квест-технологий в образовательном процессе ДОУ	5
Глава 2. Реализация квест-технологий в образовательном процессе ДОУ	9
2.1. Работа с педагогами	9
2.2. Работа с детьми	26
2.2.1. Конспекты занятий с элементами квест-технологий	26
2.2.2. Проектная деятельность с применением квест-технологий	70
2.3. Работа с родителями	114
Заключение	119
Список литературы	120

## Введение

*Дайте детству наиграться  
Вдоволь, досыта, не вкратце,  
Дайте дождиком умыться,  
Дайте, как цветку раскрыться.  
Дайте детству наиграться,  
Насмеяться, наскakatься.  
Дайте радостно проснуться,  
Дайте в ласку окунуться!*

Детство – это самый незабываемый отрезок жизни человека, когда он активно познает окружающий мир. Всё, что нам удастся изучить в детстве, становится частью бесценного опыта, помогающего ориентироваться во взрослой жизни.

Мир детства – это мир любопытнейших приключений, захватывающих путешествий в неизведанные миры: дома и улицы, двор и детская площадка, люди и профессии.

В последние годы в связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Педагоги ДОО используют в своей деятельности **современные технологии и методы работы**. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, в том числе и в группе младшего дошкольного возраста, может быть **квест – игра**.

Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса.

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

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

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 ДОО.

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.

### **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.

## Глава 1. Теоретические аспекты квест-технологий в образовательном процессе ДОУ

**Квест** (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

**Образовательный квест (ОК)**— это учебная игра-путешествие. Квест предполагает общую игровую ситуацию (сюжет), маршрутный лист с картой, нанесёнными на ней точками и заданиями для выполнения на точках. Школьники по группам проходят весь маршрут, выполняя задания, возможно, читая после выполнения заданий справочную информацию (которая даётся на тех же маршрутных листах). Все элементы ОК (в этом его отличие от развлекательных квестов), подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения квестов школьники узнают что-то новое, выполняя разного рода задания, учатся работать с документами, приобретают навыки групповой работы и самоорганизации (поэтому эта методика может оказаться очень полезной и для решения тех или иных воспитательных задач, стоящих перед педагогом). Квест может быть подчинён соревновательной логике: несколько команд школьников соревнуются, кто быстрее пройдёт маршрут. Проведение квеста возможно как на минимальной площади (например, в УДО или клубе), так и в пространстве большого города (например, по территории микрорайона). Но основополагающей характеристикой ОК является то, что это активная форма учебного путешествия. В образовательном процессе квест - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

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.

**Цель** квест – игры в дошкольном образовательном учреждении: это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Детские квесты помогают реализовать следующие *задачи*:

### **Образовательные:**

- ✓ усвоение новых знаний и закрепление имеющиеся;
- ✓ вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции.

### **Развивающие:**

- ✓ развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и воображение дошкольников, формирование навыков исследовательской деятельности.

### **Воспитательные:**

- ✓ воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

### **Виды квестов.**

Все квесты можно условно поделить на виды.

Квесты по структуре сюжетов:

- **линейными**, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- **штурмовыми**, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- **кольцевыми**, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг.

Квесты по числу участников:

- **одиночные.**
- **групповые.**

По продолжительности:

- **кратковременные**, реализуются в течении одного занятия.
- **долговременные**, реализуются в течении длительного времени.

По содержанию:

- **сюжетные.**
- **несюжетные.**

По форме проведения:

- **соревнования.**

- **проекты, исследования, эксперименты.**

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.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

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.**

### **Примерная структура образовательного квеста.**

**Организационный момент:** вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:

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

**Квестовая часть:** 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.

**Итог:** (рефлексия, призы).

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).

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

**Таким образом,** можно сделать вывод, что квест - технология, имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. 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.



## **Глава 2. Реализация квест-технологий в образовательном процессе ДОУ**

### **2.1 Работа с педагогами**

#### **Обучающий семинар для педагогов: «Квест игра современная технология обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО»**

Добрый день коллеги!

Тема нашего обучающего семинара звучит так: «Квест игра-современная технология обучения дошкольников в условиях ФГОС ДО»

Прежде чем выбрать данную тему, мы изучили методическую литературу, информацию в сети интернет, а так же проанализировали опыт работы коллег и свой опыт.

И безусловно ссылались на наш основной документ - это ФГОС ДО, который базируется на основополагающих принципах:

- поддержка разнообразия детства;
- сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека.

Актуальной проблемой для педагогов становится поиск эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса в соответствии с требованиями Стандарта. Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса.

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

Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

#### **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.

### **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.

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

**Квест** (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

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.

**Цель** квест – игры в дошкольном образовательном учреждении: это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

### **Образовательные:**

- ✓ усвоение новых знаний и закрепление имеющиеся;
- ✓ вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции.

### **Развивающие:**

- ✓ развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и воображение дошкольников, формирование навыков исследовательской деятельности.

### **Воспитательные:**

- ✓ воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

### **Виды квестов.**

Все квесты можно условно поделить на виды.

Квесты по структуре сюжетов:

- **линейными**, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- **штурмовыми**, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- **кольцевыми**, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг.

Квесты по числу участников:

- **одиночные.**
- **групповые.**

По продолжительности:

- **кратковременные**, реализуются в течение одного занятия.
- **долговременные**, реализуются в течение длительного времени.

По содержанию:

- **сюжетные.**
- **несюжетные.**

По форме проведения:

- **соревнования.**

- **проекты, исследования, эксперименты.**

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.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

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.**

Примерная структура **образовательного квеста** может быть следующей:

**Организационный момент:** вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;

- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

**Квестовая часть:** 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.

**Итог:** (рефлексия, призы).

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).

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

**Таким образом,** можно сделать вывод, что квест - технология, имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. 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.

## Памятка для педагогов

### Алгоритм создания квест – игры

- Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
- Сформулируйте цель игры и задачи - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
- Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
- Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
- Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
- Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
- Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
- Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

#### Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (*картинкам, указателям*).

#### Примерные темы квестов:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).
2. 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*».
3. 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*».
4. С многообразием опытов и экспериментов «*Фокусы от Бима*».
5. Литературные квесты (*по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему*). «*В гостях у сказки*», «*Животные в сказках*», «*По сказкам Корнея Ивановича Чуковского*».
6. Физкультурные праздники.

### Примерные задания для детской квест – игры:

Загадки; ребусы; игры «Найди отличия», «Что лишнее?»; пазлы; творческие задания; игры с песком; с водой; опыты, эксперименты; лабиринты; спортивные эстафеты.

*Подготовили:*

*учитель – логопед в/к.к. Пастухова Н.В.*

*воспитатель в/к.к. Рожкова Н.В.*

## **Круглый стол «Использование квест-технологий в проектной деятельности»**

**Проект** - это специально организованный взрослым и выполняемый детьми комплекс действий, завершающийся созданием творческих работ.

Метод проектов - система обучения, при которой дети приобретают знания в процессе планирования и выполнения постоянно усложняющихся практических заданий - проектов.

Метод проектов всегда предполагает решение воспитанниками какой-то проблемы.

**Метод проектов как педагогическая технология** — это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных, творческих методов, то есть в его основе лежит развитие познавательных навыков детей, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

**Работа над проектом** имеет большое значение для развития познавательных интересов ребенка. В этот период происходит интеграция между общими способами решения учебных и творческих задач, общими способами мыслительной, речевой, художественной и другими видами деятельности. Через объединение различных областей знаний формируется целостное видение картины окружающего мира.

Основное предназначение метода проектов — предоставление детям возможности самостоятельного приобретения знаний при решении практических задач или проблем, требующих интеграции знаний из различных предметных областей.

### **Цели и задачи проектно- исследовательской деятельности в ДОУ**

**Целью проектно-исследовательской деятельности для педагогов** является осуществление воспитательно-образовательного процесса, основанного на достижениях педагогической науки и практики, интеграции всех субъектов единого образовательного процесса.

**Целью проектно-исследовательской деятельности для воспитанников** является применение полученных знаний в самостоятельной деятельности.

В практике современных ДОУ используются следующие виды проектов:

- **исследовательско - творческие проекты:** дети экспериментируют, а затем результаты оформляют в виде газет, драматизации, детского дизайна;

- **ролево-игровые проекты** (с элементами творческих игр, когда дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленные проблемы, квест игра);

- **информационно-практико-ориентированные проекты:** дети собирают информацию и реализуют её, ориентируясь на социальные интересы (оформление и дизайн группы, витражи и др.);

- **творческие проекты в детском саду** (оформление результата в виде детского праздника, детского дизайна).

- По **продолжительности** они бывают краткосрочными (одно или несколько занятий), средней продолжительности, долгосрочные.

- По **характеру содержания:** включают ребенка и его семью, ребенка и природу, ребенка и рукотворный мир, ребенка, общество и его культурные ценности.

- По **характеру участия ребенка в проекте:** заказчик, эксперт, исполнитель, участник от зарождения идеи до получения результата.

- По **характеру контактов:** осуществляется внутри одной возрастной группы, в контакте с другой возрастной группой, внутри ДООУ, в контакте с семьей, учреждениями культуры, учреждения дополнительного образования, общественными организациями (открытый проект).

- По **количеству участников:** индивидуальный, парный, групповой и фронтальный.

Участниками проектно-исследовательской деятельности являются воспитанники, педагоги ДООУ и родители. Привлекать родителей (законных представителей) к проектно-исследовательской деятельности, как один из путей повышения мотивации и эффективности образовательной деятельности.

### **Направления проектно-исследовательской деятельности в ДООУ**

#### **от 4-5 лет**

1. Социально-коммуникативное (игровая деятельность);
2. Художественно-эстетическое (изобразительная и музыкальная деятельность).

#### **от 5-6 лет**

1. Социально-коммуникативное (игровая деятельность);
2. Художественно-эстетическое (изобразительная и музыкальная деятельность);
3. Познавательное (эксперименты);
4. Речевое (театрализованная деятельность);
5. Физическое (валеология).

#### **от 6-7 лет**

1. Социально-коммуникативное (игровая деятельность);
2. Художественно-эстетическое (изобразительная и музыкальная деятельность);
3. Познавательное (эксперименты);
4. Речевое (театрализованная деятельность);



5. Физическое (валеология).

**проект – это 5 «П»**

Очень легко запомнить и уяснить, что **проект – это 5 «П»**:

1. Проблема;

**2. Проектирование или планирование;**

3. Поиск информации;

4. Продукт;

5. Презентация.

Запомнить просто – пять пальцев руки. Шестое «П»- портфолио, в котором собраны наработанные материалы (*фото, рисунки, альбомы, макеты и др.*).

**Существуют и основные требования к использованию метода проекта в детском саду:**

- в основе любого **проекта лежит проблема**, для решения которой требуется исследовательский поиск;

- обязательные составляющие **проекта**: детская самостоятельность (при поддержке **педагога**, сотворчество детей и взрослых);

- развитие коммуникативных способностей детей познавательных и творческих навыков.

Так как мы рассматриваем квест-технологии, на конкретном примере я хотела бы вам показать, как квест-игру можно использовать в проектной деятельности.

Мною был разработан проект на тему «День Флага Российской Федерации», а данная квест игра в этом проекте является итоговым мероприятием.

**Проблемное поле проекта:** не достаточное знакомство современного дошкольника с символикой своей страны и достопримечательностями, не знание государственного праздника «День Флага Российской Федерации»; некомпетентность родителей в вопросах формирования основ патриотизма дошкольников.

**Актуальность:** проблема формирования основ патриотизма самая острая и актуальная в современном обществе. Старший дошкольный возраст, как возраст формирования основ личности, имеет благоприятные возможности для формирования общечеловеческих ценностей. Именно в данном возрастном периоде формируются человеческие качества, необходимые для приобщения к общечеловеческим ценностям, возникает интерес и любовь к России. Формирование патриотизма для педагогов ДОУ – трудная задача, требующая огромного терпения и такта. В современных семьях подобные вопросы не всегда считаются актуальными и важными.

«День Флага» - праздник молодой и мало кто знает, его историю. Данный проект позволит дошкольникам и их родителям больше узнать об этом празднике и традициях его празднования, а также о некоторых достопримечательностях нашей страны. Это послужит отличной возможностью воспитывать у детей чувство гордости за свой народ, страну и символику нашей Родины.

**Педагогические технологии, методы и приемы, используемые при организации деятельности детей в рамках проекта:** вопросы проблемно – поискового характера, наблюдения, прогулки, экскурсии, исследование, рассматривание иллюстраций, беседы, чтение художественной литературы, слушание музыкального произведения.

**Цель:** формировать патриотические знания и чувства дошкольников на основе ознакомления с символикой и достопримечательностями России.

**Задачи:**

- вызвать у дошкольников интерес к празднику «День Флага Российской Федерации»;
- формировать представления детей о цветах, изображенных на флаге РФ;
- углублять представления о России как государстве, в котором мы живем, о его достопримечательностях;
- вызвать потребность дошкольников любить и гордиться своей страной (на примере символики РФ и достопримечательностей);

**Планируемые результаты:**

Личностные качества (характеризуется активность ребенка, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, эмоциональная отзывчивостью):

- проявляет устойчивый интерес и любознательность к изучению символики и достопримечательностей России
- способен самостоятельно привлечь внимание взрослого или ребенка с целью сообщения информации о достопримечательностях и символике страны;
- способен привлечь родных к созданию продуктивной деятельности по теме.

Интеллектуальные качества (характеризуется как смысловый и сообразительный ребенок):

- обладает элементарными представлениями о символике и достопримечательностях страны;
- способен устанавливать причинно – следственные связи, анализировать материалы своих наблюдений, обобщать и делать выводы;
- способен уверенно действовать по инструкции педагога в процессе квест игры;
- способен разработать план действий по решению поставленных задач;
- демонстрирует понимание ценности отношения к достопримечательностям и символике России.

Физические качества (характеризуются ловкостью, выносливостью в процессе физической и умственной нагрузки, закаленностью):

- проявляет ручную ловкость и усидчивость в процессе создания продуктивной деятельности;
- способен проявить волевые усилия в процессе квест игры (довести работу до конца).

**Вид проекта** - творческий, информационный, долгосрочный, реализуется в течение 2х недель.

**Участники проекта:**

Дети – старший дошкольный возраст

Педагоги – воспитатели группы, учитель-логопед

Родители (законные представители), участвующие в подготовке и реализации проекта

### **Этапы проекта**

#### **Подготовительный этап.**

Цель: подготовка к работе по проекту, выделение проблемы, цели, задач.  
Для этого мне предстояло следующее:

1. Собрать информацию о достопримечательностях России, о символике России, о празднике «День Флага Российской Федерации»

2. Подготовить презентацию для детей по теме «Москва – столица России», «Многонациональная Россия», «Достопримечательности России»

3. Разработать конспекты бесед, занятия, игр по теме.

4. Подобрать художественное слово по теме.

5. Подготовить варианты продуктивной деятельности.

6. Разработать конспект итогового мероприятия: форма проведения квест игра.

7. Привлечь и заинтересовать родителей к участию в проекте.

Оформить консультацию и папку - передвижку.

#### **Основной этап.**

В течение 2х недель с детьми проводились следующие мероприятия

#### **Беседы по темам:**

«Моя страна - Россия»;

«Государственная символика»;

«Где можно увидеть флаг»;

«У каждой страны свой флаг»;

«Армию по флагу узнают»;

«Достопримечательности России»;

«12 июня – День флага».

#### **Чтение художественной литературы:**

М. Бебина «Российский Флаг»;

Чтение стихотворения А. Александров «Российский триколор»;

Чтение стихотворений Е. Сеницына «Берегите Россию»;

Заучивание стихотворения С. Зайцева «Флаг родной»;

Отгадывание загадок по теме.

**Слушание музыкального произведения:** гимна РФ

**Просмотр мультфильмов** «История России для детей», «Я расскажу вам о России!», **презентации** «Москва – столица России», «Достопримечательности России».

#### **Подвижные игры:**

- на улице: «Пронеси флаг сквозь преграды», «Золотые ворота», «Гуси-лебеди», «Веночек».

#### **Самостоятельная деятельность детей:**

Рассматривание альбома «Символика России».

Рассматривание дидактической папки «Флаги стран мира».

Рассматривание тематической папки «Многонациональная Россия».

Дидактические игры «Белый, синий, красный».

Дидактические игры: «Символика России», «Костюмы народов России».

Дидактическая игра «Найди флаг России».

#### **Продуктивная деятельность:**

Рисование «Российский флаг».

Конструирование из счётных палочек разных флажков.

Ручной труд «Мой Флаг России» (домашнее задание совместно с родителями).

Пластилинография «Флаг России».

В конце первой недели проекта проводится викторина «О Государственном флаге Российской Федерации».

На первой недели совместно с родителями изготавливались атрибуты к итоговому мероприятию: квест-игре.

#### **Интеграция образовательных областей:**

- «познавательное развитие» - дошкольники обогатили представления о государственной символике России и ее достопримечательностях;

- «речевое развитие» - обогащение активного словаря, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи при рассматривании и описании иллюстраций по теме;

- «художественно – эстетическое» - рисование на тему «Российский флаг», ручной труд «Мой флаг России», пластилинография «Флаг России», конструирование из счетных палочек (дошкольники в продуктивной деятельности передавали строение и цветовую гамму флага);

- «физическое развитие» - подвижные игры на прогулке, квест игра.

#### **Заключительный этап**

##### **Квест игра «День Флага Российской Федерации»**

Квест игра проходила в виде путешествия по «островка», расположенные на территории детского сада. На каждом «острове» дошкольникам необходимо было найти конверт с заданиями, а за каждое правильно выполненное задание участники получали ключ.

Острова:

1. Достопримечательности России
2. Россия – родина моя (блиц - опрос)
3. Поэзия (стихи)
4. Символы России

**Мотивация квест игры.** Педагог сообщает, что по дороге в детский сад нашла письмо. Письмо от Правительства России.

Нам очень нужна ваша помощь! Разбойники похитили из кремля сундук с флагом и гербом. Требуют за него выкуп, в виде выполнения заданий. Еще разбойники повесили на сундук огромный замок. А для того, чтобы открыть его необходимо найти ключи. Они оставили карту с маршрутом и указали, что все задания нужно выполнить в течении одного часа, в противном случае сундук вы не найдете. Без флага и герба мы не можем отмечать праздник День России, который будет 12 июня. Мы надеемся на вашу помощь и желаем вам удачи.

От острова к острову дошкольники добирались на разных видах транспорта: на самолете, на поезде.

**1 остров «Россия – Родина моя».** На данном острове дошкольники закрепляли свои знания о своем государстве, о столице России, о ее достопримечательностях. Рассказали, кто руководит страной, с какими городами они знакомы, какой народ населяет нашу страну, какие крупные реки они знают. Ребятам предлагалось поиграть в игру «Разрезные картинки», собрать достопримечательность и про нее рассказать.

**2 остров «Символика России».** Задания проходили в виде блиц опроса.

Дошкольники вспомнили, что такое флаг? Почему именно такая цветовая гамма на нем. Где мы можем встретить флаг? Рассказали о празднике, который отмечается 12 июня «День Флага». Что такое герб? Объяснить изображения на нем. Что такое гимн? Как его слушают? На каких мероприятиях?

Дошкольникам предлагалось поиграть в игру «Флаг России» (среди флагов других стран найти свой, и объяснить свой выбор).

На данном острове была оформлена выставка продуктивной деятельности проекта: рисунки по теме «Российский Флаг» и Флаг, заранее изготовленный дома с родителями из любого материала.

**3 остров «Поэзия»** Дошкольники заранее с родителями подготовили стихотворения о Флаге России и выразительно, эмоционально их прочитали.

При выполнении последнего задания дошкольники находят карту, на которой обозначено место, где спрятан сундук. Находят его и подбирают ключи к нему, полученные ранее. В нем находят флаг России. Наступает торжественный момент, дошкольникам предлагается поднять флаг и послушать гимн России.

В такой свободной, непринужденной, доброжелательной обстановке дошкольники закрепили знания о символике России и ее достопримечательностях, полученных при реализации проекта.

Как вариативность можно провести эту квест игру с участием родителей (например, команда детей и родителей).

*Подготовила:*

*воспитатель I кв.к. Миганова С.А.*

## **Педагогическая гостиная «Методика проведения занятий с применением квест – технологий»**

**Квест** – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей).

Квест-технология основана на поиске решения для какой-то конкретно поставленной задачи. Она призвана не только улучшить восприятие материала и способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. В своей

основе квест-технология несет двойкий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Квест как педагогическая технология совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, и игры, а в рамках образовательной деятельности имеет особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

Участие в квестах позволяет дошкольникам самостоятельно оценивать и принимать решения, анализировать, проводить синтез, поиск информации. Правильно проработанный квест способствуют переключению внимания, смене форм деятельности. Квест – игра способствует установлению эмоциональных контактов между воспитанниками, плодотворному общению и взаимодействию с детьми по совместной деятельности, учитывает позиции другого. Данную технологию можно применять в любой образовательной области. Как правило, для создания квест - игры достаточно придумать небольшую, но интересную историю. Для того чтобы заинтересовать и мотивировать детей, необходимо сообщить им яркое начало истории. Дальнейшую развязку они способны узнать пройдя последовательно ряд этапов (решая поставленные образовательные задачи), таким образом, дойдя до конца квеста.

Квест – игры отличаются по структуре:

**Последовательные квесты**, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа.

**Квест – проекты**, позволяют организовывать исследовательскую деятельность дошкольников в игровой форме.

**Квест – бродилки**, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Коллеги, в чем отличия квест – игры от игры по станциям?

<b>Квест – игра</b>	<b>Станционная игра</b>
Игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий.	Игра по этапам (станциям). На каждом этапе есть человек, который будет давать задания и отмечать результаты в путевом листе.
Игроки заранее не знают маршрут, по которому будут идти, на каждой локации они самостоятельно находят подсказки, в которых зашифровано следующее задание	У каждой команды свой маршрут и последовательность.

Сегодня мы с вами проведем аналогию между занятием и квест – игрой

<b>Занятие</b>	<b>Квест - игра</b>
<b><u>Вводная часть</u></b> Введение в тему (вовлечение)	<b><u>Вводная часть</u></b> Вовлечение детей в

детей в деятельность) Мотивация деятельности детей Целеполагание	деятельность Постановка проблемы Распределение ролей в группе Обсуждение правил квеста
<b><u>Основная часть</u></b> Добывание (сообщение) и принятие новых знаний Актуализация ранее приобретенных знаний	<b><u>Основная часть</u></b> Решение задач, загадок, головоломок Прохождение испытания
<b><u>Заключительная часть</u></b> Анализ результатов деятельности	<b><u>Заключительная часть</u></b> Подготовка итогового продукта Рефлексия и оценка
<b><u>Определение перспективы дальнейшей деятельности</u></b>	?????
Временные рамки соответствуют СанПин	Временные рамки не всегда соответствуют СанПин
Проводится в одном помещении	Проводится в помещении, в разных помещениях, на улице.

Чтобы организовать квест - игру необходимо:

План подготовки игры:

- Разработать сценарий
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- Подготовить музыкальное сопровождение
- Разработать презентацию для вступительной части
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
- Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого

испытания.

### **Структура квеста**

*Организационный момент* - вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя.

- деление детей на группы по 5 - 7 человек
- обсуждение правил квеста.

Путешествие по зонам и выполнение игровых заданий (этапы прохождения, список вопросов, и т.д.)

- расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия) Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:

Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;

Информационная - приобретение детьми нового знания;

Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;

Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

*Подготовила:*

*учитель – логопед в/к.к. Пастухова Н.В.*

## **Карточка заданий для квест – игры**

### **№ 1 Тайное письмо**

Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия.

Примеры такого письма:

✓ восковая свеча или мелок. Бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась.

✓ 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.

### **№ 2 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.

### **№ 3 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.

### **№ 4 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.

### **№ 5 Лабиринт**

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

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

### **№ 6 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 прочитать ее, а потом только отгадывать.

### **№ 7 Ребус**

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

### **№ 8 Пазл**

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

### **№ 9 Слово, зашифрованное с помощью кнопок телефона**

На телефонных кнопках есть цифры, а значит, каждую букву в слове можно обозначить цифрой.

### **№ 10 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.

### **№ 11 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.

### **№ 12 Эстафеты**

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

### **№ 13 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.

## 2.2. Работа с детьми

### 2.2.1. Конспекты занятий с элементами квест-технологий

#### Конспект квест – игры «Потерянная сказка» (2-3 года)

**Цель:** развивать интерес детей к художественной литературе, а именно к сказкам.

**Задачи:**

- закрепить знание всех героев русской народной сказки «Колобок»,
- развивать логическое мышление с помощью дидактических игр,
- развивать интерес и положительное восприятие к совместной деятельности с воспитателем.

**Оборудование:** игрушки – герои сказки «Колобок», картинки с изображением животных, пазлы «Автобус», рисунок «Шкаф», тарелочки, 8 морковок, рисунок «Строительные кирпичики», загадка про белочку, 4 карточки с изображением разных животных (одна карточка обязательно – с белочкой), рисунок «Обеденный стол».

#### Ход квест – игры:

**Воспитатель:** К нам сегодня почтальон принёс письмо. Оказывается, в «Стране сказок» убежали герои одной сказки. Нам нужно найти их и отгадать, из какой они сказки. В письме есть первая подсказка, где искать первого героя.

Здесь **загадка:**

Каждый день мы любим сладко

Уютно спать в своих кроватках.

А где же у нас есть кроватки?

**Дети:** В спальне.

**Воспитатель:** Правильно! Пойдемте посмотрим, что там.

В спальне на одной из кроваток сидит Мишка, рядом лежит письмо с следующим заданием.

**Воспитатель:** Ой, смотрите, кто же тут спрятался? Мишка! Расскажем ему стихотворение «Мишка Косолапый», и посмотрим следующее задание, какое для нас приготовил. Нужно выбрать **лишнюю картинку.**

4 картинки с изображением животных из серии «Мамы и детеныши»: 3 детеныша и 1 мама. На обратной стороне этой картинки нарисована следующая подсказка.

**Дети:** Здесь музыкальные инструменты.

**Воспитатель:** А где у нас есть музыкальные инструменты? Правильно, в центре «Музыкальные игрушки». Идем туда.

В центре «Музыкальные игрушки» сидит лисичка.

**Воспитатель:** Обитает во лесах

Рыжая девица-краса.

Среди всех лесных зверей

Зверя нет ее хитрей! Кто же здесь спрятался?

**Дети:** Лисичка.

**Воспитатель:** И здесь следующее задание: **соберите картинку.**

На картинке изображение автобуса из 4 частей. Если вы правильно собрали, то следующую подсказку мы увидим на обратной стороне. Что у вас получилось?

**Дети:** Автобус!

**Воспитатель:** Правильно! А на обратной стороне рисунок. Что это?

**Дети:** Шкафчик.

**Воспитатель:** А где у нас шкафчики?

**Дети:** В раздевалке.

**Воспитатель:** Правильно, в раздевалке. Идем туда.

В раздевалке стол, на котором сидит зайчик, а рядом тарелочки с морковками.

**Воспитатель:** А кто же здесь нас ждет?

**Дети:** Зайчик.

**Воспитатель:** Покажите, как зайчик прыгает? А как у зайчика расположены ушки? А теперь поиграем в игру с зайчиком.

Зайка серенький скакал, лапкой топал и плясал.

Вот так, вот так! Лапкой топал и плясал!

Мишка толстый, спал, гулял. Мед из бочки доставал.

Вот так, вот так! Мед из бочки доставал!

Серый, злой, сердитый волк, так рычит – зубами щелк!

Вот так, вот так! Лапой так – зубами щелк!

А хитрющая лисица возле Колобка кружится

Вот так, вот так! Возле Колобка кружится!

Дети прыгают и показывают ручками движения.

**Воспитатель:** Зайчик приготовил следующее задание: нужно найти тарелочку, где много морковок, тарелочку, где одна морковка.

На столе 2 тарелочки с 1, и 3 морковками. Дети отвечают с помощью воспитателя и находят нужную тарелочку.

**Воспитатель:** Правильно. Здесь нарисовано что?

**Дети:** Строительные кирпичики.

**Воспитатель:** А где у нас «Строитель»? Идем туда.

Дети с воспитателем подходят к центру со строителем, где сидит волк, а рядом лежит загадка.

**Воспитатель:** Кто же тут?

*Дети:* Волк.

*Воспитатель:* У него есть загадка для нас:

С ветки на ветку быстрый, как мяч,

Скачет по лесу рыжий циркач.

Вот на лету он шишку сорвал,

Прыгнул на ствол и в дупло убежал.

Выберите карточку с правильным ответом.

На столе лежат карточки с изображением разных животных, в том числе – белочки. Дети выбирают белочку.

*Воспитатель:* Правильно, белочка. С обратной стороны подсказка. Что это?

*Дети:* Обеденный стол.

*Воспитатель:* А где у нас столы? Дети показывают.

*Воспитатель:* Идём.

На столе сидит бабка, дед и колобок.

*Воспитатель:* А здесь кто?

С пылу, с жару из печи

Ни минуты не молчит-

По тропинке катится

Подвигами хвалится. (Колобок).

Он живет, но не в лесу

Любит хлеб и колбасу,

Но, коль есть одна мука,

Съесть готов и колобка. (Дед).

Мама колобочка

В стареньком платочке

Поскребла и помела –

Колобочка испекла. (Бабка).

*Дети:* Колобок, бабка и дед.

*Воспитатель:* Это еще одни герои из сказки. Теперь вы догадались, что это за сказка?

*Дети:* Колобок!

*Воспитатель:* Правильно. «Колобок». Понравилось ли вам путешествие? Чем запомнилось? С какими героями мы повстречались? А где живут медведь, лиса, заяц, волк? Мы собрали всех героев и теперь можем отправить их в «Страну сказок». Ребята, всегда надо помогать друг другу, и тогда все получится! Спасибо вам, вы такие молодцы!

*Разработала:*

*воспитатель Ик/к. Укубаева М.К.*

## **Конспект квест - игры по ПДД «Поможем Светофору» (3-4 года)**

**Цель:** формирование безопасного поведения на дороге.

**Задачи:**

1. Закрепить знания детей о сигналах светофора.
2. Формировать интерес к различным формам изучения и закрепления правил дорожного движения и поведения пешеходов.
3. Развивать творческий потенциал, внимание, мышление, наблюдательность.
4. Воспитывать дружеские, товарищеские отношения, умение работать командой, приходить на помощь друг другу.

**Ход игры**

**В:** Здравствуйте, ребята! Сегодня утром по дороге в детский сад я встретила своего друга – Светофора, вот он перед вами. Давайте с ним поздороваемся. Посмотрите, он, почему то грустный.

-Светофор, расскажи, что случилось?

-Злая колдунья меня заколдовала, и я теперь не могу отыскать свои световые сигналы. Я прошу у вас помощи. Помогите, мне, пожалуйста.

-Ребята, вы готовы помочь Светофору?(ответы детей)

**В:** Ой, ребята, смотрите, под дверь кто-то положил письмо, давайте его прочтем.

**Содержание письма**

**« Для того чтобы помочь отыскать Светофору его сигнальные огни, вам придется пройти сложный путь. Чтобы отыскать первую подсказку, вам надо повторить все запрещенные и разрешенные действия на дороге. Вы готовы?»** (ответы детей)

**Игра “Разрешается – запрещается”**

- Играть на мостовой...(запрещается)
- Переходить улицы при зелёном сигнале светофора...(разрешается)
- Перебегать улицу перед близко идущим транспортом...(запрещается)
- Идти толпой по тротуару...(разрешается)
- Переходить улицу по подземному переходу...(разрешается)
- Переходить улицу при жёлтом сигнале светофора...(запрещается)
- Помогать старикам и старушкам переходить улицу...(разрешается)
- Велосипедистам цепляться за проезжие машины...(запрещается)
- Обходить стоящий у тротуара транспорт спереди...(запрещается)
- Идти по тротуару слева...(запрещается)
- Выбегать на проезжую часть дороги...(запрещается)
- Кататься на велосипеде, не держась за руль...(запрещается)
- Болтать и громко смеяться в транспорте...(запрещается)
- Уважать правила дорожного движения...(разрешается)

**В.:** Молодцы ребята, вы справились с заданием! Ой, слышите, кто-то стучится к нам в дверь.

**Входит Баба Яга.**

**Б.Я.:** Так, так, так... Это вы тут шумите? Спать мне не даете?

**В.:** Бабушка Яга, простите нас, мы не специально. Мы помогаем нашему другу Светофору отыскать его световые сигналы. Злая колдунья их украла.

**Б.Я.:** Так и быть прощаю вас и даже помогу отыскать эти сигналы, а то как же без светофора я на ступе летать то буду. Вот вам клубочек, он и приведет вас к следующей подсказке.

**Дети:** Спасибо.

Воспитатель бросает клубок, и он катится и приводит детей к волшебному сундучку.

**В.:** Смотрите ребята это же сундучок, давайте его откроем и посмотрим, что там внутри.

**В.:** Но мы не можем его открыть, у нас нет ключа. Но тут лежат шары, давайте посмотрим, что в них. (Воспитатель прокалывает шары, в которых лежат разные ключи, но только один подходит к сундучку)

**В.:** Ребята, сколько много ключей, давайте проверим, какой из них подходит к сундучку (дети открывают сундук)

**В.:** Да тут загадка!

Что за чудо этот дом!

Пассажиров много в нём.

Обувь носит из резины

И питается бензином. (*Автобус*)

**В.:** Правильно, следующую подсказку мы найдем в автобусе. Давайте подойдем к нему.

**В.:** А в нем спрятаны круги разноцветные, смотрите: желтый, зеленый, синий, белый и красный. Давайте выберем только те цвета, которые есть у светофора. Как вы думаете, что они обозначают? Так это же и есть сигналы светофора! Мы нашли их. Теперь давайте их вернем Светофору (*ответы детей*)

**В.:** Светофор, мы нашли твои сигнальные огоньки!

**С.:** Вот спасибо, только я не помню, какой цвет за каким следует, и что он обозначает.

**В.:** Это не беда! у меня есть помощники, они очень умные, смелые. Они точно знают все о сигналах светофора. Правда, ребята? (*ответы детей*)

**Игра «Красный- зеленый».**

**С.:** Спасибо, ребята, я вспомнил все о своих сигнальных огнях. Вы сможете вставить их на свои места? (*ответы детей*) Дети вставляют кружки в отверстия на светофоре.

**С.:** Ура! Теперь я снова могу регулировать движение на дороге. Спасибо вам, ребята. Но за вашу смелость, я хочу подарить вам сюрпризы – медальки «Знаток ПДД». Награждение. Прощание со Светофором

*Разработала:  
воспитатель I/к.к. Миганова С.А.*

## **Конспект квест-игры «Поможем белочке» (4-5 лет)**

**Цель:** закреплять умение группировать предметы по общему признаку.

**Задачи:**

- формировать навык составлять целое из частей.
- закрепить знания детей об овощах и фруктах, а также о понятиях «природный мир» и «рукотворный мир»
- развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление
- развивать интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра)
- воспитывать умение работать в коллективе.

**Оборудование:** игрушка-белочка; большой платок; конверт с рисунком книги; конверт с разрезной картинкой (5 частей) с изображением ореха и мяча; конверт с загадками и фото фикуса; конверт с картинками фруктов и предметов посуды и барабана; конверт с картинками 3-х овощей и карандашом; конверт с картинкой 4-х шишек; цифры от 1 до 5 (закрепить в разных местах игровой комнаты на предметах мебели); 1-я корзинка с орехами, шишками, желудями; 2-я корзинка с муляжами овощей; 3-я корзинка с муляжами фруктов.

**Ход игры.**

На столе стоит игрушка-белка, накрытая платком. Воспитатель читает загадку:

Кто на ветке шишки грыз  
И бросал объедки вниз?  
Кто по елкам ловко скачет  
И взлетает на дубы?  
Кто в дупле орехи прячет,  
Сушит на зиму грибы?  
(Белка).

*Воспитатель:* Посмотрим, кто у нас тут прячется? (Открывает накрытую белочку, которая держит в лапах конверт).

- Ребята, с белочкой произошла грустная история. Зайчишки-плутишки подшутили над ней и спрятали ее корзинку с запасами, которые она собирала на зиму для своей семьи. Давайте поможем белочке найти корзинку. Зайцы оставили подсказки, по которым мы будем искать место, где спрятаны ее запасы.

Из конверта достаем листок с изображением книги.

- Ребята, как вы думаете, куда же нам надо идти, где искать корзинку? (Дети высказывают предположения. Приходим к выводу, что идти надо к книжному уголку).

В книжном уголке дети, перебирая книги, находят конверт. В нем находится разрезанная на части картинка с нарисованным орехом. Дети составляют изображение.

На одной из частей изображен мячик.

- Ну что же, задание Зайчишек – плутишек одно мы выполнили, куда же нам двигаться дальше? (Дети высказывают свои предположения).

Переходим в физкультурный уголок.

Там ребята находят следующий конверт с *загадками*

Я зеленый молодец!

Сочный и хрустящий!

И в салат, и просто съесть

– очень подходящий! (Огурец)

Никогда и никого

Не обижал на свете.

Но все же плачут от него

И взрослые, и дети. (Лук)

Корешок оранжевый под землей сидит,

Много витаминов он в себе хранит,

Помогает деткам здоровее стать,

Что это за овощ, можете сказать? (Морковь)

На грядке зеленой красные плоды,

Круглые, пузатые, узнаешь их ты?

Как большие ягоды гроздьями висят

Будто сами просятся в овощной салат. (Помидоры)

В зелёной палатке

Колобки спят сладко.

Много круглых крошек!

Что это? (Горошек)

Там же в конверте находится фотография комнатного растения «Фикус».

Ребята вместе с воспитателем передвигаются в природный уголок. Там находят Фикус и рядом с ним конверт с заданием. Задание на определение природного и рукотворного мира.

- Ребята, посмотрите, что здесь сделано руками человека, а что создала природа. (Детям предлагается рассмотреть картинки с фруктами и предметами посуды. Дети находят правильный ответ на задание и в конверте картинку барабана. Определяют, что необходимо двигаться в музыкальный уголок). Под барабаном лежит следующий конверт с заданием «Четвертый лишний» (Капуста, морковь, лук, карандаш). Дети определяют, что карандаш лишний, потому что это не овощ. Ребята приходят к выводу, что им надо идти к изо уголку.

В изо уголке дети находят карандаши, к дну стаканчика прикреплен листок с четырьмя шишками. Нужно их сосчитать и найти в группе соответствующую цифру. (На дверце шкафчика).

За ней стоят 3 корзинки: одна с фруктами, вторая с овощами, третья с шишками, орехами и грибами. Детям надо определить, какая из корзинок принадлежит белке.

Дети определяют, что это корзинка с шишками, орехами и грибами. Приносят её белочке, она их благодарит.



- Молодцы, ребята! Вы нашли мои запасы. Вам, наверное, было трудно? А какую подсказку, оказалось, разгадать труднее всего? С чем вы справились очень быстро? Какое задание было самым интересным для вас?

*Разработала:*

*воспитатель I/к.к. Волохина И.Ю.*

### **Конспект квест – игры «Неожиданный сюрприз». (4-5 лет).**

**Цель:** формировать представления о необходимости и значимости труда взрослых людей.

**Задачи:**

-Расширять и уточнять представления о профессиях детского сада, инструментах, нужных для работы;

-Развивать логическое мышление;

-Воспитывать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, инициативности.

**Формы работы:** квест-игра

**Оборудование для педагога:** карточки с загадками, медицинские принадлежности, музыкальные инструменты, баночки с крупами (манка, рис, гречка, горох), маленькие мячи по количеству детей, план детского сада, телевизор, ленточки (красные и желтые), магнитофон, коробка, шахматы.

**Ход квест – игры**

*Дети входят в группу и располагаются полукругом возле воспитателя*

Воспитатель:

Все сумели мы собраться,

За работу дружно взяться,

Будем думать, рассуждать, Готовы? Можно начинать?

Д. Да!

В. Ребята, скажите, а куда вы приходите каждый день?

Д. В детский сад.

В. Правильно. Детский сад-это наш второй дом, в котором живут не только дети, но и взрослые – их называют сотрудниками. Они окружают вас своей заботой, теплом и вниманием. Они заботятся о вас, хотят, чтобы вы были здоровы, сыты, обучены. Воспитывались в чистоте, уюте. Жили в безопасности, интересно и весело.

Так как мы с вами стали уже совсем большими и переходим в старшую группу, сотрудники детского сада решили сделать нам подарок-сюрприз. Каждый сотрудник приготовил нам задание. Выполнив задание, мы получим букву. Собрав все буквы, мы узнаем название подарка.

В.Вы готовы выполнять задания, чтобы получить подарок?

Д. Дааа.

В. Тогда в путь! (спускаемся на первый этаж)

В. Что это за кабинет?

Д. Это медицинский кабинет.

В. Кто работает в этом кабинете?

Д. В этом кабинете работает медицинская сестра-Людмила Григорьевна.  
(заходим, здороваемся)

**Задание от медсестры «Найди лишний предмет»**

Предлагается ряд инструментов (фонендоскоп, стетоскоп, шприц, скребок, жгут, термометр)

Д. Лишний скребок, так как это строительный инструмент

М. Правильно. (дает нам букву Ш)

В. Одна буква есть, идем дальше.

В. Это что за помещение? Почему здесь пахнет порошком?

Д. Это прачечная.

В. Кто работает в прачке?

Д. В прачечной работает прачка-Надежда Григорьевна.

В. Какую работу выполняет прачка?

Д. Надежда Григорьевна стирает и гладит белье.

В. Правильно. (заходим, здороваемся)

Н. Г. приготовила для нас задание:

**«Назовите бытовую технику, которая используется в прачечной»**

Дети называют и получают букву А

Прощаемся и идем дальше.

В. А это что за зал?

Д. Это музыкальный зал.

В. Кто здесь работает?

Д. В музыкальном зале работает музыкальный руководитель-Татьяна Петровна.

В. Верно. Заходим в муз. зал, здороваемся.

В. Чему вас учит Татьяна Петровна?

Д. Татьяна Петровна нас учит петь, танцевать, слушать муз. произведения, играть на музыкальных инструментах.

**Задание от Татьяны Петровны «Назовите музыкальные инструменты»**

Д. Барабан, бубен, ложки, колокольчики, маракасы.

В. Правильно, получаем еще одну букву Х

В. Говорим: «До свидание! Идем дальше.»

В. Как вкусно пахнет! Куда мы с вами подходим?

Д. Мы подходим к кухне.

В. Отгадайте, кто здесь работает:

Ходит в белом колпаке,

С поварешкою в руке.

Он готовит на обед

Кашу, щи и винегрет.

Д. Повара.

В. А что делают повара?

Д. Они готовят нам еду.

**Задание от поваров: «Назвать крупу в банках и сказать какую кашу из них готовят»**

Д Манка-манную  
Рис-рисовую  
Гречка-гречневую  
Горох-гороховую.

П. Правильно. Получите букву **М**

В. До свидание! А куда ведет эта дверь?

Д. В спортивный зал! (заходим, здороваемся)

В. Кто работает в спортивном зале?

Д. В спортивном зале работает инструктор по физическому развитию – Елена Владимировна.

**Задание от Елены Владимировны: «Физминутка»**

(с маленькими мячами под музыку)

А у нас физкультминутка,  
Наклонились, ну-ка, ну-ка!  
Распрямились, потянулись,  
А теперь назад прогнулись.  
Разминаем руки, плечи,  
Чтоб сидеть нам было легче,  
Голова устала тоже.

Так давайте ей поможем!

Вправо-влево, раз и два.

Думай, думай, голова.

Хоть зарядка коротка,

Отдохнули мы слегка.

Е.В. Молодцы, ребята! Получите следующую букву **А**

В. Ребята, а вы знаете, где находится кабинет заведующей?

Отведите меня к нему.

В, Правильно, здесь работает наша заведующая. Кто скажет как ее зовут?

Д. Ее зовут-Ольга Николаевна.(стучим, заходим, здороваемся)

В. Чем занимается Ольга Николаевна в саду?

Д. Она принимает детей в сад, управляет сотрудниками, дает поручения, ведет документацию.

О.Н. Молодцы, ребята!

**Задание от Ольги Николаевны «Ориентирование на листе бумаги»**

(сказать, что находится справа, слева, впереди, сзади здания)

О.Н. Хорошо справились с заданием, получите букву **Т**.

В. А сейчас мы возвращаемся в группу.

В. Я вам хочу загадать загадку:

С нами водит хоровод,

С нами пляшет и поёт,

На прогулку с нами ходит

И занятия проводит?

Дети: Воспитатели.

В. Отгадали, молодцы! А чем еще с вами занимаются воспитатели?

Дети: Они с нами играют, читают нам книжки, гуляют, рисуют, лепят.

В. Отгадаете следующую загадку?

Кто же нам на стол накроет,

Подметет, пропылесосит?

Вымоет окна, стены, пол?

Протрёт от пыли стол?

Проследит, чтоб тут и там

Всё стояло по местам? ...

Д. Это... (Ф. О. помощника воспитателя)

В. Молодцы! Мы для вас тоже приготовили задание.

**Задание от воспитателей:** «Из каких геометрических фигур состоит постройка» (на экране телевизора- дом, который состоит из треугольника, квадрата, прямоугольника, круга)

Дети называют геометрические фигуры.

В. Молодцы! Получите последнюю букву **Ы**

Воспитатель выкладывает слово из букв, читает его детям «**ШАХМАТЫ**»

В. Ребята вы сегодня еще раз порадовали сотрудников детского сада своими знаниями, выполнили их задания и заслужили подарок.

В группу заносят коробку, открывают и достают ШАХМАТЫ.

Ребята –это настоящий сюрприз, ведь шахматы развивают мышление, память, логику. А это нам очень пригодится в старших группах.

Спасибо всем вам, если вам понравилось выполнять задания , возьмите красные ленточки со стола, а если нет, то желтые и я вам предлагаю немного потанцевать.

*Разработали:*

*воспитатель в/к.к. Насыпайко С.В.*

*воспитатель I/к.к. Якимова Т.И.*

### **Конспект квест – игры «Поможем Золушке». (5-6 лет).**

**Цель:** закрепить знания ориентироваться в пространстве, развивать логическое мышление и память в процессе интеграции разнообразных видов деятельности.

**Задачи:**

-закрепить умение работать по плану комнаты;

-учить ориентироваться в пространстве;

-закрепить умение ориентироваться на листе бумаги;

-учить находить слова на заданный звук;

-развивать художественное восприятие, логическое мышление, память, воображение в процессе интеграции разнообразных видов деятельности.

-воспитывать у детей нравственные качества: доброту, отзывчивость, умение сопереживать.

**Оборудование и материалы:** Письмо, киндер яйцо, краски, цветные карандаши, план группы, магнитная доска, вырезные картинки мебели,

магниты, шишки, мелкие игрушки, коробка из под обуви, схема, свертки, крупа – манка, фасоль, бусинки, трафаретные платья на каждого ребенка.

### **Ход квест - игры:**

В: Дети, к нам на занятие сегодня пришло много гостей. Давайте с ними поздороваемся.

Д: Здравствуйте.

( в это время в окно залетает воздушный шар с письмом на нитке, письмо написано воском, лимонным соком).

В: Ух- ты! Что это такое? Давайте посмотрим. Это конверт, а в нем чистый лист бумаги, я ничего не вижу. Ну и что это может быть?

Д: Это письмо.

В: Действительно это письмо. Только оно не простое, а волшебное. Такие письма могут быть написаны секретными чернилами - воском, лимоном, крахмалом. А как же узнать, что в нем написано?

Д: Нужно посветить на солнце.

В: Давайте попробуем (подходят к окну). Нет ничего не видно. Как еще есть варианты.

Д: Нужно закрасить красками.

В: Давайте закрасим красками лист и узнаем, что на нем написано(начинает закрашивать красками) Ребята, получается, появляются слова. От кого это письмо. (Читает вслух).

«Дети группы № 8 детского сада №195, помогите пожалуйста мне попасть на бал, злая мачеха дала мне слишком много домашних заданий, мне одной с ними не справиться. Я слышала, что вы очень умные и сообразительные дети, у вас все получится. За вашу помощь я вас отблагодарю подарками. А найдете вы их в сундуке, сундук вы найдете по карте, которую получите после выполнения последнего задания. Сами задания ищите, ориентируясь по плану вашей группы».

В: Ребята, вы догадались от кого это письмо?

Д: Это письмо от Золушки.

В: Правильно(показывает куклу – Золушку) А какая она Золушка?

Д: Она красивая, трудолюбивая, честная, слабая, уставшая и т. д.

В: Вы хотите помочь Золушке?

Д: Да.

В: А найти подарки от нее?

Д: Да.

В: А как мы можем помочь Золушке, что мы должны для этого сделать.

Д: Переделать домашние задания Золушки.

Д: Искать и выполнять задания по плану нашей группы.

В: Правильно, ну тогда отправляемся в путешествие по сказке «Золушка», вперед навстречу приключениям.

Д: Ура

В: А вот он и наш план группы, где и отмечены наши задания.

(дети рассматривают план и находят где спрятано первое задание)

Где будем искать первое задание?

Д: Первое задание спрятано у доски.

В: (у доски из шишек выложена стрелочка, указывающая на сверток с заданием). А вот и наше задание (читает): Помогите Золушке расставить мебель в комнате. (Вырезные картинки мебель) Посмотрите, какая красивая мебель, возьмите себе по предмету. Представьте, что доска это комната.

Шкаф необходимо поставить в правый верхний угол, стол в центр, кровать вверху посередине, диван в нижний левый угол, кресло справа от стола и т. д.

Молодцы, с этим заданием мы справились. А где находится второе задание.

Давайте посмотрим план группы еще раз. (Рассматривают план группы)

Д: Второе задание спрятано в уголке книги, в киндер сюрпризе.

В: Молодцы, вперед на поиски задания. Открываем яйцо (читает): помогите подобрать родственникам Золушки платья. Ребята, а кто являются родственниками Золушки?

Д: Это мачеха и две ее дочери.

В: Правильно, будем им подбирать одежду. Для этого необходимо ориентироваться на схемы. Вот это платье красного цвета с большими бантами и большого размера кому подойдет.

Д: Мачехи.

В: Правильно. А вот это синее платье короткое, широкое, с небольшими цветочками кому подойдет?

Д: Старшей дочери.

В: Молодцы. Ну, а это платье, длинное бежевого цвета с бабочками, кому?

Д: Младшей дочери.

Молодцы и с этим заданием справились. Посмотрите на план, где же спрятано третье задание?

Д: Третье задание спрятано в уголке помощника воспитателя.

В: Тогда вперед на поиски, посмотрите здесь стоит лишь коробок с отверстиями. (Заранее в коробок из под обуви положить сверток с заданием и мелкие игрушки, заклеить его скотчем, оставив лишь два отверстия для рук). Чтобы нам узнать следующее задание нам необходимо засунуть две руки и поискать на ощупь сверток. Ага, нашла, достаю и читаю задание: необходимо посадить в горшок цветок. Есть сердцевина, нужно подобрать лепестки с изображением предметов на заданный звук «з». (Замок, зола, Золушка, зонт и т.д.)

Д: У меня зонт.

Д: А у меня зебра.

Д: Я замок нашел. (и т.д.)

В: Какие все молодцы. Какой красивый вырос цветок и с этим заданием мы справились. Давайте посмотрите на план, где же у нас спрятано четвертое задание?

Д: Четвертое задание спрятано на кухне. (игровая зона)

В: Как много свертков. Давайте откроем все и найдем задание (читает): помогите перебрать крупу.

В сказке Золушка перебирала, какую крупу?

Д: Фасоль и горох.

В: А мы будем перебирать, посмотрите, что?

Д: Переберем манку, фасоль и бусинки.

В: Кто знает, как это сделать? Манку как переберем?

Д: Манку нужно просеять через сито.

В: Хорошо, сначала просеем манку через сито, затем выберем фасоль. Приступаем к работе. Молодцы. Все перебрали и остались у нас бусинки, возьмем их с собой, они нам еще пригодятся.

Молодцы и с этим заданием мы справились! Посмотрите на план, где же спрятано последнее задание и карта сокровищ.

Д: Последнее задание спрятано под первым столом.

В: Действительно, оно здесь под столом в миске с крупой, но достать сверток можно при помощи палочек. (дети при помощи небольших деревянных палочек достают задание) Итак, задание: нужно украсить платье Золушки красивыми узорами, а для этого нам нужны наши волшебные бусинки. Сядьте все за столы, каждый из вас украсит свое платье, чтобы Золушка могла ездить на балл каждый день. Посмотрите на доску, вот такой узор необходимо продолжить, приступайте к работе. Бусинку прикладываем к платью и обводим ее. У всех получается, кому ни будь помочь.

Д: У меня узор не получается. (Воспитатель подходит к детям у кого есть трудности)

В: Молодцы, вижу у всех получилось. Давайте повесим все платья в шкаф Золушки. Какие красивые платья. Мы с заданием справились. Вот и помогли мы Золушке выполнить всю домашнюю работу, теперь она сможет отправиться на бал. Ой, а вот и карта с сокровищами, Золушка положила ее прямо в шкаф.

Давайте смотреть, где же спрятан сундук с подарками?

Д: Сундук под стулом одного из гостей.

В: Что же за подарки приготовила вам Золушка, смотрите. (Достает раскраски)

В: Дети, вот и закончилось наше путешествие. Понравилось вам?

Д: Да.

В: Что вам понравилось больше всего?

Д: Искать задания.

Д: Выполнять задания.

В: Что было наиболее трудным для вас, какое задание показалось сложным?

Д: Рисовать узор.

В: Но мы все равно справились и у нас получились красивые узоры. А вы все отзывчивые добрые, несмотря на трудности, помогли Золушке отправиться на бал. На этом наше занятие окончено, давайте нашим гостям скажем до свидания.

Д: До свидания.

*Разработала:*

*воспитатель I/к.к. Киселева З.Р.*

## **Конспект квест-игры** **«Операция «Звезда» посвящённая Дню Победы** **(5-6 лет)**

**Цель:** Воспитание познавательных способностей детей в процессе игры и формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности.

**Задачи:**

- Расширять знания детей о социально значимом событии «Дне победы»;
- Развивать память, внимание, мышление, связную речь, пространственные ориентировки через умение ориентироваться на территории ДОУ;
- Воспитывать в детях уважение к людям военного поколения.
- Воспитывать чувство гордости за свой народ, свое Отечество, стараясь быть похожими на тех, кто отстоял Родину.

**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций, фотографий на тему: «Великая Отечественная Война». Чтение стихотворений, художественной литературы. Рисование, лепка на тему: «Был трудный бой». Разучивание песен.

**Оборудование:** письмо, конверты с заданиями, план детской площадки, разрезанный на 5 частей в виде пазла, три звезды, колеса, обручи – 5 шт., веревка, кегли и шары, пластиковая бутылка.

### **Ход квест - игры:**

**В-ль:** Ребята, скоро наступит самый замечательный праздник- **День Победы**. Этот праздник отмечает не только вся наша Страна, не только все люди России, но и весь мир, все человечество. **Победа была не легкой**, многие не вернулись домой, погибли защищая нас с вами, а они так хотели, чтобы мы жили в дружной и счастливой стране. Мало осталось в живых людей, которые прошли эту страшную войну. В праздник **День Победы** все поздравляют ветеранов великой Отечественной Войны и дарят им цветы.

**В-ль:** Что такое **День Победы**?

Дети (*хором*): Это значит- нет войны. Исполняется песня-«День Победы» Дети маршируют на свой участок

**В-ль:** 1418 дней длилась война. Сколько горя и слез она принесла! Миллионы жизней по всей земле- и взрослых, и детских – она унесла. Остались разрушенными тысячи деревень и городов.

И что бы вернуться в прошлое, давайте посмотрим иллюстрации того времени. (*Дети смотрят картинки на тему войны*). Ребята, наши прадеды были сильными, смелыми и отважными! Сегодня вы тоже сможете проявить себя такими же героями в игре **«Операция «Звезда»**. Нам почтальон доставил письмо из прошлого, от военных из штаба Армии. Я сейчас вам его зачитаю (документ под названием "План действий"). ПРИКАЗ "О выполнении боевого задания"

Солдаты, вам необходимо:

1. Найти и доставить в штаб три красных звезды.
2. Обнаружить и уничтожить вражеские объекты.



3. Вернуться в полном составе (без потерь) в расположение части.

Найти звезды поможет вам карта, чтобы пройти нелегкий путь и пережить те моменты, что пережили наши солдаты

В конверте находится **первая часть** карты. Другие четыре части карты спрятаны и вы получите их после выполнения заданий.

Ребята, нам необходимо выполнить задание штаба Армии. Вы готовы его выполнить? (Да) Тогда, вы будете солдатами, а я буду вашим командиром. *(Воспитатель и дети надевают пилотки)*

**В-ль.:** Солдаты, разведка донесла, что звезды спрятаны на площадке.

Нас с вами много и если мы пойдем выполнять задание все вместе, то враг нас может заметить. Как вы думаете, что надо сделать, чтобы стать менее заметными для врага? ( Идти тихо, не бежать, говорить шепотом).

**В-ль.:** Отправляемся в путь. Впереди нас ждет много препятствий и заданий.

Итак, смотрим карту-Здесь мины, а за минным полем болото.

Надо **разминировать дорогу.** *(На минах (круги нарисованы мелом) написаны примеры, солдаты должны написать правильный ответ.*

Затем **перейди через болото**(нужно по колесам перейти через «болото»)

*(Под последней кочкой лежит конверт-вторая часть карты с загадкой. Правильный ответ указывает, куда идти дальше.)*

**Отгадай загадку**

Шум и гам на ней с утра.

Здесь резвится детвора.

Горки, мостик и лошадка...

Это – спортивная .....**(площадка)**

*(Солдаты отправляются на спортивную площадку)*

-Здесь где-то спрятана **третья часть** карты *(дети находят часть карты)*

Надо сложить части карты *(пазл)*

Смотрим карту- Враг находится здесь, нам надо **попасть в тыл к врагу.** Как можно быстрее переправиться на другой берег реки *(надо про прыгать через все 5 обручей на двух ногах, при этом их не задеть.)*

Молодцы, все переправились*(за беседку)*

Чтобы проникнуть на вражескую территорию необходимо проползти под **сигнальной веревкой** и не задеть ее.

-А теперь нам надо уничтожить объекты врага.

Смотрим карту-Объекты врага замаскированы, их не узнать! Разведка донесла, что на аллее появились дома- это замаскированные объекты врага.

- Приступить к **уничтожению объектов противника** *(У каждого участника один шарик и одна попытка сбить кеглю ( расстояние 3 метра) Дети метают шарик «гранаты» по «вражеским танкам»)*

-Смотрите, здесь конверт, а в нем **четвертая часть** карты *(с загадкой).* Соединяем карту. Нам надо отгадать загадку. Правильный ответ укажет, куда идти дальше.

**Отгадай загадку**

Во дворе стоит грибок,

А под ним лежит песок,

Из него любой ребенок

Испечет вам пирожок! (*Песочница*)

*Солдаты направляются к песочнице*

-Здесь нам надо **найти снаряд**.

*(Дети в песке находят закопанную бутылку при помощи лопаток. В бутылке спрятана **пятая часть** карты)*

-Необходимо соединить последнюю часть карты и узнать место, где спрятаны звезды. (*Беседка*)

*(Дети направляются на веранду и ищут звезды, спрятанные в разных местах беседки)*

**В-ль.:** УРА! Вот мы и выполнили задание штаба Армии.

Приказом штаба Армии солдат (*имя ребенка*) награждается медалью

«За отвагу», «За смелость», «За храбрость» (*награждаются все дети*)

Вы молодцы, теперь вы настоящие солдаты Армии!

Какие задания были для вас трудными? Интересными?

*Игра заканчивается, и команда со звездами и медалями возвращается в группу.*

*Разработала:*

*воспитатель в/к.к. Хусаинова Н.Н.*

### **Конспект квест-игры «В лаборатории Фиксиков» (5-7 лет)**

**Цель:** развитие познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста посредством квест - игры с элементами экспериментирования и исследования.

#### **Образовательные задачи:**

-Учить проводить несложные опыты с использованием подручных средств и предметов.

-Расширять представление детей о свойствах воды, воздуха и песка

#### **Развивающая задача:**

-Развивать познавательную активность, любознательность, воображение и мышление.

#### **Воспитательная задача:**

-Воспитывать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность, умение работать в коллективе, согласовывать свои действия с действиями товарищей.

**Материалы и оборудование:** проектор и экран, столы, стулья, конверты с заданиями, указатели комнат, спец. одежда по количеству детей, бумажный веер по количеству детей, одноразовые стаканы прозрачные по количеству детей, коктейльные трубочки по количеству детей, подносы с песком, формочки по количеству детей, клей-карандаш по количеству детей, листы бумаги с

контурами рисунков по количеству детей, стакан с йодовым раствором, кисть, воздушные шары с дипломами по количеству детей.

**Форма проведения:** познавательно - исследовательская.

**Ход квест-игры**

**Воспитатель:** - Ребята, к нам в детский сад пришло видео - обращение из лаборатории профессора Чудакова! Вы готовы выйти на связь с профессором? (да) Тогда включаем скайп!

(На интерактивной доске – включаем скайп...)

**Профессор:** Дорогие ребята, мы проводим набор в школу Фиксиков.

Вы хотите стать учениками нашей школы? (ответы детей).

Кто желает поступить в нашу школу, должен пройти предварительные испытания в лаборатории Фиксиков. Желаю удачи!

**Воспитатель:** Нам нужно выполнить поручение профессора. Для этого нужно быть внимательным и собранным, принимать быстро решения и помогать друг другу! Вы готовы? (ДА) Тогда в путь!

Как все лаборанты мы подготовимся к работе- наденем специальную одежду (рядом лежит конверт)

1. Ребята, здесь еще и конверт. Давайте его откроем.

(открываем и достаем лист с подсказкой)

**Воспитатель:**

А вот и подсказка №1, куда нам идти дальше: картинка «4-й лишний» (бабочка, муха, комар, **вентилятор**). Лишний предмет - вентилятор.

Посмотрите внимательно, где находится вентилятор? К нему мы и пойдем.

**Экспериментальная комната «ВОЗДУХ»**

(подошли к столу, где проводятся опыты с воздухом)

Открываем конверт с заданием.

Загадка: Через нос проходит в грудь

И обратно держит путь.

Он невидимый, и все же

Без него мы жить не можем!

Дети: (Воздух)

**Воспитатель:** Правильно, воздух. Читаем задание:

**Докажите, что воздух движется, что он вокруг нас и можно ли его увидеть?**

Ну что же давайте доказывать!

**1. Опыт «Движение воздуха»**

**Воспитатель:** Ребята, а мы можем почувствовать движение воздуха? А увидеть? (ответы детей) Воздух не видим, зато мы его можем ощутить. **Возьмите веера и помашите им в лицо, вокруг себя.** Что вы чувствуете? (*Чувствуем, как воздух движется*).

**Вывод:** Воздух движется и он вокруг нас.

**2. Опыт «Как увидеть воздух?»**

**Воспитатель:** возьмите и подуйте через трубочку на свою ладошку.

Что почувствовала ладошка? (*движение воздуха – ветерок*).

Воздухом мы дышим через рот или через нос, а потом его выдыхаем.  
Можно ли увидеть воздух, которым мы дышим? (Ответы детей) Давайте попробуем.

**Погрузите трубочку в стакан с водой и подуйте.**

На воде появились пузырьки.

Откуда взялись пузырьки? (*Это воздух, который мы выдыхали*).

Куда плывут пузырьки – поднимаются вверх или опускаются на дно?  
(*Воздушные пузырьки поднимаются вверх*). Почему? (Ответы детей)

Потому что воздух легкий, он легче воды. Когда весь воздух выйдет, пузырьков не будет.

**Вывод:** Воздух легче воды. Вот так мы можем увидеть воздух, который мы выдыхаем.

Молодцы, с заданием мы справились и доказали, что воздух находится вокруг нас и движется, и что воздух который мы выдыхаем можно увидеть с помощью воды.

Ребята, теперь мы можем достать подсказку, которая укажет, что нам делать дальше (лопают шарик с подсказкой):

**Подсказка №2**

Он очень нужен детворе,  
он на дорожках во дворе,  
он на стройке и на пляже  
и в стекле расплавлен даже (песок)

Да, молодцы, как вы думаете, куда нам идти дальше?

**Экспериментальная комната «ПЕСОК».**

(подошли к столу, где проводятся опыты с песком)

**Воспитатель:** а вот и конверт, а в нем задание.

**Докажите, могут ли оставаться следы на песке и можно ли песком рисовать?**

**1. Опыт «На мокром песке остаются следы, отпечатки»**

**Воспитатель:** Ребята, на подносах у нас песок: что вы можете о нем рассказать? (ответы детей).

**Правильно, на одном подносе- сухой, на другом подносе – мокрый песок.**

Давайте попробуем оставить отпечатки формочек на сухом песке, на мокром песке. На каком песке лучше видны отпечатки?

Ответы детей...

**Вывод:** Правильно, на мокром песке остаются следы, отпечатки, а на сухом нет.

**2. Опыт: «Песочная страна» (рисование сухим песком)**

**Воспитатель: как вы думаете можно ли рисовать песком?**

Ответы детей...

А каким песком можно рисовать? Ответы детей....

**Воспитатель:** давайте попробуем нарисовать песком с помощью клея-карандаша.

**Обведите клеем-карандашом весь рисунок, а потом на клей насыпьте сухой песок.**

Стряхнув лишний песок на поднос, посмотреть, что получилось.

**Вывод:** Сухим песком можно рисовать.

Молодцы ребята, мы справились и с этим заданием и можем достать следующую подсказку.

**Подсказка №3**

**Собрать пазл-картинку (чернильница с пером).**

Дети собирают.

**Воспитатель:** и что же у вас получилось? Куда же нам идти дальше?

Ответы детей....

**Экспериментальная комната «Невидимые чернила»**

(подошли к столу, где проводятся опыт с проявлением чернил)

**Открыть конверт с заданием, достать листок. А он пустой...**

**Воспитатель:** я ничего не вижу, а вы ребята?

Ответы детей...

А что если профессор написал нам задание невидимыми чернилами?

Так как же нам прочитать их? (дети высказывают свои мнения).

**Воспитатель:** для того, чтобы прочитать это письмо возьмем стакан с йодовым раствором, и с помощью кисточки намочим лист и посмотрим проявится у нас что-то или нет.

Что вы видите? Ответы детей....

**Воспитатель:** читает записку.

*«Молодцы Ребята! Вы прошли наши испытания и приняты в школу Фиксиков»*

*Профессор Чудаков*

**Рефлексия.** Что вам, ребята, понравилось сегодня, что удивило, чему вы сегодня научились, что нового узнали?

Что вызвало больший интерес? (Дети отвечают)

**Воспитатель:** Молодцы! Получите дипломы от профессора Чудакова.

*Разработала:*

*воспитатель в/к.к. Полякова Е.В.*

**Конспект квест – игры  
«В поисках волшебной книги»  
(6 -7 лет)**

Организационная информация	
Доминирующая образовательная область	познавательное развитие
Вид деятельности детей	игровая, коммуникативная, познавательная, двигательная

### Методическая информация

	<b>Тема образовательной деятельности</b>	«В поисках волшебной книги»
	<b>Методы и приемы реализации содержания занятия</b>	<p>Методические приёмы:</p> <p>Игровые - сюрпризный момент (видеописьмо)</p> <p>Наглядные – использование картинок, карточек</p> <p>Словесные - напоминание, указание, вопросы</p> <p>Образовательные технологии:</p> <p>Игровые – дидактические игры: «Мозаика цифр», «Собери слов по буквам», «Собери слов по слогам»</p> <p>Исследовательские – решение кроссворда, ребусы</p> <p>Триз – «Мозговой штурм», игра «Найди своих друзей»</p> <p>Социоигровые – дидактическая игра «Волшебный мешочек», игра – приветствие «В круг широкий, вижу я, встали все мои друзья»</p>
	<b>Интеграция образовательных областей</b>	«Социально-коммуникативная», «Познание», «Музыка».
	<b>Возрастная группа</b>	общеразвивающей направленности детей 6-7 лет №1
	<b>Цель:</b>	формировать интеллектуальное развитие дошкольников, используя современные нетрадиционные методы и приемы – квест-игры
	<b>Задачи:</b>	
	<u>Образовательные:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-формировать навыки вычислительной деятельности</li> <li>-пополнять знания детей о геометрических фигурах, их свойствах (толщина, цвет, форма, размер)</li> <li>-совершенствовать навыки чтения</li> </ul>
	<u>Развивающие:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-развивать способности декодировать информацию, изображенную на карточке</li> <li>-развивать умение четко отвечать на поставленные вопросы, аргументировать свои высказывания.</li> <li>-развивать логическое мышления, воображение, внимание</li> <li>-развивать смекалку, зрительную память.</li> </ul>
	<u>Воспитательные:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-воспитывать умение работать в коллективе</li> <li>-воспитывать взаимопомощь, умение слушать других</li> </ul>
	<b>Планируемые результаты:</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- дети принимают участие в предложенной игровой деятельности;</li> <li>- проявляют интерес к другим людям;</li> <li>- формируют мотивацию на поиск внутренних ресурсов помощи;</li> <li>- способны дать оценку своей деятельности, проанализировав конечный результат (отработка навыков рефлексии)</li> </ul>
	<b>Организация среды для проведения занятия (образовательной деятельности)</b>	<p>буквы для составления слова – «Теремок»; слоги для составления кроссворда; карточки с изображением предметов</p> <p>блоки Дьенеша, математические ребусы, ребусы «Прочитай слово»</p> <p>пазлы от картинки; наборы: блоки Дьенеша, карточки с изображением символов и примеров блоки Дьенеша, листок в клетку, карандаш</p>

	<b>Подготовка к образовательной деятельности на занятии в режимные моменты</b>	Малоподвижная игра «Найди своих друзей», игра волшебный мешочек, игра «Мозаика цифр», игра «Математические ребусы», игра «Графический диктант»	
<b>Образовательная деятельность</b>			
	<b>Вводная часть</b>		<b>Время</b>
<b>1</b>	<b>Введение в тему (вовлечение детей в деятельность)</b>	Игра – приветствие «В круг широкий, вижу я, встали все мои друзья» (Дети вместе с воспитателем становятся в круг) Воспитатель -В круг широкий, вижу я, Встали все мои друзья. Мы сейчас пойдем направо, А теперь пойдем налево, В центре круга соберемся, И на место все вернемся. Улыбнемся, подмигнем, Заниматься мы начнем. (Дети выполняют упражнения в соответствии с текстом.	1 мин.
<b>2</b>	<b>Мотивация деятельности детей</b>	В- Ребята, смотрите, к нам пришло видеописьмо (Дети смотрят на экране видеописьмо) -Здравствуйте друзья! Меня зовут Егор. Когда я был маленький, я тоже ходил в ваш детский сад. В детском саду был один предмет, который помог мне стать умным. С помощью этого волшебного предмета я учусь на одни пятерки. Я очень хочу, чтобы вы в школе тоже были круглыми отличниками. Для этого вам нужно найти этот волшебный предмет. Чтобы узнать, что это за предмет, вам нужно собрать картинку. В-Ребята, чтобы отыскать части картинки, нужно выполнить несколько заданий. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать часть от большой картинки. Когда вы соберете все части и сложите их, то узнаете что это за волшебный предмет. -Готовы? -Чтобы быстрее собрать все части картинки, нужно разделить на две команды. Игра «Волшебный мешочек» (Воспитатель предлагает взять из мешочка блоки Дьенеша и разделить по цветам блоков)	2 мин.
<b>3</b>	<b>Целеполагание</b>	В.-Вспомним, что просил нас мальчик Егор найти? <i>Предполагаемые ответы детей</i> В-Что мы должны для \того сделать? д-Нужно отыскать части картинки, выполнить задания. За каждое правильно выполненное задание мы будем получать часть от большой	1 мин

		картинки. Собрав части картинки мы узнаем о каком волшебном предмете говорил в видеописьме мальчик Егор	
	<b>Актуализация ранее приобретенных знаний</b>	<p>В-Для того, чтобы быстрее справиться со всеми заданиями предлагаю провести интеллектуальную разминку</p> <p>- Не зевайте, на вопросы быстро отвечайте.</p> <p><b>«Разминка»</b></p> <p>-Как называется государство, в котором мы живём? А столица этого государства?</p> <p>-Имя, отчество и фамилия президента нашей страны.</p> <p>- Назовите цвета российского флага (белый, синий, красный)</p> <p>-Сколько месяцев в году? Сколько дней в неделе?</p> <p>-Как называется следующий за средой день недели? Какой он по счету?</p> <p>-Как называется день недели между четвергом и субботой, между субботой и воскресеньем?</p> <p>-Как называется книга, в которую занесены редкие и исчезающие виды животных и растений? (Красная Книга)</p> <p>- Как называется модель земного шара?</p> <p>-Какое сейчас время года?</p> <p>-Какое время года было перед весной?</p> <p>-Назовите среди названных месяцев – зимний: май, декабрь, апрель.</p> <p>-Назовите среди названных месяцев – летний: сентябрь, август, февраль.</p> <p>-Бывает круг с тремя углами?</p> <p>-Бывает у кошки четыре лапы?</p> <p>-Планета, на которой мы живём...</p> <p>-Ночью яркое солнце?</p> <p>-Кто выдаёт книги в библиотеке?</p> <p>-Кто летает в космос?</p> <p>-Что выше – дерево или трава?</p> <p>-На какой руке больше пальцев – на левой или на правой?</p> <p>-Что короче – месяц или неделя?</p> <p>-Что длится дольше - минута или час?</p> <p>-У кого меньше лап – у цыплёнка или у курицы?</p> <p>-Назови гласные звуки</p> <p>-Назови мягкие согласные звуки</p> <p>-Звук – это то, что мы ...</p> <p>-Буква – это то, что мы...</p> <p>-Назови три домашних животных</p> <p>-Назови три водоплавающих птиц</p>	6 мин.
	<b>Основная часть:</b>	<p>В-Молодцы! Начинаем поиск!</p> <p><b>1 Задание «Реши пример»</b></p> <p>Игра «Мозаика цифр»</p> <p>(На столах лежит карточка с изображением</p>	14 мин.



		<p>предмета, карточки с изображением символов и примеров, коробка с блоками Дьюнеша)  В-Каждая команда должна заполнить свою предметную картинку. Для этого нужно решить примеры и найти блоки, соответствующие шифру.  (После выполнения задания команды получают часть от картинки)</p> <p><b>2 задание «Математические ребусы»</b>  В-Прочитайте ребусы, в которых есть числа.  (Каждая команда отгадывает свой ребус)  (После выполнения задания команды получают часть от картинки)</p> <p><b>3 задание «Графический диктант»</b>  В-Нарисуйте по клеточкам предмет.  (Каждый ребенок рисует на листах бумаги)  (После выполнения задания команды получают часть от картинки)</p> <p><b>Физминутка</b>  Малоподвижная игра «Найди своих друзей»  Детям предлагается набор картинок: девочка, гриб, гитара, рыба, бабочка, перо, заяц, лодка, зонтик, паутина, часы, крокодил, звезда, шарик, самолет, радио, дом, дерево  В-Прошу объединиться всем кто - живой; издает звуки; сам передвигается;  неживой - молчит; живет в воде.</p> <p><b>4 Задание «Собери слова по буквам»</b>  (На столах лежат буквы)  В- Слово рассыпалось. Соберите его. Для этого нужно поставить буквы по порядку возрастания цифр.  (Воспитатель показывает правильный ответ «Теремок»)  (После выполнения задания команды получают часть от картинки)</p> <p><b>5 Задание «Собери слово со слогам»</b>  (На мольберте кроссворд с картинками героев сказки «Теремок», на столах слоги)  В- Решите кроссворд. На магнитной доске из слогов составьте имена героев сказки «Теремок».  (После выполнения задания команды получают часть от картинки)</p> <p><b>6 задание «Прочитай слова»</b>  В-Прочитайте слова. У первой команды – буквы в слове уменьшаются, а у второй - увеличиваются.  (После выполнения задания команды получают последнюю часть от картинки.)</p>	
Добывание (сообщение и		В-Задания все закончились. Попробуйте вместе собрать картинку.	3 мин.

	<b>приятие) нового знания</b>	Дети собирают пазлы в картинку. Полученное изображение дети видят на мультимедийной доске. Это изображение энциклопедии. В- Дети, кто знает, что это за книга? (Ответы детей). В- Правильно, это энциклопедия для детей. В ней вы сможете узнать ответы на многие вопросы. Это очень интересная книга.	
<b>Заключительная часть</b>			
	<b>Анализ результатов деятельности</b>	В.-Оценим себя! У кого сегодня не было трудностей, справился с заданиями, тот выбирает желтые бабочки. Кто старался, но не все получилось –синие бабочки В.-...., ты какую бабочку выбрал? В. Почему? В.-...., ты себе какую бабочку В.-Почему? <b>Итог</b> В.-Кому сегодня помогали? -Какие задания были трудные -С каким заданием справились легко?	2 минуты
<b>Определение перспектив дальнейшей деятельности</b>			
	Дети совместно с воспитателем решают посетить библиотеку для выбора энциклопедий	1 мин.	

*Разработали:*

*воспитатель в/к.к. Рожкова Н.В.*

*воспитатель I/к.к. Карабасова И.А.*

### Конспект квест – игры «Мы – будущие первоклассники» (6-7 лет)

Организационная информация		Дозировка	Методические указания
Доминирующая образовательная область	Познавательное развитие		
Вид деятельности детей	Игровая; Коммуникативная; Познавательно-исследовательская; Продуктивная; Музыкально-художественная; Двигательная.		
<b>Методическая информация</b>			
Тема образовательной деятельности	«Мы – будущие первоклассники»		
Методы и приемы реализации содержания	Игровой: двигательная активность, пальчиковая гимнастика, физкультурная минутка. Словесный: беседа, объяснение,		

<b>занятия</b>	художественное слово, проблемные вопросы; Наглядный: рассматривание показ образцов, экспериментирование. Практический: сюрпризный момент, игровые упражнения, продуктивная деятельность		
<b>Интеграция образовательных областей</b>	Познавательное, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое.		
<b>Возрастная группа</b>	6-7 лет		
<b>Цель</b>	Формирование у детей высокой мотивации к учебной деятельности посредством внедрения в образовательный процесс квест-игры.		
<b>Задачи:</b>			
Образовательные: - Активизировать представления детей о школе, процессе обучения. - Побуждать детей к познавательной деятельности, умению моделировать слова из букв; составлять слово по кодировке; находить ответы на вопросы с помощью подсказок.			
Развивающие: - Развивать умение ориентироваться на плоскости с порой на план. -Развивать мелкую моторику руки, координацию движений «глаз-рука». - Развивать внимание, воображение, зрительную память, образное мышление, слуховое восприятие. - Развивать способность рассуждать, делать простые умозаключения.			
Воспитывающие: - Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу в ходе совместной деятельности.			
<b>Планируемые результаты:</b>			
- проявляет интерес к познавательно-исследовательской деятельности, к окружающему миру; - действует самостоятельно; - проявляет эмоциональную отзывчивость в деятельности и общении со взрослыми и сверстниками; - умеет решать интеллектуальные задачи и делать выводы			
<b>Оборудование</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Картинка «Школа», разрезанная на 7 частей; конверт с письмом от учителя; план группы с обозначенными стрелками «Маршрут к подсказке»; обручтоннель с верёвочками на палочках ( 3 шт.), 3 конверта с буквами- О,Ц,Е,Н,К,А;</li> <li>• Текст подсказок на карточках ( см. по тексту)</li> <li>• Код–0А,1Е,2Ч,3Н,4К, 5И,6У,7О,8С,9Л, таблица с шифром — 6 2 1 3 5 4; картинки, в т.ч изображением ученика;</li> <li>• Ёмкость с манкой, в которой спрятаны школьные принадлежности (резинка, скрепка, корректор, клей, карандаш, ручка, линейка, шифр), подручные предметы- вилки, трубочки,</li> </ul>		

	ложки, пинцеты; листы, разлинованные на 8 частей; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Листы бумаги, где нарисованы свечой- ручки и карандаши; карандаши на каждого ребёнка;</li> <li>• Для муз. паузы – магнитофон и весёлая танцевальная музыка;</li> <li>• Карточки с «зашифрованными буквами» ( половинки букв), зеркала на каждого ребёнка;</li> <li>• Большая привлекательная книга «Энциклопедия» — Яркая коробка с медальками «Будущий первоклассник», сладкие призы</li> </ul>		
<b>Критерии оценки деятельности детей на занятии</b>	Активно участвовать в продуктивной деятельности. Проявление самостоятельности. Сопереживание. Проявляет волевые усилия. Аргументирует самооценку.		

*Разработали:*  
 воспитатель в/к.к. Полякова Е.В.  
 воспитатель Портнова О.В

## Конспект квест - игры «Телепортация в страну Грамотной речи» Автоматизация звука[r] в слогах, словах и предложениях (6-7 лет)

Организационная информация		Примечание (дополнительная информация к конспекту)
<b>Доминирующая образовательная область</b>	Речевое развитие	
<b>Вид деятельности детей</b>	Познавательная, коммуникативная, игровая, двигательная	
<b>Методическая информация</b>		
<b>Тема образовательной деятельности</b>	Квест – игра «Телепортация в страну Грамотной речи «Автоматизация звука[r] в слогах, словах и предложениях»	
<b>Методы и приемы реализации содержания занятия</b>	Беседа с детьми, использование демонстрационного материала, создание ситуации выбора, обсуждение, проблемные вопросы.	
<b>Интеграция</b>	Социально-коммуникативное развитие,	

<b>образовательных областей</b>	физическое развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие.	
<b>Возрастная группа</b>	6-7 лет	
<b>Цель:</b>	Автоматизировать звук [р] в слогах, словах и предложениях.	
<b>Задачи:</b>		
Коррекционно – образовательные:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>-учить определять наличие звука [р] в словах.</li> <li>- закреплять плавность и точность выполнения артикуляционных упражнений.</li> <li>- делить слова на слоги;</li> <li>- определять количество слогов в слове.</li> </ul>		
Коррекционно – развивающие:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать фонематический слух, зрительное восприятие, мышление, внимание, память;</li> <li>- развивать умение отвечать на вопрос учителя – логопеда полным ответом;</li> <li>- развивать умение называть слова на заданный звук.</li> </ul>		
Коррекционно – воспитательные:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать интерес к логопедическим занятиям через применение игровых приемов.</li> <li>- воспитывать чувство товарищества, умение слушать педагога и товарищей, желание и умение работать в коллективе;</li> <li>- воспитывать интерес к занятию и любовь к родному языку.</li> </ul>		
<b>Планируемые результаты:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет вести деловой диалог со взрослыми и детьми;</li> <li>- может использовать речь для выражения своих мыслей;</li> <li>- может выделять звуки в словах;</li> <li>- интересуется речью как особым объектом познания.</li> </ul>		
<b>Организация среды для проведения занятия (образовательной деятельности)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- карточки «прочитай по первым звукам»,</li> <li>- зеркала,</li> <li>- изготовление ориентиров в виде кристаллов,</li> <li>- пособие на развитие дыхания «Клоун»,</li> <li>- карточки «замени первый звук»,</li> <li>- карточки с изображением предметов для составления предложений,</li> <li>- разрезная картинка,</li> <li>- песок в песочнице,</li> <li>- мольберт магнитный,</li> <li>- проектор, ноутбук, презентация.</li> </ul>	
<b>Подготовка к образовательной деятельности на занятии в режимные моменты</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Физминутка «Девочки и мальчики»;</li> <li>- Знакомство со словом «Марсоход», «Телепортация», «Шифр»;</li> <li>- Дыхательная гимнастика;</li> <li>- Разучивание стихотворений на звук [р];</li> <li>- Автоматизация в слогах, в словах и предложениях;</li> <li>- Выполнение артикуляционной гимнастики;</li> <li>- Постановка звука [р].</li> </ul>	
<b>Образовательная деятельность</b>		

	<p><b>Вводная часть</b></p> <p><b>Введение в тему (вовлечение детей в деятельность)</b></p>	<p>Дети входят в зал и становятся полукругом.</p> <p><b>Логопед:</b> здравствуйте ребята! Поприветствуйте гостей.</p> <p><b>Все вместе:</b> доброе утро, всем на планете Доброе утро, взрослые и дети!</p> <p><b>Логопед:</b> ребята, сегодня вместо обычного занятия я вам предлагаю телепортироваться в страну Грамотной речи и показать правителю этой страны как мы научились правильно произносить звук [р]. Вы согласны?</p> <p><b>Дети:</b> да.</p> <p><b>Логопед:</b> скажите, а как вы понимаете слово телепортироваться? Что это значит?</p> <p><b>Дети:</b> телепортироваться, это значит перемещаться куда – либо.</p> <p><b>Логопед:</b> верно.</p> <p><b>Логопед:</b> но перед тем, как мы совершим телепортацию, что нам нужно выполнить, чтобы мы смогли четко и правильно произносить звуки?</p> <p><b>Дети:</b> арт. гимнастику (гимнастику для язычка).</p> <p><b>Логопед:</b> правильно. Кира, помоги мне раздать ребятам зеркала.</p> <p>Итак, первое упражнение (лошадка, грибочек, маляр, чистим верхние зубки, молоточек, дятел и моторчик)</p> <p><b>Логопед:</b> молодцы ребята! Даша, помоги собрать у ребят зеркала. Ну что готовы телепортироваться в страну Грамотной речи?</p> <p><b>Дети:</b> да.</p> <p><b>Логопед:</b> тогда, закрываем глаза и под музыку поворачиваемся вокруг себя. (муз спецэффект)</p>	<p>2 минуты</p>
	<p><b>Мотивация деятельности детей</b></p>	<p><b>Логопед:</b> что же произошло? Где мы оказались? <b><u>Звучит голос «Марсианина»</u></b> <i>Здравствуйте Земляне, меня зовут Марсик, в системе произошел сбой, и вы оказались на планете Марс. Здесь долго находиться нельзя.</i></p> <p><b>Логопед:</b> а что же нам делать, Марсик?</p> <p><b>Марсик:</b> я вам дам первую часть карты с ориентиром в виде кристалла, как только доберетесь до кристалла и выполните мое задание правильно, на экране загорится красный сигнал и появится еще одна часть карты. Когда пройдете весь путь и выполните все задания правильно, появится шифр. Отгадайте его и тогда вы сможете телепортироваться в страну Грамотной речи. Все задания вы прочтете на кристаллах, не забудьте забрать их с собой, в конце пути они вам пригодятся. Желаю удачи!</p>	<p>1 минута</p>

	<b>Целеполагание</b>	<p><b>Логопед:</b> спасибо, Марсик! Итак, ребята, нам с вами надо добраться до кристаллов, выполнить задание и в конце пути отгадать шифр. Всем ясно? Смотрите, на экране, появилась первая часть карты с кристаллом. До какого кристалла нам сейчас нужно добраться?</p> <p><b>Дети:</b> до зелёного.</p> <p><b>Логопед:</b> а, на чем передвигаются по марсу?</p> <p><b>Дети:</b> на марсоходе.</p> <p><b>Логопед:</b> скажите, а почему этот вид транспорта так назвали?</p> <p><b>Дети:</b> потому что, ходит по марсу.</p> <p><b>Логопед:</b> верно. Представим, что мы будем передвигаться на марсоходе, я впереди, а вы вставайте парами за мной и повторяйте движение. Ребята, как работает мотор марсохода?? Р-Р-Р-Р. Итак, заводим мотор и отправляемся в путь к зеленому кристаллу. Р-Р-Р-Р....</p>	1 минута
<b>Основная часть:</b>			
	<b>Актуализация ранее приобретенных знаний</b>	<p><b>Логопед:</b> а вот и первый кристалл. Ребята, нужно найти кристалл с заданием от Марсика. Вставайте удобно. Я буду читать задание, а вы меня внимательно слушайте.</p> <p><i>(Продолжите чистоговорку.)</i> Я читаю начало чистоговорки, а вы ее закончите, только не забываете про звук Р.</p> <p>Ра-ра-ра - ровная гора.  Ра-ра-ра - начинается игра.  Ор-ор-ор – красный помидор.  Ро-ро-ро - едем на метро.  Ры-ры-ры - в парке комары.  Ир-ир-ир - Ира пьет кефир.  Ыр-ыр-ыр - в сыре много дыр.</p> <p><b>Логопед:</b> молодцы, ребята. Ваня, у тебя бейджик зеленого цвета, значит ты будешь ответственный за какой кристалл? Прикрепляй его себе на бейджик. Посмотрите на экране появился красный сигнал и еще одна часть карты, значит мы правильно выполнили задание. Тогда не будем терять время и отправляемся к следующему кристаллу? Заводим мотор марсохода, Р-Р-Р-Р., поехали.</p> <p><b>Логопед:</b> вот мы и оказались у бирюзового кристалла. Где же кристалл с заданием? Слушайте следующее задание.</p> <p><i>(Из песка достаньте части картины и соберите ее. Затем на картине найдите предметы со звуком Р и назовите их).</i></p> <p><b>Логопед:</b> ребята, встаньте вокруг стола с песком. Каждый достаньте по одной части картины. Все нашли? А теперь соберите</p>	23 минуты

картину полностью. Понятно задание? Приступайте. (Дети собирают картину, затем она появляется на экране.)

**Логопед:** ну, что ребята собрали картину?

**Дети:** да.

**Логопед:** смотрим на экран и проверяем, такая же у вас картина получилась?

**Дети:** да.

**Логопед:** а теперь каждый, назовите по одному предмету изображенному на картине, в названии которого есть звук Р.

**Дети:** называют предметы.

**Логопед:** правильно, молодцы. Мира, это твой кристалл не забудь его взять. Посмотрите, на экране снова появился красный сигнал, и еще одна часть карты. Это означает, что и это задание вы правильно выполнили. Отправляемся к следующему кристаллу, в путь Р-Р-Р-Р.

**Логопед:** мы добрались до очередного кристалла. И снова ищем кристалл с заданием. Читаю следующее задание. (Прочитайте слова по первым звукам, а затем поделите их на слоги).

**Логопед:** проходите, садитесь, на стулья. Я сейчас вам раздам карточки, Милана помоги мне. Внимательно рассмотрите их и прочитайте слова по первым звукам.

**Логопед:** Антон, какое слово у тебя получилось?

**Дети:** читают слова по первым звукам. *(рука, шар, ветер, груша, ракета, перо)*

**Логопед:** а теперь, поделите слова на слоги. Ваня, сколько слогов в слове ракета?

**Дети:** 3

**Логопед:** а как ты это определил? Какие способы деления слов на слоги ты знаешь?

**Дети:** можно прохлопать, можно определить с помощью касания подбородка ладони, и сколько гласных столько и слогов.

**Логопед:** правильно. Кира, скажи сколько слогов в слове рука? И т.д.

**Дети:** ответы детей.

**Логопед:** молодцы, ребята. Кто же будет ответственным за фиолетовый кристалл? Лера, возьми свой кристалл, и прикрепи его на бейджик. Посмотрите на экран. Появилась очередная часть карты с кристаллом, а это значит, что и с этим заданием мы справились. Я предлагаю немного отдохнуть и восстановить свои силы. Встаньте в центр зала, полукругом. Лера проведет физминутку. Лера выходи,



вставай перед ребятами. Смотрим на нее и все вместе выполняем движения.

*Девочки и мальчики  
Прыгают как мячики,  
Ножками топают,  
Ручками хлопают,  
Низко наклоняются,  
Быстро выпрямляются,  
Глазками моргают,  
После отдыхают.*

**Логопед:** отдохнули? Ну, а теперь нужно восстановить дыхание.

*А теперь мы не спеша  
Будем правильно дышать.  
Раз, два, три, четыре, пять!  
Все умеем мы считать,  
Отдыхать умеем тоже.  
Руки за спину положим.  
Голову поднимем выше  
И легко, легко подышим.*

**Логопед:** все восстановили дыхание?  
Пора двигаться дальше. Снова заводим мотор марсохода и в путь. Р-Р-Р-Р.

**Логопед:** вот мы и оказались у красного кристалла. Нужно найти кристалл и прочитать следующее задание. (Придумайте интересные предложения с картинками). Каждому из вас я сейчас раздам по одной карточке, Мира, помоги мне раздать ребятам карточки. Рассмотрите внимательно карточки и составьте по одному предложению с данными картинками. Не забывайте про звук Р.

**Дети:** ответы детей.

**Логопед:** хорошие получились предложения, вы молодцы. Антон, забирай свой кристалл. А на экране снова появился красный сигнал, а это значит, что мы справились с заданием. Ну, что пора двигаться дальше? Заводим мотор марсохода. Р-Р-Р-Р

**Логопед:** мы оказались у оранжевого кристалла. А где же кристалл с заданием. Читаем задание. (Замените первый звук в картинках на звук [р] и назови это слово.)

**Логопед:** ребята, садитесь перед кристаллом по удобнее.

**Логопед:** я сейчас вам раздам карточки, посмотрите внимательно, что изображено на них и замените первый звук на звук Р.

**Логопед:** кто уже готов? Кира, что изображено на твоей карточке? А после того как ты заменила первый звук в этом слове, на звук, какое новое слово получилось? Дети называют

		<p>слова</p> <p><b>Логопед:</b> вы молодцы ребята. Даша, за оранжевый кристалл будешь ответственная ты. А на экране появилась еще одна часть пути с кристаллом. К какому кристаллу нам нужно двигаться дальше?</p> <p><b>Дети:</b> к желтому.</p> <p><b>Логопед:</b> Тогда отправляемся к следующему кристаллу. Наконец то мы добрались до этого кристалла. Нужно найти задание от Марсика. Читаем задание от Марсика. <u><i>(Прочитайте выразительно стихи со звуком Р. После того, как вы выполните мое задание, на экране появится шифр. С помощью этого шифра вы сможете телепортироваться в страну Грамотной речи. Я рад был знакомству с вами. До новых встреч!)</i></u></p> <p><b>Логопед:</b> ребята давайте вспомним стихи, которые учили на занятиях. Вставляйте полукругом, громко и выразительно читайте свои стихотворения. Кто первый хочет прочитать?</p> <p><b>Логопед:</b> вы прекрасно прочитали стихи! Милана, прикрепляй свой кристалл.</p> <p><b>Логопед:</b> смотрим на экран. И с этим заданием мы справились! Ура, появился шифр из букв! Как вы думаете, что могут обозначать эти буквы?</p> <p><b>Дети:</b> может быть, это название цвета кристаллов.</p> <p><b>Логопед:</b> возможно. Смотрите, на мольберте схема похожая на шифр, мне кажется, что кристаллы нужно туда прикреплять. Давайте попробуем! (Дети выкладывают по цветам кристаллы).</p> <p><b>Логопед:</b> внимание на экран, правильно ли вы разгадали шифр? (на экране появляется правильный шифр).</p> <p><b>Логопед:</b> ребята, вы молодцы, вы отгадали шифр. Спасибо Марсику за такие интересные задания.</p> <p><b>Логопед:</b> сейчас начнется телепортация в страну Грамотной речи, закрываем глаза и пока звучит музыка, поворачиваемся вокруг себя.</p>	
<b>Заключительная часть</b>			
	<b>Анализ результатов деятельности</b>	<p><b>Логопед:</b> ребята, где мы оказались?</p> <p><b>Дети:</b> в стране Грамотной речи.</p> <p><b>Логопед:</b> правильно.</p> <p><b>Логопед:</b> Посмотрите на экран, стрелка указывает нам на сундук. Как вы думаете, что это может быть?</p> <p><b>Дети:</b> ответы детей.</p>	3 минуты

		<p><b>Логопед:</b> я думаю, что мы должны открыть сундук. В сундуке есть послание, оно адресовано вам ребята, от правителя этой страны. Слушайте его внимательно.  <i>Здравствуйте, ребята! Если вы читаете это послание, значит, вы успешно добрались до страны Грамотной речи и справились со всеми заданиями. Я рад за вас, что вы научились красиво говорить и подружиться со звуком Р. За ваши старания и успехи я оставляю вам медали, если вы справились со всеми заданиями без труда, и они вам были интересны, то возьмите себе медаль с зеленой лентой. Если же при выполнении заданий у вас возникали трудности, то возьмите медаль с красной лентой. Желаю Вам успехов!</i>  (Дети оценивают себя, выбирая себе медали с определенной ленточкой.)</p> <p><b>Логопед:</b> ребята, для чего мы выполняли все задания? Отвечайте полным предложением.</p> <p><b>Дети:</b> чтобы попасть в страну Грамотной речи</p> <p><b>Логопед:</b> а зачем?</p> <p><b>Дети:</b> чтобы показать правителю этой страны, что мы научились правильно и красиво говорить звук Р.</p> <p><b>Логопед:</b> а что позволило вам справиться со всеми заданиями правильно?</p> <p><b>Дети:</b> знания, сплочённость, понимание, умение работать в команде.</p> <p><b>Логопед:</b> Ваня, какое задание для тебя было самым трудным? А для тебя Антон?</p> <p><b>Логопед:</b> Кира ответь мне, какой звук чаще всего сегодня встречался в заданиях?</p> <p><b>Логопед:</b> Милана, все ли у тебя сегодня получалось?</p> <p><b>Логопед:</b> Лера, какое задание тебе понравилось больше всего?</p> <p><b>Логопед:</b> ребята, а мне хотелось поблагодарить вас за ваши старания и за то, как вы умеете работать в команде. Спасибо, вам огромное! Ну, а нам, пора возвращаться в детский сад. Закрываем глаза и под музыку поворачиваемся вокруг себя.</p> <p><b>Логопед:</b> вот мы снова оказались в саду. На этом наше занятие подошло к концу. Говорите гостям до свидания.</p>	
	<b>Определение перспективы дальнейшей деятельности</b>		
	Продолжать автоматизировать звука [р] в связной речи.		

*Разработала:*  
учитель – логопед в/к.к. Пастухова Н.В.

## **Конспект квест - игры** **«В поиске волшебной книги»** **(6-7 лет)**

**Цель:** Закрепить с детьми полученные знания.

**Задачи:**

- закреплять у детей знания о своей стране, окружающей природе (поле, лес, река);
- упражнять в нахождении предметов с заданным звуком и находить его место в слове;
- закреплять умение составлять рассказ, пользуясь мнемотаблицей;
- закреплять умение ориентироваться в пространстве и на листе бумаги, точно выполняя указания воспитателя;
- упражнять в решении задач на сложение и вычитание, выделяя ее основные части;
- упражнять детей в умении осуществлять игровой замысел и выполнять задачи, развивать мышление, речь;
- создавать положительное настроение, воспитывать дружеские чувства и желание работать.

**Материалы:**

*атрибуты для украшения группы:* искусственные цветы, бабочки, деревья, лягушки, болото, река.

*демонстрационный материал:* серединка цветка с буквой К и лепестки с предметами, где имеется данный звук; мнемотаблицы; лиственные деревья, елка, шишки для задачи.

*раздаточный материал:* листочки и карандаши по количеству детей.

Телевизор, магнитофон, видеоролики с речью Кота Ученого, гимнастикой для глаз, флешка с музыкальной, посылка, детская энциклопедия, картинка энциклопедии разрезанная на части, отметки 5,4,3, на каждого ребенка.

**Место проведения:** групповая комната.

### **Ход квест - игры:**

*Воспитатель:* Ребята, сегодня нам с вами пришло видеописьмо! Хотите узнать от кого оно?

*Дети:* Да, хотим!

Воспитатель включает видеоролик от Ученого Кота.

*Ученый Кот:* Когда я был маленький, тоже ходил в детский сад, мне там очень нравилось. С помощью волшебного предмета, который был в детском саду, я получил много знаний и хорошо учился в школе, на одни 5. Я хочу чтобы вы в школе тоже были круглыми отличниками. А для этого вам нужно найти этот волшебный предмет, собрать картинку из множества маленьких, которые вы будете получать за каждое правильно выполненное задание. Когда вы соберете все картинки и сложите одну большую, то и узнаете, что это за предмет! Удачи вам!

*Воспитатель:* Вы готовы, ребята отправиться на поиски этого загадочного предмета?

*Дети:* Да!

*Воспитатель:* Для того, чтобы справиться за заданиями предлагаю провести интеллектуальную разминку «Я вам, вы мне». Я буду бросать вам по очереди мяч и задавать вопрос, вы ловите, отвечаете и бросаете мне обратно.

- Как называется государство, в котором мы живем? (Россия)

- Столица нашего государства? (Москва)

- Фамилия, имя, отчество нашего президента? (В.В.Путин)

- Символы России (Флаг, герб, гимн)

- Какие цвета на Российском флаге? (Белый, синий, красный)

- Назовите времена года. (Зима, весна, лето, осень)

- Сколько дней в недели? ( 7 дней)

- Сколько частей в сутках? (4 – утро, день, вечер, ночь)

- Из чего состоит наша речь? ( Из предложений)

- Из чего состоит предложения? (Из слов)

- На что можно поделить слова? (На слоги)

*Воспитатель:* Молодцы, ребята! Размялись и за дело!

Посмотрите куда мы попали? (Имитация поляны с цветами и доска с серединкой от цветка)

*Дети:* На полянку.

*Воспитатель:* Сколько много цветов! А этот почему то без лепестков?

Да потому что, это первое задание «**Собери цветик - семицветик**», которое нам приготовил Кот Ученый, выполним его и получим первую часть картинки – отгадки.

*Воспитатель:* На серединке цветка буква К, на лепестках картинки. Вы должны найти предмет, с заданным звуком и определить в начале он, в середине или в конце.

(Дети по очереди выполняют задание: мак – звук К в конце, кот – в начале, тыква – в середине и т.д.)

*Воспитатель:* Посмотрите, на наш цветик – семицветик прилетели бабочки! Давайте посмотрим на них. **Гимнастика для глаз «Бабочки и цветочки»**

*Воспитатель:* Ребята, а вот и первая картинка, бабочка на крыльях принесла! Давайте мы ее положим в портфель, чтобы не потерялась и отправимся дальше.

*Воспитатель:* Куда же мы попали теперь? (Имитация леса – елки, пеньки, доска с картинками для задачи)

*Дети:* В лес.

*Воспитатель:* А вот и следующее задание «**Придумай и реши задачу**»

*Дети:* На полянке стояла пять лиственных деревьев и одна елка. Сколько всего деревьев на поляне?

*Воспитатель:* Молодец! Кто выделит основные части задачи?

*Дети:* - На полянке стояла пять лиственных деревьев и одна елка. – Это условие.

- Сколько всего деревьев на поляне? - Это вопрос

- Пять плюс один. – Это решение

- 6 деревьев всего на поляне. – Это ответ.

*Воспитатель:* На какое действие эта задача?

*Дети:* На сложение.

(Аналогично еще одна задача: На елке висело 7 шишек, две упали. Сколько шишек осталось на елке? – Задача на вычитание)

*Воспитатель:* Ребята, а почему в лесу воздух чище, чем в городе?

*Дети:* Потому что много деревьев и все они очищают воздух, а так же нет машин, которые загрязняют его.

Давайте подышим чистым воздухом. **Дыхательная гимнастика «Подышим свежим воздухом»**

*Воспитатель:* А где же картинка? С заданием мы справились, давайте поищем. (Дети находят под елкой вторую картинку).

*Воспитатель:* Идем дальше! И попадаем куда? (Имитация болота и доска с мемо таблицей)

*Дети:* На болото.

*Воспитатель:* Верно, сколько лягушек кругом! А где же задание? Да вот оно у одной из лягушек. (Находят конверт с заданием **«Составь рассказ по мемо таблице»**)

*Воспитатель:* Ну это совсем просто! Кто хочет составить рассказ? (Один ребенок начинает, другой продолжает, остальные помогают, если кто затрудняется).

*Воспитатель:* Молодцы! Ребята, как лягушки ловят комаров и мошек? Языком.

*Дети:* Верно! Они, наверное, часто зарядку для язычка делают, раз так ловко им владеют! Давайте тоже проведем гимнастику. **Артикуляционная гимнастика «Веселый язычок»**

*Воспитатель:* Пора нам с болота уходить, но мы же еще картинку не нашли. (Ищут и находят под кочкой).

*Воспитатель:* Много мы уже заданий выполнили и картинки – подсказки получили, но этого не достаточно и мы отправляемся дальше.

*Воспитатель:* А впереди у нас река и конверт с картинкой на той стороне реки. Чтобы до него добраться нужно справиться со следующим заданием **«Графический диктант»**.

(Дети по клеткам, под диктовку воспитателя выполняют задания, если выполнили правильно, то получилось изображение кораблика).

Устали пальчики, давайте их разомнем, **пальчиковая гимнастика «Карандаши»**

*Воспитатель:* Что же у нас получилось?

*Дети:* Кораблики.

*Воспитатель:* Вот на них и переплывем эту реку.

(Переплывают реку, берут конверт с картинкой)

*Воспитатель:* Ну вот мы и собрали все картинки и выполнили все задания Кота Ученого, но перед тем, как начнем их собирать, пока мы у реки, поиграем **«Море волнуется»**

*Воспитатель:* Ребята, вы молодцы, справились со всеми заданиями и нашли все картинки! Осталось собрать общую картину и узнать о каком волшебном предмете говорил Кот Ученый.

Дети достают заработанные картинки из портфеля, собирают картинку и узнают, что это энциклопедия.

Воспитатель включает видеозапись.

*Кот ученый:* Вижу ребята, вы справились со всеми моими заданиями и узнали, что за волшебный предмет, который вам всегда будет помогать в школе. Эта книга, энциклопедия, содержит очень много полезной информации, если вы будете ее читать станете умными и будете все знать, как я. Я переслал вам ее по почте. Вы ее еще не получали? Значит скоро получите! До свидания друзья!

Раздается стук в дверь. Воспитатель выходит и заносит посылку. В ней воспитатель с детьми находят энциклопедию.

*Воспитатель:* Вот и подошло к концу наше путешествие! Ребята, вам понравилось?

*Дети:* Да

*Воспитатель:* Кто предложил нам отправиться в путешествие?

*Дети:* Кот Ученый

*Воспитатель:* За чем мы отправлялись на поиски?

*Дети:* Чтобы найти волшебный предмет, который нам будет помогать в школе.

*Воспитатель:* Куда мы отправлялись за заданиями?

*Дети:* На поле, в лесу, на болоте и у речки.

*Воспитатель:* Вам сложно было выполнять задания?

*Дети:* Нет

*Воспитатель:* Почему?

*Дети:* Потому что мы все это проходили в течении года

*Воспитатель:* Раз вы все знаете, зачем же вам эта книга

*Дети:* Эта энциклопедия, в ней новые знания, которые мы хотим получить!

*Воспитатель:* Тогда предлагаю вам оценить те знания, которые у вас есть сейчас и которые вы применяли при выполнении заданий Кота Ученого. Выберите отметки: 5 – если все знаете, 4 – если немного затрудняетесь, 3 – если было сложно и не понятно.

*Воспитатель:* Молодцы, ребята! Я вами очень довольна, желаю вам удачи и учиться в школе на одни 5!

*Разработала:*

*воспитатель I/к.к. Дереповская А.Н.*

## Конспект квест – игры «Россия – Родина моя» (6 -7 лет)

Острова:

1. Достопримечательности России
2. Россия – родина моя (блиц - опрос)
3. Поэзия (стихи)
4. Русские сказки
5. Символы

Ход игры

**Логопед:** добрый день, ребята! Когда я пришла на работу, то под дверью нашла письмо. Давайте прочитаем его вместе и узнаем от кого оно.

Здравствуйте, ребята!

Нам очень нужна ваша помощь! Разбойники похитили из кремля сундук с флагом и гербом. Требуют за него выкуп, в виде выполнения заданий. Еще разбойники повесили на сундук огромный замок. А для того, чтобы открыть его необходимо найти ключи. Они оставили карту с маршрутом и указали, что все задания нужно выполнить в течении одного часа, в противном случае сундук вы не найдете. Без флага и герба мы не можем отмечать праздник День России, который будет 12 июня. Мы надеемся на вашу помощь и желаем вам удачи. Правительство России.

**Логопед:** ну, что готовы помочь? Давайте внимательно рассмотрим карту и определимся, куда нам сначала нужно отправиться. Чтобы нам добраться до острова предлагаю всем представить, что вы все летите в самолете. Заводим мотор л-л-л-л-л. Полетели.

**Логопед:** вот мы и оказались на первом острове под названием *«Достопримечательности России»*. Ребята, а что же нам здесь нужно сделать? Давайте искать задание. *(У вас у каждого на майках приклеены геометрические фигуры. Ребята, у которых приклеены желтые треугольники подойдите к столу с желтым треугольником, а остальные подойдите к столу с синим квадратом. Перед вами лежат разрезные картинки с достопримечательностями России, соберите их и назовите их, а также постарайтесь назвать в каком городе они находятся).* Приступайте.

**Логопед:** вы молодцы справились с заданием, теперь нужно найти ключ. И отправляться дальше. А теперь мы отправимся на поезде, встали все друг за другом, готовы? Чу-чух-чу-чух поехали.

**Логопед:** вот мы и благополучно добрались до следующего острова под названием *«Россия – родина моя»*. Ищем конверт с заданием. *(Ответьте правильно на вопросы и тогда получите очередной ключ).*

1. Как сейчас называется наше государство? ( Российская Федерация)
2. Назовите столицу нашей Родины России? ( Москва)
3. Назовите Президента России. ( В.В. Путин)



4. Какие самые древние города России вы знаете? (Новгород, Смоленск, Ростов, Псков, Владимир)
5. Какие крупные реки России вам известны? (Волга, Дон, Амур, Енисей)
6. Какая река считается самой главной рекой в России? (Волга)
7. Какие национальности проживают на территории России?( Мордва, чувашаи, татары, калмыки, якуты, башкиры)
8. Как называется страна, в которой мы живём? (Россия)
9. Как называется место, где родился и вырос человек? (Родина)
10. Какой город является столицей нашего государства? (Москва)
11. Как называют жителей нашей страны? (Россияне)
12. Кто является главой нашего государства? (Президент)
13. Кто является президентом нашей страны? (В.В. Путин)
14. Как называется государственный символ, на котором изображён двуглавый орёл? (Герб)
15. Какой символ нашего государства называют триколором? (Флаг)
16. Как называется главный закон государства? (Конституция)
17. Кто охраняет границы нашего государства? (Армия)
18. Какое дерево является символом России? (Берёза)
19. Какой язык объединяет народы России? (Русский)
20. Как называется торжественная хвалебная песня, исполняемая в особо торжественных случаях? (Гимн)

**Логопед:** молодцы ребята, все верно ответили. Теперь нужно найти ключ и двигаться дальше. А дальше мы поплывем на лодке и будем протяженно произносить звук с-с-с-с-с. Представьте, что вы гребете веслами. В путь.

**Логопед:** а следующий остров называется *«Русская поэзия»*, ищите задание. *(Прочитайте стихи о России и о вашей малой родине).*

Дети читают стихи. Молодцы ребята. Теперь нужно найти ключ.

**Логопед:** ключ нашли, теперь к следующему острову отправимся на машине, заводим мотор р-р-р-р-р и в путь.

Логопед: вот мы и добрались до острова *«Русские сказки»*. Нужно найти конверт с заданием. *(Задание 1 « Чьи вещи?» отгадайте, кому принадлежат вещи, и назовите имя сказочного героя или название сказки).*

Помело (Баба Яга)

Щука (Емеля)

Топор (солдат)

Золотое яичко (курочка Ряба)

Простое яйцо (Кашей Бессмерный)

Морозильный посох (Морозко)

Кувшин и тарелка (Журавль и лиса)

Бобовое зернышко (Петушок и бобовое зернышко)

*(Задание 2 « Отгадай, кто это»).*

Кто использовал обогревательный прибор в качестве транспорта ( Емеля. Печь)

Имя былинного богатыря из города Мурома (Илья)

Кому удалось перехитрить двух людей и трех животных (Колобок)  
Какое дерево спасло двоих детей от погони ( Яблоня)  
Какой конь может прыгнуть до крыши терема (Сивка – бурка)  
Кто, распрощавшись с зеленой кожей, Сделалась мигом красивой,  
пригожей? (Царевна – лягушка)

**(Задание 3:«Продолжи фразу»)**

Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел.....( а то тебя и подавно уйду)

В некотором царстве.....(в некотором государстве)

По щучьему велению.....( по моему хотению)

Скоро сказка сказывается.....( да не скоро дело делается)

Несет меня лиса.....( за дальние леса, за высокие горы)

И я там был мед – пиво пил.....( по усам текло, а в рот не попало)

**Логопед:** все верно ребята, ищем ключ. Смотрим на карту, куда нужно отправиться дальше. А к следующему острову мы отправимся на лошадях. Цокаем как лошадки.

**Логопед:** вот мы и доскакали до последнего острова, он называется «**Символы России**». Ребята, найдите конверт с заданием. Ой, а в конверте не задание, а карта какая-то, чтобы это могло значить. Давайте посмотреть. Я думаю, эта карта нас приведет к сундуку.

Дети ищут сундук, открывают его, а там конверт с заданием.

**Логопед:**( Найдите свои символы. Назовите их, и расскажите о них по подробнее.) Дети ищут из множества флагов и гербов свои.

Логопед: правильно ребята! Покажите мне флаг России. А скажите мне,

**Вопрос «Что такое флаг?»**

Флаг – полотнище правильной геометрической ( прямоугольной) формы, имеющее какую-либо расцветку. Флаг России имеет три цвета, или по другому его называют – триколор.

**Вопрос: «Что означают цвета Российского флага?»**

Ответ: Белый- благородство; Синий- верность и честность; Красный – мужество, отвага, героизм, смелость.

**Вопрос: « Где мы можем увидеть всегда поднятый флаг?»**

Ответ: Государственный флаг – важный символ страны. Он постоянно поднят над правительственными зданиями. В торжественные и праздничные дни флагами украшают дома и улицы, общественный транспорт. Флаг- это святыня, ему отдают почести, его защищают и берегут.

**Вопрос: «Что такое герб?»**

Ответ: Герб –это отличительный знак, эмблема государства, города.

**Вопрос: «Назовите, что является гербом России?»**

Ответ: Герб России – это двуглавый орел на фоне красного цвета. Орел – символ вечности, уважения к своей стране. Две головы символизируют единство. Три короны – союз народов живущих в России. На груди орла помещено изображение всадника – это Георгий Победоносец. Всадник – это символ победы добра над злом, готовности нашего народа защищать свою страну от врагов.

**Вопрос: «Где мы встречаемся с изображением герба?»**

Ответ: На паспорте, свидетельстве о рождении, на денежных знаках, почтовых марках, открытках, правительственных наградах.

Логопед: молодцы ребята, вы помогли правительству РФ найти флаг и герб, теперь праздник точно состоится. А теперь ответьте мне на вопрос.

**Вопрос: «Что такое гимн России?»**

Ответ: Гимн – это торжественная песня или мелодия.

**Вопрос: «Как нужно слушать гимн?»**

Ответ: Гимн слушают стоя, мужчины без головных уборов.

**Вопрос: «Где мы можем услышать гимн?»**

Ответ: В особо торжественных случаях, на государственных праздниках, военных парадах, при подъеме государственного флага и во время спортивных соревнований.

**Вопрос: «Кто знает автора современного гимна?»**

Ответ: Автор современного гимна России – С. В. Михалков.

Логопед: как вы думаете, сейчас торжественный момент?

Дети: да.

Логопед: тогда я предлагаю поднять флаг и послушать всем гимн РФ, а кто знает слова подпевает.

*Разработала:*

*учитель – логопед в/к.к. Пастухова Н.В.*

## **Конспект квест – игры «Путешествие по стране физкультуры и здоровья» (5-7 лет)**

**Цель:** Развитие интереса к участию спортивных и подвижных играх. Формирование интереса и любви к спорту.

**Задачи:**

1. Расширить и закрепить знания детей о здоровом образе жизни.
2. Совершенствовать физические способности в совместной двигательной деятельности детей и взрослых.
3. Способствовать сближению и организованности детей группы. Поднять эмоциональный настрой воспитанников.

**Оборудование:**

1. Пазлы с разрезными картинками - «Страна физкультуры и здоровья»
2. Канат– 1шт
3. Корзины – 2шт
4. Мячики маленькие – по количеству участников
5. Совки для песочницы – 2 шт
6. Конверты - 6 шт
7. Карта - «Страна физкультуры и здоровья»
8. Обручи – 6 шт
9. Балансиры.

10. Длинная веревка для подлезания и прыжков.

11. Скакалки.

**Ведущие:** Ох (*взрослый*); Ах (*взрослый*)

**Участники:** Воспитатель, инструктор по физической культуре, дети старшей группы

**Место проведения:**

Территория детского сада (спортивная площадка).

**Ход квест - игры:**

*Звучит музыка, участники квеста выбегают на спортивную площадку.*

*Появляются Ох и Ах и приветствуют участников.*

**Ах:** Здравствуйте дорогие ребята!

**Ох:** Здравствуйте девчонки и мальчишки!

**Вместе:** Мы очень рады Вас всех видеть сегодня, что вы все здоровы и ходите в детский сад.

**Ах:** Давайте сейчас все вместе сделаем зарядку.

ФЛЕШМОБ - участие принимают дети, педагоги.

**Ох:** Ребята как вы думаете, что такое **здоровье**?

Ответы детей.

**Ах:** Здоровье – это не только отсутствие какой – либо болезни, но и веселое настроение, хороший аппетит, физическая сила, красота и радость.

**Ох:** Сегодня в нашем детском саду проходит квест – это непростая, но очень интересная игра, она потребует от вас силы, знаний и смекалки.

**Ах:** Мы для вас принесли в подарок карту Страны физкультуры и здоровья, что бы вы могли отправиться в увлекательное путешествие, но по дороге туда проникли вирусы и микробы и уничтожили ее, остались только кусочки. И теперь нам придется отправляться в путешествие без карты и создавать ее заново.

**Ох:** Ребята вы готовы помочь нам создать новую карту?

**Ах:** Тогда начинаем

Вам нужно будет пройти несколько этапов и испытаний, на каждом этапе вы получаете конверт с кусочком карты, а в конце путешествия попытаемся ее сложить и передадим детям из другого детского сада.

**ВМЕСТЕ:** Мы желаем Вам удачи, верим и надеемся на Вас!

**1 этап. Игра «Донеси и не урони» - «город Ловкости»**

Дети выстраиваются в колонну, ставится два ведра. В начале колонны корзина пустая, на расстоянии 5 м. ставится другая корзина с мячиками. Задача детей с помощью лопатки переносить шарики из одной корзины в другую.

*(По выполнению задания надне корзины находится конверт с одной из многих частей карты )*

**2 этап. «Полоса препятствий» - город Быстроты**

- Прыжки из обруча в обруч.
- Бег под вращающейся веревкой.
- Лабиринт. *( В лабиринте спрятан конверт с частью карты )*

**3 этап. «Перетягивание каната» - город Силы**

**Ах и Ох:** Молодцы вы показали , что вы сильные , а вот и конверт

( на стороне команды которая победила появляется конверт с частью карты)

**4 этап. «Прыжки на скакалках» - город Выносливости.**

**Ох:** Ребята какие вы выносливые, и как хорошо вы умеете прыгать на скакалке. А вот и конверт с еще одной частью карты

( появляется конверт с частью карты)

**5 этап. «Ходьба по балансирам» -город Равновесия**

**Ах.** Молодцы ребята, вы справились. Посмотрите а вот и конверт

(после выполнения задания также появляется конверт)

**6 этап.** Нужно отгадать загадки и ответы вписать в кроссворд

**«Загадки – кроссворд»**

1. Утром раньше поднимайся,

Прыгай, бегай, отжимайся.

Для здоровья, для порядка

Людам всем нужна ... (*зарядка*)

2. Что полезно нам всегда: Солнце, воздух и (*вода*)

3. Носом медленно вдыхаем, свежий (*воздух*) получаем.

4. Крепкими, здоровыми вырасти хотим, для этого нам нужно

соблюдать ....(*режим*)

5. Хочешь ты побить рекорд, так тебе поможет....(*спорт*)

6. В питании тоже важен режим, тогда от болезней мы убежим.

Овощи и фрукты не заменимы, с ними получаем -....(*витамины*)

7. Быть выносливым всегда помогает нам....(*ходьба*)

8. Ноги и мышцы все время в движении -

Это не просто идет человек.

Такие вот быстрые передвижения

Мы называем коротко —. (*бег*)

*Все ответы записываются в кроссворд*

**Ох:** Давайте вместе прочитаем, какое получилось слово - **«ЗДОРОВЬЕ»**.

За решение кроссворда, вы получаете последний кусочек карты, и давайте все вместе попробуем ее сложить.

На карте мы видим те города, страны Физкультуры и здоровья, где мы сегодня были, давайте еще раз их повторим....

Теперь мы эту карту можем передать другим детям, чтобы они смогли совершить увлекательное путешествие и тоже стали ловкими, быстрыми, сильными, выносливыми и здоровыми как вы.

**Ах:** Ну, что ребята, подошла к концу наша с Вами игра

Вам понравилась путешествие по городам Страны физкультуры и здоровья?

Много интересного узнали?

Спасибо вам, за вашу внимательность, находчивость, ловкость и сообразительность.

А сейчас мы хотим вам вручить витамины, чтобы вы были здоровы!

*Разработала:*

*инструктор по физической культуре  
в/к.к. Верещагина Е.В.*

## 2.2.2. Проектная деятельность с применением квест-технологий

### Детско-взрослый проект «В гости к сказке» Образовательная область: речевое развитие (2-3 года)

#### **Актуальность**

Ранний возраст – наиболее благоприятный период всестороннего развития ребенка. Как много хороших и добрых воспоминаний из детства связано у нас именно со сказками, где живут добрые и злые герои. При помощи сказочных героев, взрослые могут заинтересовать ребёнка, произвести на него воспитательный эффект и даже решить какую-либо психологическую проблему.

Через сказку легче объяснить малышу что такое «хорошо» и что такое «плохо». Сказочные герои наделены смелостью, красотой, трудолюбием, честностью, любовью к Родине. Сказки показывают детям, что бывает, если герои обманывают или поступают не по совести. Из сказки ребенок узнает, что дружба помогает победить зло и что зло всегда бывает наказано.

Сказка – это способ общения с малышом на понятном и доступном ему языке, это первые маленькие безопасные уроки жизни. Дети, которым с раннего детства читают сказки, быстрее начинают говорить. Сказки учат детей сравнивать, сопереживать, помогают формировать основы поведения и общения, развивают фантазию и воображение ребёнка, связную речь и мышление, внимание, память, мимику лица, жесты, а также его творческий потенциал. В процессе работы над выразительностью реплик персонажей, собственных высказываний активизируется словарь ребенка, совершенствуется звуковая культура речи.

**Цель проекта:** формировать развитие коммуникативных качеств детей раннего возраста, посредством театрализованной деятельности.

#### **Задачи проекта:**

##### **Обучающие задачи:**

- Формировать умение передавать характер героев мимикой, жестами, интонацией голоса и пантомимикой.
- Учить детей договаривать слова и предложения.

##### **Развивающие задачи:**

- Развивать речь детей: обогащать пассивный и активный словарь.
- Развивать общения и взаимодействия ребенка со сверстниками и взрослым.

##### **Воспитательные задачи:**

- Воспитывать взаимопомощь, уважение к товарищу, через литературные жанры.
- Прививать любовь к добру (не проходить мимо чужой беды).

**Тип проекта:** краткосрочный, с 06 апреля по 10 апреля 2020 года

**Участники:** дети 2-3 лет, воспитатели, родители

**Планируемый результат проекта:**

- имеет представление о русских народных сказках;
- развита речевая активность детей;
- способен осуществлять ролевой диалог;
- развито общение и взаимодействие ребенка со сверстниками и взрослым;
- сформировано представление у детей: о животных, добре и зле;
- проявляется уверенность у детей в своих действиях при взаимоотношениях со сверстниками;
- дошкольники выражают свои эмоции с помощью жестов, мимики, сопереживать героям.

**Форма проведения итогового мероприятия:**

- Квест-игра «Потерянная сказка»
- Дидактическая игра «Угадай сказку»

**Итоговый продукт проекта:**

- Аппликация «Колобок».
- Лепка «Колобок».
- Пальчиковое рисование «Колобок».
- Атрибуты к сказке «Колобок».
- Различные виды театров по сказке «Колобок» (плоскостной, би-ба-бо, пальчиковый, кукольный).

**1 этап – подготовительный.**

**Деятельность педагога:**

- Изучает методическую литературу по теме.
- Определяет цели и задачи проекта.
- Наблюдает за детьми.
- Подбирает игры, литературу, иллюстрации, игрушки.
- Пополняет уголок атрибутами.
- Организует игры для детей.
- Подготовить консультации для родителей «Сказка для развития ребенка», «Вы, ваши дети и сказки».

**Деятельность детей:**

- Самостоятельная деятельность детей.
- Рассматривают иллюстрации сказок.
- Рассматривают атрибуты к сказкам.

**2 этап – основной.**

**Реализация проекта:**

**Беседа с детьми «Чему учит сказка?».**

**Образовательная область:** «Познавательное развитие».

**Д/игры** «Чей малыш?», «Чья тень», «Какие животные спрятались на картинке?», «Назови по порядку», «Кто у кого?», «Назови семью», «Кто где живет?», «Подбери словечко», «Узнай зверя по описанию», «Кто как голос подает?», «Наоборот», «Я назову, а вы продолжите...», «Кто за кем?».

**Настольные игры:** пазлы «Сказка».

### **Рассматривание иллюстраций к сказкам.**

**Игровые ситуации** “Идем в гости к Колобку”, “Угадай сказку”.

**Ситуативный разговор о животных:** волк, мишка, заяц, лиса и т.д.

**Образовательная область:** “Речевое развитие”.

Чтение русских народных сказок “Теремок”, “Курочка Ряба”, “Колобок”, «Репка». Разучивание стихотворений из книги А. Барто “Игрушки”, потешек, песенок.

**Образовательная область:** “Социально-коммуникативное развитие”.

- “Поможем Колобку”.
- “Оденем (разденем сказочных героев”).

**Образовательная область:** “Художественно-эстетическое развитие”.

- Аппликация «Колобок».
- Лепка «Колобок».
- Пальчиковое рисование «Колобок».

**Образовательная область:** “Физическое развитие”.

**Физминутки:** “Зайка беленький сидит”, “Хлопай мишка”, “Лисичка”, “Волчок”. Подвижные игры: “Догони меня”, “У медведя во бору”.

#### ***Деятельность родителей:***

- Привлекает родителей к осуществлению проекта.
- Изготовление родителями сказочных героев к сказке.
- Оформление уголка для родителей “Наше творчество”.

#### **3 этап – итоговый.**

- Квест-игра «Потерянная сказка» (конспект квест – игры см.выше)
- Дидактическая игра «Угадай сказку»

#### **Вывод по окончании проекта:**

В ходе работы над проектом дети дополнили свои знания о сказках. Во время самостоятельных игр и в совместных играх с педагогом, дети стали более внимательными и бережливыми по отношению друг к другу, с удовольствием слушали русские народные сказки, потешки, стишки о животных. Хорошо изучили животных-героев сказки «Колобок». С помощью сказок маленькие дети расширили нравственные представления о проявлении добра и зла.

В работе с детьми использовали театрализованную деятельность: обыгрывание сказочных героев. Вместе с родителями маленькие дети приняли участие в совместной продуктивной работе по лепке, аппликации, рисованию. Родители активно помогали в работе над проектом. Я считаю, что проект своей цели достиг.

#### **Список используемой литературы:**

1. Колдина Д.Н. Лепка и рисование с детьми 2-3 лет. Конспекты занятий.- М.: Мозаика – Синтез, 2008.
2. Познание предметного мира: комплексные занятия. Первая младшая группа/автор – сост. Ефанова З.А.- Волгоград: Учитель, 2013.
3. Книги с русскими народными сказками.

*Разработала:*

*воспитатель I/к.к. Укубаева М.К.*



**Детско – взрослый проект**  
**«Путешествие в страну сказок А. С. Пушкина »**  
**Образовательная область: развитие речи**  
**(5-7 лет)**

**Актуальность**

Художественная литература служит могучим, действенным средством умственного, нравственного и эстетического воспитания ребенка, а также играют важную роль в процессе общего развития дошкольников – речевого, познавательного, личностного.

К сожалению, родители в наше время в силу занятости часто забывают об этом и не уделяют должного внимания развитию речи ребенка.

Ребенок больше времени проводит у телевизора и за компьютером. Устный опрос родителей показал, что лишь некоторые родители читали детям сказки, небольшая часть родителей показывала детям мультфильмы, снятые по сказкам.

В связи с особой важностью и ролью художественной литературы, можно считать особо актуальной проблему приобщения к ней детей и их родителей в условиях дошкольного образовательного учреждения.

Мы обратимся к сказкам А.С. Пушкина, так как они насквозь пропитаны мечтой человека о счастье, о различных чудесах, о волшебстве. Сказки радуют ребёнка, дают возможность рассуждать над тем, что такое хорошо, а что такое плохо, увлекают достигаемостью того, что, казалось бы, абсолютно невозможно.

**Цель проекта:**

Формирование целостного восприятия окружающего мира и приобщение детей к богатствам русской художественной литературы на примере творчества А.С.Пушкина.

**Задачи:**

- Познакомить с жизнью и творчеством А. С. Пушкина
- Развивать творческие способности, фантазию детей
- Способствовать возникновению интереса к языковым средствам выразительности, через сказки А. С. Пушкина
- Формировать навыки самостоятельного творческого рассказывания
- Формировать у детей устойчивый интерес к чтению, умение слушать и понимать художественный текст
- Сформировать высокий познавательный интерес детей и родителей к творчеству великого русского поэта.

**Планируемые результаты:**

- Ребенок эмоционально отзывается, сопереживает состоянию и настроению художественного произведения, героям произведения.
- ребенок интересуется произведениями искусства. У него возникают предпочтения: любимые книги, иллюстрации к книгам, аудио записи сказок.
- ребенок способен привлечь родных к чтению и пересказыванию сказок

-ребенок способен дать оценку действий героя сказок, составить описательный рассказ о содержании прочитанного произведения.

**Участники проекта:** дети, родители и педагоги группы.

**Вид проекта:** творческий

**Тип проекта:** Информационно-познавательный, творческий, краткосрочный (1 неделя)

**Методы проекта:** групповые, индивидуальные, наглядные (рассматривание иллюстраций, мультфильмов), словесные (беседы, чтение художественной литературы)

**Формы проведения:** игровая деятельность, беседы, чтение художественной литературы, выставка детских рисунков по тематике проекта.

**Подготовительный этап проекта:**

Подбор детских книг для смены в книжном уголке А. С. Пушкина, чтение произведений писателя; рассматривание иллюстраций; заучивание стихов; рисунки детей; инсценировка по произведениям.

Подбор материала для изобразительной деятельности.

Подбор консультаций для родителей; информационный стенд (список литературы по возрасту); памяток для родителей, практическая деятельность совместно с детьми; посещение магазина «Книги» и приобретение литературы А. С. Пушкина.

Устный опрос родителей и детей о том, какие книги дома читают; есть ли в домашней библиотеке произведения А. С. Пушкина.

Для педагогов группы: подбор методической, справочной, энциклопедической и художественной литературы по тематике проекта; подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта.

Анализ собранной информации и планирование практической деятельности по созданию продукта. Распределение ответственности за реализацию проекта, изготовление продукта.

**Основной этап:**

Проводились беседы с детьми:

- «Какие сказки А. С. Пушкина вы знаете?»
- «Какие бывают сказки?»
- «Биография А. С. Пушкина»

Чтение художественной литературы детям:

- «У Лукоморья дуб зеленый...».
- «Сказка о царе Салтане».
- «Сказка о рыбаке и рыбке».
- Отгадывание загадок по сказкам А. С. Пушкина.
  - Экскурсия в библиотеку «Где живут сказки»
  - Прослушивание аудио сказки «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях».
  - Рассматривание иллюстраций к сказкам А. С. Пушкина
  - Проведение физминуток, пальчиковой гимнастики, зрительной и дыхательной.
  - Словесная игра «Узнай сказку по отрывку»

- Сюжетно-ролевая игра «В кинотеатре»
- Игровое упражнение «Перескажи сказку, прочитанную дома»
- Творческое рассказывание сказки, с добавлением персонажей.
- Рисование «Любимый герой из сказки А. С. Пушкина»
- Лепка «Золотая рыбка»
- Конкурс чтецов (отрывки из произведений А. С. Пушкина). Игра – драматизация «У Лукоморья дуб зеленый...»

Д/и:

- «Найди предмет из сказок А. С. Пушкина»
- «Какой сказочный герой лишний»
- «Узнай сказку по иллюстрации»

В работе с родителями, создавали памятки «Как читать детям», «Как прививать ребенку любовь к чтению?», «Воспитание сказкой – радость встречи с книгой!»

Папки- передвижки «Детям о А. С. Пушкине», «Волшебные сказки А. С. Пушкина»

#### **Заключительный этап:**

Итоговое мероприятие, квест игра «Там на неведомых дорожках...» (проходит в музыкальном зале с приглашением персонажей).

Выставка рисунков «Мой любимый герой сказок А. С. Пушкина»

#### **Интеграция образовательных областей**

№	Название образовательной области	Содержание (краткое)	Задачи
	Художественно-эстетическое развитие (изобразительное искусство)	Продуктивная деятельность (рисование героя сказки, лепка золотой рыбки) Выставка детских рисунков	Реализовать потребности детей в творческой деятельности. развивать у детей образное мышление, фантазию, творческие способности
	Художественно-эстетическое развитие (словесное искусство)	Чтение различных сказок А. С. Пушкина	Формировать представления детей о различных жанрах литературы. Формировать навыки самостоятельного творческого рассказывания.
	Социально-коммуникативное развитие	Коммуникативное взаимодействие детей. Игры-драматизации по произведениям: «Золотая рыбка», отрывок из поэмы «Руслан и Людмила»	Воспитывать у детей эмоциональную отзывчивость, чувство сопереживания к ближнему, формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками.
	Физическое развитие	Физминутки «Сказочная страна», «Зарядка семи гномов» Дыхательная гимнастика «Шум леса», «Морской ветерок», «Свеча» Пальчиковая гимнастика	воспитывать привычку к здоровому образу жизни, потребность в двигательной активности

**Материально-технические ресурсы, необходимые для выполнения проекта:** фотоаппарат, магнитофон, ИКТ, проектор. Сказки А. С. Пушкина различных изданий, репродукции русских художников по мотивам сказок А. С. Пушкина, дидактический материал по сказкам.

В реализации проекта работают следующие центры:

Центр развития речи: Русские народные сказки, сказки русских писателей, дидактический материал по сказкам.

Центр изобразительной деятельности: репродукции русских художников по мотивам сказок, трафареты, штампы, схемы последовательности рисования, фигурки животных из глины.

Центр музыки: аудио записи сказок и стихов, музыкальное сопровождение сказок.

Центр физического развития: оборудование для проведение пальчиковой гимнастики, дыхательной и зрительной.

#### **Вывод по проекту:**

После завершения проекта «Путешествие в мир сказок А. С. Пушкина» у дошкольников повысился интерес к сказкам Пушкина. Дети приобщились к богатству русского языка, его выразительным формам. Дети были увлечены сказками Пушкина, в которых они узнают героев и сюжеты, изображая их при помощи карандашей и красок. Родители обогатили свои представления о великом поэте Пушкине, его сказках. Рассматривая все представленные результаты можно сделать вывод об актуальности и хорошей результативности работы по данному проекту.

#### **Литература:**

1. Л.М. Жукова. История о великом поэте Пушкин. Изд. Белый город, М., 2003г.
2. Л.Жукова. Я памятник воздвиг себе нерукотворный... Стихи о жизни, любви и красоте. Изд. Белый город, М., 2001г.
3. .С.Комарова «Занятия по изобразительной деятельности в подготовительной группе детского сада».
4. И.А. Лыкова «Изобразительная деятельность в детском саду»; Издательский дом «Цветной мир».
5. Г.Я.Затулина «Конспекты комплексных занятий по развитию речи в подготовительной группе»

## Конспект квест-игры по сказкам А. С. Пушкина «Там на неведомых дорожках...» (5-7 лет)

**Цель:** закреплять знания детей о творчестве А.С. Пушкина

**Задачи:**

Закреплять знание сказок А. С. Пушкина;

Развивать образное, творческое и логическое мышление;

Развивать речь и память;

Воспитывать любовь и интерес к произведениям А. С. Пушкина

**Оборудование:**

-Таблички с названиями станций;

-Иллюстрации к сказкам; разрезные картинки по сюжетам сказок, нарисованные детьми (станция «Сказочный шатер»);

-Предметы из сказок: зеркало, яблоко, стрела, игрушка белочка, невод, игрушка рыбка, орешки и т. д. ; сундучок (станция «Волшебный короб»);

-«Письма-телеграммы», листы с контурным изображением предметов (станция «В тереме Царевны»);

-Книга сказок А. С. Пушкина, цепь со съемными звеньями (из фетра на липучках)(станция «У Лукоморья...»);

-Кроссворд «Пушкин» (станция «У самого синего моря...»);

-«Грамоты» для финального задания (получают на каждой станции по одной);

-Костюмы для сказочных героев – ведущих станций;

**Награды:** угощение от Белочки .

Ход квест-игры

**Вед:**

У лукоморья дуб зеленый;

Златая цепь на дубе том:

И днем, и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом ....

- Ребята, скажите, пожалуйста, кто автор этих строк... (А. С. Пушкин)

Правильно. Ребята, мы с вами недавно познакомились с творчеством А.С. Пушкина, прочитали его произведения. Давайте проверим наши знания? А для этого предлагаю отправимся в увлекательное путешествие по сказкам Александра Сергеевича Пушкина. А какие сказки Пушкина вы знаете?

(Дети называют сказки)

«Сказка о царе Салтане...»,

«Сказка о Золотом петушке»,

«Сказка о рыбаке и рыбке»,

«Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях»,

Я надеюсь, что вы хорошо знаете его сказки и те препятствия, которые ждут вас на пути к цели, будут для вас не слишком сложными.

Для начала вы должны разделиться на команды, дать название своей команде (*тематика сказок Пушкина*) и выбрать капитанов. Команды, показавшие свою смекалку, свои знания, в конце путешествия получают грамоты «Знатоки творчества А.С. Пушкина»

Сейчас каждая команда получит маршрутный лист и, согласно маршруту, отправится по «станциям» для выполнения заданий. Герои пушкинских сказок на каждой из «станций» приготовили для вас сказочные испытания. И если вы пройдете их, то получите конверты с печатями, которые нельзя открывать до конца вашего приключения. (*Полученные конверты хранит капитан. Не открывать до финала игры*)

После прохождения всех «станций» ждем вас в этом месте.

### **Станция «Сказочный шатер»**

(Проводит «Звездочет»).

Звездочет:

За окном темным-темно.

Звезды выпали на облачные межи.

Дети спят. Луна - в окно.

Глубоки их сны и свежи.

Сказки Пушкина послушав,

Лишь глазенками горя,

Снится им в лесу избушка

И тридцать три богатыря.

И невод с золотою рыбкой...

О, как беспечны сны детей,

На лицах их следы улыбки

От сказок тех далеких дней.

- Вы узнали меня, ребята? Я мудрец и звездочет из сказки А. С. Пушкина о Золотом петушке. И на моей станции вы должны проявить мудрость и смекалку и выполнить мое задание.

**ЗАДАНИЕ**

1 этап

Из картинок (*9-11 иллюстраций разных сказок*) команде нужно выбрать и назвать сказки Пушкина.

2 этап

Иллюстрации (*на каждого ребенка*) сказок Пушкина разрезанных на части команде нужно собрать картинки и назвать сказки.

3 этап

Разложить картинки из «*У Лукоморья дуб зеленый...*» в хронологическом порядке.

Звездочет:

- Молодцы! Вы справились с моим заданием. И за это получаете конверт. Не забывайте, что его нельзя открывать до последнего этапа.

**Станция «У лукоморья...»**

(Проводит Кот под дубом).

Кот:

- Здравствуйте, мои друзья!

Кот ученый – это я.

Я со сказками дружу,

В гости милости прошу!

- Вот моя волшебная книга.

Книгу волшебную я открываю,

В сказку с вами я попадаю...

- Но вначале для порядка

Загадаю вам загадки.

Соглашайтесь без опаски!

Вспомним пушкинские сказки,

И героев, и названья.

Приготовились? Вниманье!

- Вот вам моя первая загадка:

Она не простая чешуёй сверкает,

Плавает, ныряет, желанья исполняет.

- Правильно это золотая рыбка, из сказки *«О рыбаке и рыбке»*.

- А теперь пришло время для второй загадки:

В море остров есть далёкий,

Там под ёлкою высокой

Звонко песенку поет,

Золотой орех грызет,

Изумрудец вынимает

И в мешочек опускает.

И засеян двор большой

Золотою скорлупой!

- Вы догадались, кто это? ...

Правильно, белка из сказки *«О царе Салтане, его славном сыне Гвидоне и о прекрасной царевне лебеди»*

- Отгадайте мою третью загадку

Ну, а он с высокой спицы стережет царя границы.

Чуть опасность, где видна, он очнется от сна,

Шевельнется, встрепенется, к той сторонке обернется

И кричит: *«Кири-ку-ку! Царствуй, лёжа на боку!»*

Тут же все в поход идут и отпор врагу дают!

Он красивый, золотой! Он Дадону как родной:

Шпоры, перья, гребешок!

- Кто он, дети?.. (*Петушок*)

Правильно, это золотой петушок из сказки *«О золотом петушке»*.

- Пришло время для новой загадки.

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет –

У него царица спросит:

Я ль, на свете всех милее,  
Всех румяней и белее?

- Конечно же, это зеркало из пушкинской сказки «*О мертвой царевне и семи богатырях*».

- Ну, если вы так хорошо знаете сказки А. С. Пушкина, то поможете мне починить волшебную цепь. А для этого нужно назвать сказочных героев из стихотворения «*У лукоморья дуб зеленый ...*» Каждый герой - это звено волшебной цепи.

Задание.

Назвать сказочных героев из стихотворения «*У лукоморья дуб зеленый ...*»

(Кот ученый, леший, русалка, невиданные звери, 30 витязей, дядька морской (Черномор, королевич, грозный царь, колдун, богатырь, царевна, волк, Баба Яга, Кощей).

Дети должны выстроить цепь из 14 звеньев.

Кот:

- Спасибо вам, ребята, что помогли починить мою цепь. Без вас я бы не справился. За вашу помощь примите от меня конверт.

**Станция «Сказочный короб»**

(Проводит корабельщик-купец).

Купец:

Если очень захотеть,  
В сказке можно очутиться.  
У героев старых сказок

Можем мы всю жизнь учиться:

Как прекрасно добрым быть,  
Как со злом бороться надо,  
Как в житейском море плыть,  
Чтоб в конце ждала награда!

- Узнали меня, ребята? Из какой я сказки? (*Дети отвечают*) Правильно. Я путешествую по морям и бываю в разных странах и городах, вижу много диковинных и волшебных вещей.

Вот привез я из дальних стран я много заморских вещей и среди них затерялись предметы из сказок Пушкина. Выберите их и назовите сказки.

**ЗАДАНИЕ 1** - надо выбрать предметы, разложить их по сказкам.

(*зеркало, яблоко, стрела, игрушка белочка, невод, игрушка рыбка, орешки*).

Купец:

- Молодцы, хорошо справились. Выполните еще одно мое задание – назовите сказку по словам!

**ЗАДАНИЕ 2** - узнай сказку по словам. Детям раздаются карточки, они читают слова и отгадывают сказку.

1. Терем, прялка, яблоко, солнышко, месяц, ветер, свадьба.

(«Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»)

2. Откуп, дурачина, изба, терем, царица, корыто.



(«Сказка о рыбаке и рыбке»)

3. Рать, воевода, шатёр, шамаханская царица, петушок, звездочёт.

(«Сказка о золотом петушке»)

4. Бочка, остров, лебедь, ткачиха, повариха, 33 богатыря.

(«Сказка о царе Салтане»)

Купец:

- Вы справились! Получите свою грамоту и удачи вам на других станциях!

**Станция «В тереме Царевны»**

(Проводит Царевна).

Царевна:

- Здравствуйте, ребята!

Я царевна – жду на пир гостей, только они задерживаются.

Пока, ребята, вы играли,

Телеграммы нам прислали.

Кто прислал их? Не пойму!

Помогите мне, прошу!

Задание: угадать от героев каких сказок Пушкина пришли телеграммы.

«Едем, едем, скоро будем!

Мы объехали весь свет;

За морем житье не худо.

Вам расскажем, как прибудем!».

(Корабельщики из «Сказки о царе Салтане, ...»)

«Ох, друзья, меня не ждите.

На меня прикрикнула старуха,

На конюшню служить меня послала».

(Старик из «Сказки о рыбаке и рыбке»)

«Я пирую у девицы,

В шатре Шамаханской царицы

Пробуду неделю.

А к вам уж, потом!».

(Царь Дадон из «Сказки о золотом петушке»)

«Не пеняйте мне, друзья,

Праздник правьте без меня.

Я иду к пустому месту

На прекрасную невесту

Посмотреть еще хоть раз».

(Королевич Елисей из «Сказки о мертвой царевне и о семи богатырях»)

«Приеду с подарками,

так как на весь мир одна наткала я полотна».

(Вторая сестрица из «Сказки о царе Салтане».)

Царевна: Спасибо! Молодцы! А теперь получите от меня заработанную грамоту.

**Станция «У самого синего моря...»**

(Проводит Золотая рыбка)

### Золотая рыбка:

Тут синее море, тут берег морской.  
Старик вышел к морю, он невод забросит,  
Кого-то поймает, и что-то попросит.  
Но жадность, ребята, к добру не приводит.  
И кончится дело все тем же корытом,  
Но только не новым, а старым, разбитым.

- Здравствуйте, ребята! В какой сказке вы оказались? (*Дети отвечают*)

Правильно. А хорошо ли вы знаете мою сказку?

Прошу вас решить "Сказочный кроссворд".

Оборудование: полотно кроссворда, карточки с буквами с одной стороны и цифрами с другой стороны, вопросы-задания.

Ход игры: Карточки перевернуты цифрами вверх. Воспитатель задает первый вопрос. Ребенок, отгадавший ответ, находит все карточки с цифрой «1», переворачивает их. Из открывшихся букв ребенок должен составить слово-ответ и выложить его на игровом поле и т. д. Когда все поле будет заполнено, из выделенных красным цветом букв получится слово.

### ВОПРОСЫ (ответы)

1. Вспомните, кто повстречался Балде на базаре, а потом взял его к себе на работу? (*пон*).

2. Кто сидел на ветвях раскидистого дуба, под которым кот ученый рассказывал сказки? (*русалка*)

3. Что за птица охраняла границу государства, в котором правил царь Дадон? (*петушок*)

4. В сказке она была золотой и умела исполнять желания? (*рыбка*)

5. Прекрасные солдаты, предводителем которых был дядька Черномор? (*витязи*)

6. Как звали няню А. С. Пушкина? (*Арина*)

### Золотая рыбка:

- Да, порадовали вы меня. Исполню и я ваше желание – получите конверт. И удачи вам!

### ФИНАЛ

#### Ведущий:

Я рада, что вы так быстро прошли все станции и получили все конверты.

И сейчас наш заключительный, решающий этап. Прошу обе команды приготовить заработанные и запечатанные пока конверты. По моей команде вы открываете конверты и составляете слова («Молодцы», «Спасибо»)

И так, готовы? РАЗ, ДВА, ТРИ. НАЧАЛИ!

А в одном из ваших конвертов письмо, прочитайте, и вы узнаете, где ждет вас награда (*дети по плану – схеме находят угощение*).

Фонограмма. Выходят все герои.

#### Звездочет:

Ночь придет, и в поднебесье

Звезд закружит хоровод.

Это сказка в Лукоморье

Нас с тобою приведет!  
Там на острове чудесном  
Расписные терема!

Изумрудные орешки  
Белка сыплет в закрома!

Золотая рыбка:

В этих сказках, непременно,

Происходят чудеса:

На неведомых дорожках

Снова слышим голоса...

Купец:

На волнах царевна Лебедь,

Светит месяц под косой,

В эти сказки будешь верить,

Даже если ты большой!

Кот:

Сказки Пушкина в сердце живут,

Свет и радость всем детям несут!

Вновь помогут и мне, и тебе,

Оказаться опять в той волшебной стране!

Царевна:

Сказки Пушкина – чудо-страна!

Свои двери открыла она!

Эти сказки опять и опять,

Будут дети читать!

Ведущий:

Я поздравляю команды и благодарю за активное участие в игре.

Мы надеемся, что это путешествие по сказкам А. С. Пушкина стало для вас не только увлекательным, но и в чем-то поучительным и вы с удовольствием будете читать сказки Пушкина.

Ждем вас в гости. До новых встреч!

(Дети приглашают героев: Кота Ученого, Царевну, Звездочета, Рыбку, Купца корабельщика на пир: каждый из детей и героев получают от Белочки по орешку).

*Разработали:*

*Воспитатель в/к.к. Рожкова Н.В.*

*воспитатель I/к.к. Карабасова И.А.*

## Детско-взрослый проект «По дороге сказок» Образовательная область: речевое развитие (4-5 лет)

### Актуальность:

Сказка учит добро понимать,  
О поступках людей рассуждать,  
Коль плохой, то его осудить,  
Ну а слабый – его защитить!  
Дети учатся думать, мечтать,  
На вопросы ответ получать.  
Каждый раз что-нибудь узнают,  
Родину свою познают!

А. Лесных

В настоящее время наблюдается отсутствие интереса у детей к чтению, электронные носители, средства массовой информации вытесняют книгу. Детей необходимо приобщать к детской художественной литературе, повышать интерес к ценностям книг. Сказка – древнейший жанр устного народного творчества. Она учит человека жить, вселяет в него оптимизм, веру в торжество добра и справедливости. Отсюда и идет огромное воспитательное значение сказки.

Сказка играет важнейшую роль в развитии воображения – способности, без которой невозможна ни умственная деятельность ребенка в период дошкольного развития. Сказки прививают интерес к чтению художественной литературы.

Данная тема очень актуальна во все времена.

**Цель проекта:** Создание условий для реализации проявления детского интереса к сказкам, проявления творческих способностей.

### Задачи проекта:

1. Учить узнавать сказки по загадкам, иллюстрациям; пересказывать содержание; выражать свое отношение к героям сказки.

1.Развивать общение и взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками.

2.Обогащать словарь детей, совершенствовать диалогическую речь.

2. Закреплять умения использовать средства выразительности (позы, жесты, мимику, интонации, движения).

3. Совершенствовать навыки самостоятельно выбирать героя сказки для творческой работы.

4. Формировать у детей запас литературных художественных впечатлений. Развивать творческую самостоятельность и эстетический вкус.

3.Развивать эмоциональную отзывчивость и сопереживание героям произведений.

6. Воспитывать интерес к сказкам.

### Прогнозируемый результат:

Дети проявляют интерес и любовь к сказкам, знают и называют прочитанные сказочные произведения, персонажей, узнают сказку по загадке, иллюстрации. Владеют навыками продуктивной деятельности. Получают удовольствие от совместной деятельности со взрослыми и сверстниками. Пользуются выразительными средствами речи. Имеют устойчивый интерес к художественной литературе. Способны выражать эмоции, поддерживать диалог.

**Участники проекта:** дети средней группы, родители воспитанников, воспитатели.

**Вид проекта:** информационно – игровой, краткосрочный, творческий, коллективный.

**Срок реализации проекта:** 1 неделя (с 23 апреля по 27 апреля 2020).

**Способы оценки успешности:** поощрения, беседы, творческие практикумы.

**Образовательные области:** социально-коммуникативная, речевая, художественно-эстетическая.

**Методы проекта:** групповые, наглядные (рассматривание иллюстраций, схем для рисования), словесные (беседы, словесные игры).

**Формы проведения:** игровая деятельность, беседы, чтение художественной литературы, выставка детских рисунков по тематике проекта.

**План проекта:**

**1.Подготовительный:**

Постановка цели и задач.

Подбор материала по данной теме.

Подбор информации для родителей.

**2.Основной:**

Совместная деятельность детей и воспитателей в соответствии с поставленной задачей.

Работа с родителями

**3. Заключительный:**

Проведение квест – игры по сказкам.

Проведение выставки детских рисунков.

**Подготовительный этап:**

Поиск консультации для родителей, подбор анкеты.

Подбор литературы, по видам сказок (авторские, народные, сказки о животных, волшебные сказки, сказки социально – бытовые)

Разработка дидактических игр «Добрые и злые», «Цифры в сказках».

Подбор схем для рисования бабы – яги.

**Основной этап:**

Беседа с детьми о видах сказок. (приложение №1)

Проведение дидактической игры «Добрые и злые». (приложение №2)

Творческая работа с детьми:

Рисование портрета Бабы – Яги по схемам. (приложение №3)

Рисование любимого героя из сказки «Теремок».

Рисование сказки «Три медведя».

Словесные дидактические игры. (приложение №4)

Проведение физминуток. (приложение № 5)

Консультация для родителей. (приложение № 6)

Анкета для родителей. (Приложение № 7)

#### **Заключительный этап:**

Проведение выставки детских рисунков «Мы любим народные сказки».  
(приложение № 8)

Проведение квест – игры «По дороге сказок» . (приложение №9)

#### **Литература и материал:**

Е.А.Алябьева «Тематические дни и недели в детском саду»-М.: ТЦ «Сфера»,2010.

Смирнова О.Д. «Метод проектирования в детском саду. Образовательная область «Чтение художественной литературы» - М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2011.

Дидактический материал по сказкам, русские народные сказки, сказки писателей, схемы последовательности рисования.

### **Конспект квест – игры «По дороге сказок»**

В группу приходит Алёнушка (кукла) и рассказывает историю о том, что Баба - Яга украла ее любимую книгу со сказками и спрятала в сундук под пять замков (Алёнушка показывает ребятам сундук с пятью замками). И чтобы открыть сундук, что бы достать книгу нужно найти пять ключей. И помочь в поисках может карточка с подсказкой, разгадав которую, мы узнаем путь к первому ключу. Алёнушка просит ребят помочь, ведь одной ей никак не справиться.

Воспитатель: Ребята, поможем Алёнушке преодолеть все препятствия и найти её любимую книгу?

Ответы детей.

Воспитатель: Тогда, вперёд, навстречу приключениям! Ребята, нам ведь нужно посмотреть подсказку, разгадать ее и узнать, куда держать путь.

Дети вместе с воспитателем рассматривают подсказку, где нарисована машина и загадка:

Это и дом для машин и больница

Где автомобиль может остановиться

Помыться, заправиться и подлечиться

А завтра опять по дороге помчится (гараж)

Первый ключ надо искать в гараже: дети находят картинку с изображением трёх медведей.

«Мёд в лесу медведь нашёл, мало мёда много пчёл» - повторять пословицу быстрее и не оговориться.

Повторять физминутку быстрее с каждым разом и не ошибиться.

Три медведя шли домой (Дети шагают на месте вперевалочку)

Папа был большой -большой. (Поднять руки над головой, потянуть)

Мама с ним поменьше ростом, (Руки на уровне груди)

А сынок — малютка просто. ( Присесть)

Очень маленький он был, (Присев, качаться по-медвежьи)  
С погремушками ходил. (Встать, руки перед грудью сжаты в кулаки)  
Дзинь-дзинь, дзинь-дзинь. (Дети имитируют игру погремушками)

Воспитатель: Молодцы, ребята! Вы выполнили задания первый замок открылся! А вот и вторая подсказка, выпала из – под первого замка..

На второй карточке загадка:  
Легенда, преданье народное  
Ребята, её обожают  
Родители, если свободные,  
Её тебе на ночь читают. (сказка)  
Посмотрите на картинки.  
Из каких они сказок?

Какая цифра спряталась в сказке?

Воспитатель: Молодцы, задание выполнили! Вот и второй замок открылся! А вот и следующая подсказка.

В третьей карточке пословицы «Сказка – складка, а песня – быль», «Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок» - разобрать, что означают пословицы.

Воспитатель: ребята, а давайте с вами обыграем сказку «Петушок и бобовое зёрнышко»

Драматизация сказки «Петушок и бобовое зёрнышко».

Воспитатель: - Молодцы, вы справились с заданием. Вот и третий замок открылся! И следующая подсказка.

Новая подсказка. Нужно отгадать загадки, что бы замок открылся.

Нет ни речки, ни пруда.

Где воды напиться?

Очень вкусная вода

В ямке от копытца.

(«Сестрица Аленушка и братец Иванушка»)

На окошке он студился

Взял потом и укатился

На съедение лисе. («Колобок»)

Летела стрела и попала в болото.

А в том болоте поймал ее кто-то.

Кто, распростившись с зеленою кожей

Сделался милой, красивой, пригожей.

(«Царевна-лягушка»)

Отворили дверь козлята

И пропали все куда-то.

(«Волк и семеро козлят»)

Помогла нам яблонька,

Помогла нам печка,  
Помогла хорошая, голубая речка,  
Все нам помогали, все нас укрывали,  
К матушке и бабушке мы домой попали.  
Кто унес братишку? Назовите книжку!  
(«Гуси-лебеди»)

Уплетая калачи,  
Ехал парень на печи.  
Покатился по деревне,  
И женился на царевне. («По щучьему веленью»)

Надо курочке бежать  
Петушка скорей спасти  
Он так торопился,  
Бедный подавился («Петушок и бобовое зернышко»)

Сидит в корзинке девочка  
У мишки за спиной.  
Он сам того не ведая,  
Несет ее домой... («Маша и медведь»)

Воспитатель: Молодцы, все загадки отгадали! Вот и следующий замок открылся, и подсказка!

Сейчас мы откроем последний пятый замок. Подсказка:

В дремучем лесу затерялась избушка  
В избушке живёт непростая старушка  
Берёт помело, да в ступу садится  
И тут же над лесом взлетает, как птица (баба – яга)  
Воспитатель: молодцы, правильно отгадали загадку.  
Давайте мы поиграем в игру .

Проводится хороводная игра «Бабка - Ёжка».

В середине круга встает водящий – Бабка - Ёжка. В руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка - костяная ножка!

С печки упала, ногу сломала,

А потом и говорит: «У меня нога болит».

Пошла она на улицу - раздавила курицу.

Пошла на базар – раздавила самовар.

Бабка - Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется – тот и замирает.

Воспитатель: Ребята, просто так нам эта злодейка замок не откроет. Но, я знаю, что она больше всего любит! Она любит умных детей, ответим на её вопросы?

Назовите волшебные предметы из сказок?



«Назови сказку правильно» «Сестрица Аленушка и братец Никитушка», «Иван-царевич и зеленый волк», «Лисичка-сестричка и серая мышь», «По собачьему велению», «Дарьюшкина избушка», «Волк и 7 тигрят», «Пашенька и медведь», «Гуси-вороны», «Царевна-индюшка».

«Угадайте героя по реплике»

- «...высоко сижу – далеко гляжу» (Маша «Маша и медведь»)

- «... я от дедушки ушел...» (Колобок «Колобок»)

- «...жучка иди репку тянуть» (Внучка «Репка»)

«... слышим, слышим. Да не матушкин это голосок» (козлята «Волк и семеро козлят»)

- «...несет меня лиса за темные леса» (Петух «Кот, петух и лиса»)

- «...ловись рыбка мала и велика» (Волк «Лисичка – сестричка и серый волк»)

- «Да я не потесню вас: сама лягу на лавочку, хвостик под лавочку, курочку под печку. ...» («Лисичка со скалочкой»)

- «...речка – реченька – укрой меня...» («Гуси – лебеди»)

Воспитатель: Молодцы, ребята, развеселили Бабу – Ягу, и смотрите пятый ключ открылся. Сундук открыт. Давайте же скорее откроем его!

Ребята открывают сундук, и возвращают любимую книгу Алёнушке.

Алёнушка благодарит ребят, и дарит им настольную игру «В гостях у сказки».

*Разработали:*

*воспитатель в/к.к. Насыпайко С.В.,*

*воспитатель 1 кв.к Якимова Т.И.*

## **Детско-взрослый проект «День Флага Российской Федерации» Образовательная область: социально-коммуникативное развитие**

### **Матрица проекта**

*Флаг бывает разный,  
Но мне всего милей  
Бело-синий-красный  
Флаг Родины моей.*

**Название проекта:** «День Флага Российской Федерации»

**Проблемное поле проекта:** не достаточное знакомство современного дошкольника с символикой своей страны, не знание государственного праздника «День Флага Российской Федерации»; некомпетентность родителей в вопросах формирования основ патриотизма дошкольников.

**Актуальность проекта:** проблема формирования основ патриотизма самая острая и актуальная в современном обществе. Старший дошкольный возраст, как возраст формирования основ личности, имеет благоприятные возможности для формирования общечеловеческих ценностей. Именно в

данном возрастном периоде формируются человеческие качества, необходимые для приобщения к общечеловеческим ценностям, возникает интерес и любовь к России. Формирование патриотизма для педагогов ДОУ – трудная задача, требующая огромного терпения и такта. В современных семьях подобные вопросы не всегда считаются актуальными и важными.

«День Флага» - праздник молодой и мало кто знает, его историю. Данный проект позволит дошкольникам и их родителям больше узнать об этом празднике и традициях его празднования. Это послужит отличной возможностью воспитывать у детей чувство гордости за свой народ, страну и символику нашей Родины.

**Педагогические технологии, методы и приемы, используемые при организации деятельности детей в рамках проекта:** вопросы проблемно – поискового характера, наблюдения, прогулки, экскурсии, исследование, рассматривание иллюстраций, беседы, чтение художественной литературы, слушание музыкального произведения.

**Цель:** формировать патриотические знания и чувства дошкольников на основе ознакомления с символикой России.

**Задачи:**

- вызвать у дошкольников интерес к празднику «День Флага Российской Федерации»;
- формировать представления детей о цветах, изображенных на флаге РФ;
- углублять представления о России как государстве, в котором мы живем;
- вызвать потребность дошкольников любить и гордиться своей страной (на примере символики РФ);

**Планируемые результаты:**

Личностные качества (характеризуется активностью ребенка, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, эмоциональная отзывчивостью):

- проявляет устойчивый интерес и любознательность к изучению символики и достопримечательностей России
- способен самостоятельно привлечь внимание взрослого или ребенка с целью сообщения информации о достопримечательностях и символике страны;
- способен привлечь родных к созданию продуктивной деятельности по теме.

Интеллектуальные качества (характеризуется как смысленный и сообразительный ребенок):

- обладает элементарными представлениями о символике и достопримечательностях страны;
- способен устанавливать причинно – следственные связи, анализировать материалы своих наблюдений, обобщать и делать выводы;
- способен уверенно действовать по инструкции педагога в процессе квест игры;
- способен разработать план действий по решению поставленных задач;

• демонстрирует понимание ценности отношения к достопримечательностям и символике России;

Физические качества (характеризуются ловкостью, выносливостью в процессе физической и умственной нагрузки, закаленностью):

• проявляет ручную ловкость и усидчивость в процессе создания продуктивной деятельности;

• способен проявить волевые усилия в процессе квест игры (довести работу до конца).

**Вид проекта** - творческий, информационный.

**Участники проекта:**

✓ Дети – старший дошкольный возраст

✓ Педагоги – воспитатели группы

✓ Родители (законные представители), участвующие в подготовке и реализации проекта

## **СЦЕНАРИЙ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО РЕШЕНИЮ ЗАДАЧ**

**Планируемое время на реализацию проекта по этапам**

Проект реализуется в течение двух недель.

**Подготовительный этап.**

Цель: подготовка к работе по проекту, выделение проблемы, цели, задач.

1. Собрать информацию о достопримечательностях России, о символике России, о празднике «День Флага Российской Федерации»

2. Подготовить презентацию для детей по теме «Москва – столица России», «Многонациональная Россия», «Достопримечательности России»

3. Разработать конспекты бесед, занятия, игр по теме.

4. Подобрать художественное слово по теме.

5. Подготовить варианты продуктивной деятельности.

6. Разработать конспект итогового мероприятия: форма проведения квест игра.

7. Привлечь и заинтересовать родителей к участию в проекте. Оформить консультацию и папку - передвижку.

**Основной этап.**

**Беседы по темам:**

«Моя страна - Россия»

«Государственная символика»;

«Где можно увидеть флаг»

«У каждой страны свой флаг».

«Армию по флагу узнают»

«Достопримечательности России»

«12 июня – День флага»

**Чтение художественной литературы:**

М. Бебина «Российский Флаг»

Чтение стихотворения А. Александров «Российский триколор»

Чтение стихотворений Е. Сеницына «Берегите Россию»

Заучивание стихотворения С. Зайцева «Флаг родной»

Отгадывание загадок по теме.

**Слушание музыкального произведения:** гимна РФ

**Просмотр мультфильмов** «История России для детей», «Я расскажу вам о России!», **презентации** «Москва – столица России», «Достопримечательности России»

**Подвижные игры:**

на улице: «Пронеси флаг сквозь преграды», «Золотые ворота», «Гуси-лебеди», «Веночек».

**Самостоятельная деятельность детей:**

Рассматривание альбома «Символика России»

Рассматривание дидактической папки «**Флаги стран мира**»

Рассматривание тематической папки «Многонациональная Россия»

Дидактические игры «Белый, синий, красный»

Дидактические игры: «Символика России», «Костюмы народов России».

Дидактическая игра «Найди флаг России»

**Продуктивная деятельность:**

Рисование «Российский флаг»

Конструирование из счётных палочек разных флажков.

Ручной труд «Мой Флаг России» (домашнее задание совместно с родителями)

Пластилинография «Флаг России»

В конце первой недели проекта проводится викторина «О Государственном флаге Российской Федерации»

На первой недели совместно с родителями изготавливались атрибуты к итоговому мероприятию: квест-игре.

**Заключительный этап.**

**Итоговое мероприятие**

Квест игра «День Флага Российской Федерации»

**Долгосрочный проект  
(2 недели)**

**Проектная карта**

Основные виды деятельности детей, организуемых педагогами	Недели	Дни недели				
		Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
Совместная со взрослыми деятельность	1-ая	Обсуждение темы проекта. Планирование работы по проекту. Беседа по теме: «Моя страна - Россия» Беседа: «Где можно увидеть флаг»	Беседа: «Государственная символика»; Рассматривание Символики РФ. Чтение стихотворения М. Бебина «Российский Флаг»	Беседа: «У каждой страны свой флаг». Отгадывание загадок по теме. Чтение стихотворения А. Александров «Российский триколор»	Беседа: «Армию по флагу узнают» Заучивание стихотворения С. Зайцева «Флаг родной»,	Викторина «О Государственном флаге Российской Федерации»
	2-ая	Просматривание презентации «Москва – столица России» Чтение стихотворений А.В. Жигулина «О, Родина!».	Просмотр мультфильмов «История России для детей», «Я расскажу вам о России!», «Мы живем в России — Москва» (из серии видео-энциклопедия нашей страны)	Подвижная игра на улице «Пронеси флаг сквозь преграды» Чтение стихотворений Е. Сеницына «Берегите Россию»	Выставка детских рисунков по теме «Российский флаг»	Проведение квест игры «День Флага Российской Федерации»
Совместная с другими детьми деятельность	1-ая	Рассматривание альбома «Символика России» Сюжетно-ролевая игра «Защитники»	Изобразительная деятельность: Рисование «Российский флаг» Сюжетно-ролевая игра «Мы – военные»	Подвижные русские народные игры «Гуси – лебеди», «Жмурки», «Золотые ворота»;	Хороводные игры «Веночек», «Платочек»	Пластилинография «Флаг России»

		2-ая	Рисование мелками на асфальте «Триколор»	Дидактические игры: «Символика России», «Костюмы народов России».	Дидактическая игра «Найди флаг России»	Изготовление атрибутов к итоговому мероприятию	Подготовка музыкального зала к спектаклю «Сказки о лекарственных растениях»
Самостоятельная деятельность		1-ая	Рассматривание дидактической папки « <b>Флаги стран мира</b> »	Прслушивание и разучивание музыкального репертуара по теме проекта «Гимн России», «Моя Россия»	Дидактические игры «Белый, синий, красный»	Ручной труд «Мой Флаг России» Пальчиковая гимнастика «Вот верхом сидят, смотри, русские богатыри»	Конструирование из счётных палочек разных флажков.
		2-ая	Просмотр мультфильмов «История России для детей»,	Подготовка к презентации изготовленных персонажей.	Подготовка рисунков к выставке «Мой зеленый помощник».	Экологическая игра «Лекарственные растения»	Дидактическая игра «Узнай по описанию»
Деятельность педагога		1-ая	Разработка сценарий бесед по темам: «Моя страна - Россия», «Где можно увидеть флаг» «Государственная символика», подбор художественной литературы по теме Подбор фотографий с альбомами по теме Приобщение родителей к работе над проектом	Разработка сценария беседы: «У каждой страны свой флаг». Подбор художественной литературы.	Разработка сценария беседы: «Армию по флагу узнают» Разработка консультаций для родителей «Россия – страна, в которой мы живем», «Значение цветов на флаге» и папки – передвижки «Воспитываем юных патриотов»	Подготовка викторины «О Государственном флаге Российской Федерации»	Разработка презентации «Москва – столица России»
		2-ая	Подбор подвижных и дидактических игр по теме проекта	Подбор мультфильмов по теме	Подготовка атрибутов к квест игре	Оформление выставки рисунков «Российский флаг»	Проведение квест игры «День Флага Российской Федерации»

### **Интеграция образовательных областей:**

- «познавательное развитие» - дошкольники обогатили представления о государственной символике России;
- «речевое развитие» - обогащение активного словаря, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи при рассматривании и описании иллюстраций по теме;
- «художественно – эстетическое» - рисование на тему «Российский флаг», ручной труд «Мой флаг России», пластилинография «Флаг России», конструирование из счетных палочек (дошкольники в продуктивной деятельности передавали строение и цветовую гамму флага);
- «физическое развитие» - подвижные игры на прогулке.

### **Материально-технические ресурсы, необходимые для выполнения проекта:**

- Иллюстрации с изображением флага России и других стран;
- Картотеки с дидактическими играми по теме проекта;
- Картотеки с подвижными играми по теме проекта;
- Презентации по теме;
- Ноутбук, экран для просмотра презентаций и мультфильмов.

### **Список литературы:**

1. Комратова Н. О. О гражданском воспитании дошкольников. // Дошкольное воспитание 2006 №5, с. 3-10.
2. Соболева И. Любить малую родину. //Дошкольное воспитание 2005 №10, с. 52-54.
3. Татаринкова Л. Ю. Права маленького гражданина. Серия «Малышам о Родине».СПб.: Издательский Дом «Литература», 2007.

### **Квест-игра «День Флага Российской Федерации»**

Острова:

6. Достопримечательности России
7. Россия – родина моя (блиц - опрос)
8. Поэзия (стихи)
9. Символы России

Ход игры

**Л:** добрый день, ребята! Когда я пришла на работу, то под дверью нашла письмо. Давайте прочитаем его вместе и узнаем от кого оно.

Здравствуйте, ребята!

Нам очень нужна ваша помощь! Разбойники похитили из кремля сундук с флагом и гербом. Требуют за него выкуп, в виде выполнения заданий. Еще разбойники повесили на сундук огромный замок. А для того, чтобы открыть его

необходимо найти ключи. Они оставили карту с маршрутом и указали, что все задания нужно выполнить в течении одного часа, в противном случае сундук вы не найдете. Без флага и герба мы не можем отмечать праздник День России, который будет 12 июня. Мы надеемся на вашу помощь и желаем вам удачи. Правительство России.

**Л:** ну, что готовы помочь? Давайте внимательно рассмотрим карту и определимся, куда нам сначала нужно отправиться. Чтобы нам добраться до острова предлагаю всем представить, что вы все летите в самолете. Заводим мотор л-л-л-л-л. Полетели.

**Л:** вот мы и оказались на первом острове под названием *«Достопримечательности России»*. Ребята, а что же нам здесь нужно сделать? Давайте искать задание. *(У вас у каждого на майках приклеены геометрические фигуры. Ребята, у которых приклеены желтые треугольники подойдите к столу с желтым треугольником, а остальные подойдите к столу с синим квадратом. Перед вами лежат разрезные картинки с достопримечательностями России, соберите их и назовите их, а также постарайтесь назвать в каком городе они находятся)*. Приступайте.

**Л:** вы молодцы справились с заданием, теперь нужно найти ключ. И отправляться дальше. А теперь мы отправимся на поезде, встали все друг за другом, готовы? Чу-чух-чу-чух поехали.

**Л:** вот мы и благополучно добрались до следующего острова под названием *«Россия – родина моя»*. Ищем конверт с заданием. *(Ответьте правильно на вопросы и тогда получите очередной ключ)*.

21. Как сейчас называется наше государство? ( Российская Федерация)
22. Назовите столицу нашей Родины России? ( Москва)
23. Назовите Президента России. ( В.В. Путин)
24. Какие самые древние города России вы знаете? (Новгород, Смоленск, Ростов, Псков, Владимир)
25. Какие крупные реки России вам известны? (Волга, Дон, Амур, Енисей)
26. Какая река считается самой главной рекой в России? (Волга)
27. Какие национальности проживают на территории России?( Мордва, чуваша, татары, калмыки, якуты, башкиры)
28. Как называется страна, в которой мы живём? (Россия)
29. Как называется место, где родился и вырос человек? (Родина)
30. Какой город является столицей нашего государства? (Москва)
31. Как называют жителей нашей страны? (Россияне)
32. Кто является главой нашего государства? (Президент)
33. Кто является президентом нашей страны? (В.В. Путин)
34. Как называется государственный символ, на котором изображён двуглавый орёл? (Герб)
35. Какой символ нашего государства называют триколором? (Флаг)
36. Как называется главный закон государства? (Конституция)
37. Кто охраняет границы нашего государства? (Армия)



38. Какое дерево является символом России? (Берёза)  
39. Какой язык объединяет народы России? (Русский)  
40. Как называется торжественная хвалебная песня, исполняемая в особо торжественных случаях? (Гимн)

**Л:** молодцы ребята, все верно ответили. Теперь нужно найти ключ и двигаться дальше. А дальше мы поплывем на лодке и будем протяженно произносить звук с-с-с-с-с. Представьте, что вы гребете веслами. В путь.

**Л:** а следующий остров называется *«Русская поэзия»*, ищите задание. (Прочитайте стихи о Флаге РФ).

Дети читают стихи. Молодцы ребята. Теперь нужно найти ключ.

**Л:** ключ нашли, теперь к следующему острову отправимся на машине, заводим мотор р-р-р-р-р и в путь.

**Л:** вот мы и доехали до последнего острова, он называется *«Символы России»*. Ребята, найдите конверт с заданием. Ой, а в конверте не задание, а карта какая-то, чтобы это могло значить. Давайте смотреть. Я думаю, эта карта нас приведет к сундуку.

Дети ищут сундук, открывают его, а там конверт с заданием.

**Л:** (Найдите свои символы. Назовите их, и расскажите о них по подробнее.) Дети ищут из множества флагов и гербов свои.

**Л:** правильно ребята! Покажите мне флаг России. А скажите мне,

**Вопрос «Что такое флаг?»**

Флаг – полотнище правильной геометрической (прямоугольной) формы, имеющее какую-либо расцветку. Флаг России имеет три цвета, или по другому его называют – триколор.

**Вопрос: «Что означают цвета Российского флага?»**

Ответ: Белый – благородство; Синий - верность и честность; Красный – мужество, отвага, героизм, смелость.

**Вопрос: «Где мы можем увидеть всегда поднятый флаг?»**

Ответ: Государственный флаг – важный символ страны. Он постоянно поднят над правительственными зданиями. В торжественные и праздничные дни флагами украшают дома и улицы, общественный транспорт. Флаг- это святыня, ему отдают почести, его защищают и берегут.

**Вопрос: «Что такое герб?»**

Ответ: Герб – это отличительный знак, эмблема государства, города.

**Вопрос: «Назовите, что является гербом России?»**

Ответ: Герб России – это двуглавый орел на фоне красного цвета. Орел – символ вечности, уважения к своей стране. Две головы символизируют единство. Три короны – союз народов живущих в России. На груди орла помещено изображение всадника – это Георгий Победоносец. Всадник – это символ победы добра над злом, готовности нашего народа защищать свою страну от врагов.

**Вопрос: «Где мы встречаемся с изображением герба?»**

Ответ: На паспорте, свидетельстве о рождении, на денежных знаках, почтовых марках, открытках, правительственных наградах.

Логопед: молодцы ребята, вы помогли правительству РФ найти флаг и герб, теперь праздник точно состоится. А теперь ответьте мне на вопрос.

**Вопрос: « Что такое гимн России?»**

Ответ: Гимн – это торжественная песня или мелодия.

**Вопрос: « Как нужно слушать гимн?»**

Ответ: Гимн слушают стоя, мужчины без головных уборов.

**Вопрос: « Где мы можем услышать гимн?»**

Ответ: В особо торжественных случаях, на государственных праздниках, военных парадах, при подъеме государственного флага и во время спортивных соревнований.

**Вопрос: « Кто знает автора современного гимна?»**

Ответ: Автор современного гимна России – С. В. Михалков.

**Л:** как вы думаете, сейчас торжественный момент?

**Дети:** да.

**Л:** тогда я предлагаю поднять флаг и послушать всем гимн РФ, а кто знает слова подпевает.

*Разработала:*

*воспитатель: I кв.к. Миганова С.А.*

**Детско-взрослый проект «Остров здоровья Чунга – чанга»**

**Образовательная область: физическое развитие**

**(5-6 лет)**

**Выполнили:** воспитатели МДОАУ №195

**Краткосрочный проект « Остров здоровья Чунга – чанга »**

**Участники проекта:** воспитатели, родители, музыкальный работник, инструктор по физическому развитию, дети старшей группы.

**Вид проекта:** краткосрочный, квест – игра.

**Продолжительность проектной деятельности:** краткосрочный, с 12.02.2020 по 19.02.2020г.

**База реализации:** МДОАУ № 195

**Актуальность:** Способствует проявлению исследовательской активности у детей. Сформировать у детей представление о здоровье, как одно из главных ценностей человеческой жизни. Воспитать бережное отношение к своему здоровью. Скоординировать деятельность детского сада и родителей по формированию у ребенка бережного отношения к своему здоровью. Выработка

правильных привычек у ребенка, для формирования крепкого здоровья.

Формирование здорового образа жизни ребенка.

**Цель:** Формировать у детей основу здорового образа жизни, бережное отношение к своему здоровью и окружающим.

**Задача:**

- Повышать активность и общую работоспособность организма.
- Учить «читать» простейшую графическую информацию, ориентироваться в пространстве.
- Развивает мыслительные процессы: внимание, память.
- Воспитывать желание достигать цели в проблемной ситуации.

**Материалы и оборудование:** спортивные пособия, карты с маршрутами, сундук, пластмассовые большие кубики прямоугольной формы, маленькие мячи по количеству детей, ленты, пластмассовые ведра, скакалка, гимнастическая палка, бумажные части ключа.

**Формы реализации проекта:** образовательная деятельность, игровая, трудовая деятельность детей, оснащение предметно – развивающей среды

**Ожидаемые результаты:**

- Дети научатся оказывать помощь;
- Дети улучшат логическое мышление;
- Приобретут уверенность, чувство собственного достоинства;
- Приобретут и сохранят интерес к квест – игре.

**Формы и методы реализации проекта:**

Беседа, музыкально – творческая деятельность, спортивное развлечение.

**Работа с родителями:** Совместные утренние зарядки. Консультации:

«Рациональный режим», «Правильное питание ребенка». Акция «Здоровый образ жизни». Вечер развлечений «В гостях у доктора Айболита».

Родительское собрание «Семейные спортивные соревнования». Совместное изготовления спортивного инвентаря для Квеста «Остров здоровья на Чунга – чанга».

**Этапы реализации проекта:**

### *1 этап подготовительный*

- Определение темы проекта
- Работа с методическим пособием и литературой по данной теме
- Формулировка цели и задач, реализуемого проекта
- Подготовка атрибутов
- Проведение пробных игр для праздничного досуга.

### *2 этап основной*

- Развлечение « Остров здоровья Чунга – чанга »
- Приобретение спортивного инвентаря в ходе досуга.
- Подвижные игры на свежем воздухе «Ловишка», «Гуси лебеди».
- Утренняя гимнастика «Паровозик чух, чух, чух»
- Дыхательная гимнастика «Ветер, ветер, ветерок...».
- Хожение по мокрым дорожкам после дневного сна.
- Самомассаж с массажными мячиками.
- Чтение пословиц про Дружбу.
- Беседа о здоровье «Полезные продукты питания», «В здоровом теле, здоровый дух».
- Сюжетно-ролевая игра «Айболит», «На приеме у врача».
- Рассматривание проблемной ситуации : «Не хочу чистить зубы».

### *3 этап заключительный*

- Просмотр фотографий и видео с развлечения вместе с детьми
- Обсуждение прошедшего развлечения.

**Таким** образом, практика доказывает, что если правильно организовать предметно-пространственную развивающую среду, учитывая возрастные особенности детей, работать в тесном контакте с родителями, то систематическая работа по формированию здорового образа жизни детей способствует укреплению здоровья детей, формирует представление о здоровье как о ценности, воспитывает полезные привычки и навыки здорового образа жизни.

### Список литературы:

1. Алферова В.П. Как вырастить здорового ребенка. Л., Медицина, 1991.
2. Амосов Н.М. Раздумье о здоровье. М., ФИС, 1987.
3. Аркин Е.А. Ребенок в дошкольные годы / под ред. А.В. Запорожца и В.В. Давыдова. - М.: Просвещение, 1968.
4. Богина, Т. Л. Режим дня в детском саду / Т. Л. Богина, Н. Т. Терехова. - М., 1987.
5. Боровкова Т.И., Морев И.А. Мониторинг развития системы образования. Часть 2. Практические аспекты: Учебное пособие. - Владивосток: Изд-во Дальневосточного университета, 2004. - 134 с.
6. Вавилова Е.Н. Развивайте у дошкольников силу, ловкость, выносливость М.,1981.
7. Вавилова Е.Н. Учите бегать, прыгать, лазать, метать. - М., 1983.

### Конспект квест-игры.

*Звучит музыка «Солнечная зарядка».*

Дети заходят в зал и под музыку делают танцевальную зарядку.

Затем садятся на лавочки по командам. И начинается игра!

**В:** Что за гость спешит, узнайте!

Вы загадку отгадайте:

Приходи к нему лечиться

Зверь любой, любая птица.

Всем помочь он поспешит

Добрый доктор...

**Д:** Айболит!

Входит Айболит, очень печальный (звучит музыка)

**В:** Доктор Айболит, что случилось? Почему вы такой грустный?

**Доктор Айболит:** На острове здоровья Чунга – чанга с моими любимыми зверями приключилась беда. Злой колдун спрятал от них спортивные пособия,

и теперь звери стали слабыми, хилыми, неподвижными.

**В:** Ребята, как же помочь зверям?

**Д:** Надо вернуть спортивные пособия и отдать их зверям.

**В:** Как же мы найдем спортивные пособия?

**Д:** Нужно пройти испытания, которые нам приготовил злой колдун.

**В:** Доктор Айболит, вы знаете, куда мог спрятать злой колдун спортивные пособия?

**Доктор Айболит:** Я видел, он сложил всё в огромный сундук и унес в неизвестном направлении. Звери острова пытались его догнать, но он надел сапоги – скороходы и убежал. Из его кармана высыпались какие-то карты и кусочек ключа. Звери расстроены, не знают, что с этим делать?

**В:** Доктор Айболит дай нам посмотреть карты и кусочек ключа. (Айболит дает воспитателю кусочек ключа и карту). Ребята, Смотрите, на картах разные маршруты. Как же нам узнать, какой из них верный?

**Д:** Нужно все маршруты пройти.

**В:** Вы правы, надо попробовать маршруты указанным на карте, во время прохождения маршрута мы найдем остальные кусочки ключа. Но у нас мало времени, нам надо успеть найти сундук, пока злой колдун не вернулся за кусочками ключа. Давайте поделимся на две команды и пойдем по разным маршрутам!

**Д:** Да.

**В:** Действовать нужно быстро и слаженно. (Делит детей на две группы) Ну что, вы готовы?

**Д:** Готовы.

**Ведущий:** Тогда получайте свои карты и вперед, на встречу приключениям!

Одна команда идет со мной. А другая с Доктором Айболитом.

**Доктор Айболит:** Ребята, я очень надеюсь на вашу помощь!

(Одна команда двигается по первому маршруту, вторая с Доктором Айболитом идут по второму маршруту).

**В первой карте – маршрут:**

**В:** На карте изображена великая гора, нужно проявить физическое качество: силу. Здесь записка(Читает): Доберитесь до горы, для этого все вместе) должны, согнув ноги, сесть на пол друг за другом «паровозиком», держась руками, за пояс впереди сидящего, передвигаться на ногах и помогать корпусом по команде «марш», продвигаясь вперед. Ну что ребята, понятно задание, справимся.

**Д:** Да.

**В:** Тогда садимся все за мной на корточки, и друженько продвигаемся вперед к великой горе.

**Д:** Все, пришли.

**В:** Молодцы, дружно прошли испытание, а здесь снова записка (читает) «Проберись сквозь камни» для этого нужно принять упор стойки, руки прямые, носки лежат на полу, передвигаться вперед нужно только на одних руках, при движении на руках избегаем прогиб в пояснице, ногами не помогать. Ох, какое сложное задание. Что Ребята откажемся выполнять задание, не будем искать кусочек ключа.

**Д:** Нет, будем делать, мы справимся.

**В:** Ну тогда принимаем все исходное положение, встаем на руки, не прогибаемся в пояснице и потихоньку передвигаемся сквозь камни.

**В:** Какие все молодцы. А вот и еще один кусочек ключа, и вновь записка (читает)« **Сбор урожая**», нужно маленькие мячи - манго перенести из одной корзины в другую, двумя руками ( мячи по количеству участников ).

Справимся?

**Д:** Да.

**В:** Ну тогда по одному, друг за другом берем манго и переносим их в другую корзину(выполняют задание, на дне опустошённой корзины лежит кусочек ключ ). Посмотрите, мы с вами нашли еще один ключ. Только на этом наши задания заканчиваются, и больше нет записок. Что же нам теперь делать, ведь ключ собран не весь?

**Д:** Нужно подождать Доктора Айболита и ребят.

**В:** Хорошо, будем ждать Доктора Айболита с ребятами, может у них получится найти недостающие части ключа.

### **Карта – маршрут № 2**

**Доктор Айболит:** Ребята я нашел записку с заданием для нас (читает)  
« Бурный ручей» двое из команды держат скакалку, один участник встает боком к длинной скакалке и по команде прыгает через скакалку, затем следующий и так все участники. А вот и скакала, ну что приступим.

**Д:** Да(выполняют задания)

**Доктор Айболит:** Молодцы, какие вы ловкие, еще записку с заданием нашел и кусочек ключа (читает) « Проберись через лианы» на веревке привязаны ленты, нужно участникам команды пройти не задеть эти ленты, в одну сторону и в другую наклоняясь (пройдя задания, находят кусочек ключа).

**Д:** Еще один кусочек ключа нашли, ура.

**Доктор Айболит:** Молодцы, но тут есть еще задание, я сейчас его прочитаю: « Пират Морган» в качестве сломанной ноги используется простое ведро, в качестве костыля – гимнастическая палочка. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на полу. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке «костыль». В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ведро и палку следующему участнику. Все понятно.

**Д:** Да, понятно.

**Доктор Айболит:** Ну тогда приступим.(по окончанию задания в одном из ведре находят последний кусочек ключа)

Звучит музыка по окончанию появляется первая команда.

**В:** Доктор Айболит, ребята, вот мы и встретились, какие у вас новости, вы нашли кусочки ключа.

**Д:** Да нашли три кусочка ключа.

**В:** Мы тоже нашли, давайте их соединим (собирают ключ)

**В:** Какие вы молодцы, преодолели все испытания, оказалось, все карты верные и мы с вами нашли все кусочки ключа, а вот и сундук. Осталось открыть его.

Для этого нам нужно произнести волшебные слова Трамба, крамба ,парамба



ключик снова соберись (Дети дружно три раза произносят волшебные слова и в это время появляется незаметно ключ от сундука) Ура, ребята, у нас получилось(показывает всем ключ). Доктор Айболит открывай скорее сундук, вот тебе ключ.

(Доктор Айболит открывает сундук ключом)

**В:** Что это у нас?! (показывает всем). Для чего нужны эти предметы? (достаёт по одному предмету, показывает участникам). Предметы: скакалка, гантели, мяч, свисток. (Делает подарок).

**Д:** Скакалка чтобы прыгать, мяч играть, бросать, свисток свистеть.

**В:** Молодцы, правильно ответили, у нас тоже есть такие спортивные пособия, которые помогают быть нам сильными, ловкими, быстрыми. Давайте отдадим их Доктору Айболиту и пожелаем зверятам поскорее понравится.

**Доктор Айболит:** Спасибо вам ребята, вы смогли вернуть зверям «острова здоровья Чунга – чанга» силу, ловкость, выносливость, теперь они опять смогут быть здоровыми. До свидания!

**Дети:** До свидания!

**В:** Ребята вам понравилось помогать Доктору Айболиту.

**Д:** Да, очень.

**В:** Трудно было проходит препятствия?

**Д:** Только чуть –чуть.

**В:** Что именно сложным было выполнять?

**Д:** (ответы детей).

**В:** Несмотря на трудности, все равно справились заданием, вы все большие молодцы.

*Разработали:*

*воспитатель: I кв.к. Киселева З.Р.*

*воспитатель: I кв.к. Климова В.Р.*

**Детско-взрослый проект «Светофор»**  
**Образовательная область: социально – коммуникативное**  
**развитие**  
**(5-6 лет)**

**Актуальность:** В нашей стране, как и во всем мире, увеличивается число дорожно-транспортных происшествий. По статистике каждой десятой жертвой ДТП является ребенок. Часто это связано с несоблюдением правил дорожного движения, их незнанием. Предоставленные самим себе, дети мало считаются с реальными опасностями на дороге, так как недооценивают собственные возможности, считая себя ловкими и быстрыми. У них еще не выработалась способность предвидеть возможность возникновения опасности в быстро меняющейся дорожной обстановке. Известно, что привычки, закрепленные в детстве, остаются на всю жизнь, поэтому изучение правил дорожного движения является одной из главных задач на сегодняшний день. Чтобы оградить детей от опасности, надо как можно раньше начать готовить к встрече с улицей, городским движением, приучать обращаться к старшим за помощью, а также и самим правильно и своевременно реагировать на сложившуюся ситуацию. Чем раньше удастся познакомить ребенка с правилами дорожного движения, сформировать у него навыки культуры поведения в транспорте, на улице, тем меньше вероятность нежелательных происшествий с ним на дороге.

**Цель:** развитие у детей необходимых навыков безопасного поведения на дорогах;

**Задачи**

**Образовательные:**

-Закрепить знания детей о дорожных знаках, о правилах дорожного движения, о схематических изображениях для правильной ориентации на улицах и дорогах;

**Развивающие:-**

- Развивать речь детей, пополнять активный и пассивный словарь;

-Развивать внимание, самостоятельность, осторожность;

-Развивать у детей способности к предвидению возможной опасности в конкретно меняющейся ситуации и построению адекватного безопасного поведения;

**Воспитательные:**

-Воспитывать навыки личной безопасности;

- Воспитывать в детях грамотных пешеходов;

**Социальная значимость:** полученные знания и навыки способствуют более глубокому усвоению детьми правил дорожного движения, формированию осознанного отношения к их соблюдению, развитие чувство контроля, самоконтроля, ответственности и предпосылок готовности отвечать за свои поступки.

**Ожидаемые результаты:**

-Формирование у детей правильного понимания значимости правил дорожного движения, своего места как участника дорожного движения, развитие необходимых для этого навыков и умений;

-Привитие устойчивых навыков безопасного поведения в любой дорожной ситуации;

-Осознание родителями важности работы по изучению правил дорожного движения.

#### **Вид проекта:**

Творческо-исследовательский, информационный, практико-ориентированный, долгосрочный.

Продолжительность **проекта:** с 23 декабря 2019г. по 1 марта

Участники **проекта:** Дети **старшей группы**, воспитатели, родители

#### **Предварительная работа:**

-Поисковая работа по подбору иллюстративного материала и фотографий по теме *«Азбука дорожного движения»*

-Оформление и оснащение уголка *«Правила дорожного движения»*

-Изготовление атрибутов для сюжетно-ролевых игр по правилам дорожного движения

#### **Сотрудничество с семьей:**

-Консультации для родителей *«Профилактика дорожно-транспортного травматизма»*,

*«Безопасность детей – забота взрослых».*

- Анкетирование родителей *«Взрослые и дети на улицах города».*

Использование видеоматериалов по проблеме ПДД.

-Оформление папки-передвижки: *«Самые важные правила - правила дорожного движения!»*

-Информация в родительский уголок: *«Памятка по правилам дорожного движения»*, *«Это надо знать»*,

-Дискуссия *«Легко ли научить ребенка правильно вести себя на дороге».*

**Методы:** Образовательная деятельность. Художественное творчество.

Ситуационно-имитационное моделирование. Чтение художественной литературы. Опытно-экспериментальная и поисковая деятельность. Целевые прогулки и экскурсии

#### **Этапы проекта:**

##### **I этап– подготовительный.**

Постановка проблемы. Сбор информации, работа с методической литературой, составление плана работы над проектом. Постановить проблему перед детьми *«Для чего необходимо знать правила дорожного движения?»*.

Довести до детей важность данной проблемы: *«Незнание правил дорожного движения может привести к беде!»*. Подобрать художественную литературу, подготовить наглядный иллюстрированный материал по теме проекта.

Составить перспективный план работы.

Изучить методическую литературу:

К. Ю. Белая *«Как обеспечить безопасность дошкольников»;*

Авдеева Н. Н., Стеркина Р. Б., Князева О. Л., «Безопасность»;  
В. А. Добряков «Три сигнала светофора»;  
В. Э. Рубляк «Правила дорожного движения»;  
Е. С. Смушкевич, А. Я. Якупов «Мы по улице идем»;  
Э. Я. Степанкова «Дошкольникам - о правилах дорожного движения»; и другие.

**2 этап – основной.** Рассматривание плакатов, иллюстраций по безопасности дорожного движения с детьми.

Чтение произведений, рассматривание иллюстраций к ним:

Н. Носов «Автомобиль»; Дружинина М. «Наш друг светофор»; «Правила поведения на улице»; «Правила езды на велосипеде»; Иванов А. «Азбука безопасности»; Кривицкая А. «Тайны дорожных знаков», Серяков И. «Улица полна неожиданностей» и т. д.

Изобразительная деятельность

Рисование «Дорожные знаки», «Моя улица»

Лепка «Транспорт», «Регулировщик»

Аппликация «Автобус», «Светофорик» Проведение занятий по ПДД. «Улица полна неожиданностей», «Правила поведения для всех»

Провести с детьми беседы по теме:

«Какие правила дорожного движения вызываете?», «Внимание, дорожные знаки!», «Кто управляет дорогой?», «Как вести себя на улице и в транспорте?».

Предметно развивающая среда

Дополнить атрибутами сюжетно ролевую игру «Дорога» «Автозаправка»

Изготовление макета «Перекресток»

Проведение подвижных, дидактических, сюжетно-ролевых игр.

Дидактические игры «Светофор», «Угадай какой знак», «Разрезные знаки», «Правила поведения», «Регулировщики»

Подвижные игры

«Бегущий светофор», «К своим знакам», «Передай жезл», «Зебра», «Сигналы светофора»

Сюжетно-ролевые игры

«Водители и пешеходы», «Мы юные пешеходы», «Путешествие по городу», «Автозаправочная станция»

Решение игровых и проблемных ситуаций, Ситуации на транспорте: Ребенок – пассажир, Ребенок -пешеход, Ребенок-водитель

**Целевые прогулки:** «Знакомство с улицей и дорогой», «Наблюдение за светофором», «Пешеходный переход», «К остановке пассажирского транспорта», «Правила поведения на дороге»;

Составление творческих рассказов: «Что случилось бы, если бы не было правил дорожного движения?», «Если бы все знаки перепутались?», «Истории в транспорте».

**3 этап- заключительный.**

Подведение результатов: обобщение материалов проекта.

Итоговое мероприятие квест-игра «Светофор».

Конкурс на лучший рисунок по пропаганде ПДД совместно с родителями на тему «Я пешеход».

Выставка рисунков.

**Результатом** нашего проекта стало то, что: дети получили и усвоили знания о правилах поведения на дороге, научились применять полученные знания о правилах дорожного движения в играх, инсценировках, в повседневной жизни, а главное ставили перед собой задачи, находили пути их решения и воплощали свои задумки в жизнь.

Использование данного проекта способствует более глубокому усвоению детьми правил дорожного движения, закреплению знаний и умений, формированию осознанного отношения к их соблюдению, развитие чувство контроля, самоконтроля, ответственности и предпосылок готовности отвечать за свои поступки.

Были объединены усилия педагогов и родителей в вопросе ознакомления детей с правилами дорожного движения и их соблюдению в жизни; планомерно и активно распространялись знания о правилах дорожного движения среди родителей.

Разработаны наглядные материалы, оказывающие развивающее воздействие и познавательную стимуляцию на детей старшего возраста, формирование у детей знания о культуре поведения на дороге, обучению умению использовать макет для моделирования ситуации в игровом пространстве, воспитанию ответственности за безопасность своей жизни и жизни других людей. Во время работы данного проекта были разработаны сценарии дня на тематическую неделю «Правила дорожного движения – нужно знать всем, без исключения!», макет перекрестка, конспекты занятий картотека подвижных и дидактических игр, наглядные пособия, консультации для родителей.

#### **Используемая литература:**

Авдеева Н. Н., Стеркина Р. Б., Князева О. Л. «Основы безопасности детей дошкольного возраста»;

Белая К. Ю. «Как обеспечить безопасность дошкольников»;

Добряков В. А. «Три сигнала светофора»;

Елжова Н. В. «ПДД в детском саду: развивающая среда и методика по ознакомлению детей с ПДД, перспективное планирование, конспекты занятий»;

Кирьянов В. Н. «Профилактика детского дорожно-транспортного травматизма»;

Коган М. С. «Правила дорожные знать каждому положено»;

Рубляк В. Э. «Правила дорожного движения»;

Смушкевич Е. С., Якупов А. Я. «Мы по улице идем»;

Степанкова Э. Я. «Дошкольникам - о правилах дорожного движения».

### Конспект квест - игры

**Цель:** Формирование у дошкольников основ безопасного поведения на улице, посредством игровых действий, повышение роли родителей в обучении дошкольников безопасному участию в дорожном движении, за счет изменения стиля и формы взаимодействия детского сада и семьи.

#### Задачи:

- **Образовательные:** закрепить знания детей о правилах безопасного поведения на проезжей части дороги; о назначении светофора; ориентироваться на местности, определять направление маршрута;
- **Развивающие:** развивать интерес к изучению правил дорожного движения посредством игровых действий; развивать мышление, внимание, память, речевую и познавательную активность;
- **Воспитательные:** воспитывать понимание необходимости изучения ПДД в целях личной безопасности.

#### Предварительная работа:

разработка маршрута для групп в загадках, изготовление шапочек с сигналами светофора, сбор контейнеров от киндер-сюрпризов, подбор музыкального репертуара для подвижных игр

Изготовление коробки, на которой написано «Для ребят старшей группы», от кого (не написано, а стрелкой показано на конверт)

#### Оборудование:

Конверты по количеству заданий, музыкальное сопровождение, шапочки и киндер-сюрпризы пустые с сигналами светофора по количеству участвующих детей, стойки с сигналами светофора, рули 5-6 штук, карточки с транспортом(наземный, воздушный, водный), мешочки с песком 3 штуки, мячики три цвета светофора из сухого бассейна, три ведра, три корзины для сбора мячей, сигналы светофора на палочке для игры на внимание, приз настольная игра.

#### Ход квест-игры:

**В:** Ребята, по дороге к вам я нашла коробку на ней написано, что она для вас. Но от кого не написано, а вместо этого приклеен конверт. Откроем конверт? (ответ детей) *Открыв конверт, читаем загадку.*

#### Загадка:

Он стоит на перекрестках,  
Светит для детей и взрослых,  
Тот, кто плохо его знает,  
На дороге пострадает!  
У него всего три цвета.  
Светит он для всей планеты.  
Он машин решает спор,  
Всем знакомый.....  
(светофор)

Правильно, светофор. Тут еще письмо(*читаю.*)

#### Письмо от светофора:

«Здравствуйтесь ребята, вы верно отгадали загадку, да действительно это я, светофор. Со мной случилась беда. Старушка Шапокляк забрала все цвета светофора. Помогите мне и верните все мои цвета.»

-Ребята, светофор попал в беду, как вы думаете, если мы не поможем светофору, что может произойти? (ответы детей)

**В:**Надо спешить на помощь. Вы готовы к путешествию? (ответы детей) А в коробке есть еще **конверт №1**(читаю)

Киндер-сюрприз скорей возьми,

Открой его и посмотри, команду дружно собери.

Вам нужно разделиться на три команды, а помогут вам в этом киндер-сюрпризы. (достаем из коробки контейнер с киндер-сюрпризами, в них заранее разложены кружочки по цветам светофора, дети разбирают шапочки соответствию цвета из киндер-сюрприза)

Молодцы ребята. Отправляемся в путь на автобусе.

В путь дорогу собирайтесь,

Дружными ребятами оставайтесь.

Загадку отгадаете,

1 остановку вы узнаете.

**Загадка:**

Есть канат, бревно и брусья,

Кольца с ними рядом.

Перечислить не берусь я

Множество снарядов тут.

Здесь мы делаем зарядку

В спортивные игры играем,(спортивный зал)

**В:** Вот мы и приехали в спортивный зал

(Войдя в зал, все встают к своим стойкам командами, согласно своему цвету.)

**В:**Транспорт правильный нужно найти.

Красные - наземный ищут в пути,

Желтые - воздушный попробуют найти,

Ну, а водный – зеленые ищут.

**1.Эстафета «Виды транспорта»**

*Все команды занимают места перед линией старта, каждый участник добегают до ориентира с картинками транспорта, выбирает одну картинку и возвращается к своей команде, положив картинку в контейнер, передав эстафету встает в конец колонны*

С этим заданием вы справились, смотрите, а вот и красный цвет светофора и **конверт №2**Прочитаем.

-Песню запоем все вместе,

Зазвучит по саду песня.

Складно, слаженно и дружно.

Вместе петь, ребята, нужно.

Песней полон коридор —

Так старается наш хор.

**В:** Ребята, где мы поем песни? Правильно в музыкальном зале. Значит следующая остановка-музыкальный зал. Все по местам, наш автобус отправляется.

**В:** А теперь пришла пора,  
Порулить вам детвора.

## **2. Подвижная игра «Водитель»**

Все встают в общий круг, под музыку дети передают руль (несколько штук от 3-5), по окончании музыки у кого руль в руках остается, то становится водителем. Под другую музыку, водители проезжают змейкой вокруг всех один круг и приезжают на свое места. Игра повторяется 2-3 раза.

**В:** Ребята, смотрите, на стульчике лежит конверт №3 значит, старушка Шапокляк где то спрятала цвет светофора! Ура! Это желтый цвет светофора. Посмотрим, что в конверте.

Загадка

Яркая крыша, скамейки и стол,  
А под ногами деревянный пол,  
Стены раскрашены в ней.

И для меня Она - маленький дом.

Ну, конечно же это-.....(беседка)

Где находится беседка? (ответы) Значит, следующая остановка- наша беседка. Все по местам, наш автобус отправляется.

**В:** Двойная на внимание ждет вас игра,  
Словесно-подвижная, ура, ура, ура!

## **3. Игра: «да» и «нет».**

**В:** Быстрая в городе очень езда. Правила знаешь движения?

Дети: Да.

**В:** Вот в светофоре горит красный свет. Можно идти через улицу?

Дети: Нет.

**В:** Ну, а зеленый свет горит, вот тогда можно идти через улицу?

Дети: Да.

**В:** Сел в автобус, не взяв билет. Так поступать полагается?

Дети: Нет.

**В:** Старушка - преклонные очень года. Ты место ей уступишь?

Дети: Да.

**В:** Молодцы, ребята. Это что за богатырь?

Вдоль дороги поднял пыль...

По асфальту напрямик

Едет с грузом..... (грузовик)

## **4. Эстафета «Перевези груз»**

Ваша задача перевезти груз (мешочек с песком) на голове, а в руках руль. Передаем следующему участнику мешочек с песком и руль.

**В:** Вот какие у нас оказывается ловкие и быстрые водители.

**Эстафета «Собери свой цвет»**



*Все команды выстраиваются перед стартовой линией, перед ними рассыпаны мячи трех цветов светофора, по очереди дети добегают и берут один мяч соответствующий цвету своей команды и кладет его в ведро, добегают до следующего участника свой мяч складывает в контейнер и отдает ведро следующему участнику, сам встает в конец колонны. Эстафету нужно успеть выполнить за время, пока играет музыка.*

**В:** Ребята, здесь должен быть последний красный цвет светофора(дети находят его среди игрушек и конверт №4 с письмом от светофора)

-Спасибо вам ребята, за то, что вы мне помогли!

Осталась еще одна загадка, отгадав ее, вас ждет сюрприз.

Ее называют хозяйкою сада,

Любую проблему она вмиг решит,

Поможет, подскажет, когда это надо,

Всеми сотрудниками она руководит. (Заведующая)

**В:** Кто знает, где найти нам заведующую? (ответы)

Значит следующая остановка-кабинет заведующей. Все по местам, наш автобус отправляется.

**Заведующая:**

Чтоб жить, не зная огорченья,

Чтоб бегать, плавать и летать,

Должны вы правила движенья

Всегда и всюду соблюдать.

И вот за ваши старания,

Долгожданный для всей группы сюрприз

(сюрприз – настольная игра и книга для группы)

**В:** Вам понравилось наше путешествие? Кому мы помогли? В группе мы вставим все цвета светофора на место. Какое задание вам понравилось? Какое задание было для вас трудным?

*Разработали:*

*воспитатель: В/кв.к. Хусаинова Н.Н.*

*воспитатель: I/кв.к. Мищенко С.В.*

## 2.3. Работа с родителями

### Родительское собрание в форме квест – игры «Играем, как дети» (в подготовительной группе)

**Цель:** способствовать гармонизации детско-родительских отношений в ходе игровой деятельности.

**Задачи:**

- Способствовать созданию положительных эмоциональных переживаний родителей от совместного мероприятия;
- Побуждать родителей к активному участию.
- Пробудить желание увидеть проблемы своего ребёнка изнутри и найти способы их решения.
- Повышение интереса родителей к образованию и самообразованию;
- Создание коллектива родителей, заинтересованных в решении общих проблем.
- Развивать умение быстро принимать решение.

**Ход квест-игры.**

Уважаемые родители, а теперь мы с вами немного поиграем как наши с вами дети. Все игры, в которые играют дети мы не сможем показать, так как их очень много. А вот с некоторыми из них познакомим. Одной из форм проведения игры является квест. Предлагаем вам поиграть в игру с элементами квест. Пропуская через себя, вы лучше поймете своего ребенка: его трудности, его психические эмоциональные всплески во время игры, состояние сопереживания, интерес к игре и ее обучающие и развивающие стороны.

Итак, приступим.

Прежде чем начать нам нужны 2 команды.

*Комментарий:* мы с детьми стараемся искать разные способы деления на команды: по цвету глаз, по цвету одежды, волос, по расчету на первый-второй, мальчики-девочки, высокие-низкие, и т. д.

Сейчас представим один из способов в старшем возрасте (конец старшей -подготовительной группе).

Раздаются закодированные билетки, нужно их расшифровать и найти себе пару. Принцип решения: количество линий в разном направлении дают числовой код. Точка означает с какой стороны считать алгоритм.

Пары встают друг за другом и таким образом получается две команды. Для того чтобы было видно участников раздаем им белые галстуки, они должны придумать как их креативно завязать. Выбрать капитана и название команды.

*Комментарий:* в ходе педагогического процесса мы с детьми так же учимся выбирать в своей команде капитана, название команды. Для детей это очень интересно и забавно. Дети учатся работать сообща, советоваться, выслушивать мнение друг друга, принимать правильный ответ, решение, ведь от слаженности команды зависит успех.

Капитаны подходят за конвертом №1. В конверте задание и загадка для 2-х команд, в отгадке которой команда узнает где задание. Отгадки: шапка и лейка. Находят предмет, вскрывают конверт, в котором задание «Собери картинку».

*Комментарий:* в старшем дошкольном возрасте с детьми собираем картинки из 8-9 частей. Развивается внимательность - умения проследить детали рисунка с одной части на другую, наглядно-образное мышление, смекалка, усидчивость, целеустремленность, соотносить представления с целостным образом реального предмета путем прикладывания.

Выполнив задание №1 берут конверт №2, в котором задание: наловить рыбы и составить из первых букв в названиях рыб слова (игра «Составь слово»).

*Комментарий:* игра помогает закрепить навык звукобуквенного анализа слов, развивает память, внимание, логическое мышление, навык чтения.

Чтобы найти следующее задание нужно разгадать ребус, в котором подсказка (ведро). Родители ищут ведро, в котором конверт с заданием №3 кубики «Сложи узор». В задании указан номер картинки, которую нужно собрать (золотая рыбка).

*Комментарий:* в этой игре хорошо развивается способность детей к анализу и синтезу, этим важным мыслительным операциям, используемым почти во всякой интеллектуальной деятельности, и способность к комбинированию, необходимая для конструкторской работы.

Конверт №4 у «Золотой рыбки». На центральной стене картинка сказки «Золотая рыбка» за которой выглядывает конверт №4. Игра «Найди лишнюю картинку».

1 команда: заяц, лось, медведь, белка.

2 команда: ель, береза, рябина, тополь.

*Комментарий:* игра развивает логическое мышление (анализ и синтез, умение проводить классификацию, объединять предметы по какому-либо основному, существенному признаку, память.

Следующее задание в подсказке, которая находится на крышке игры «Сложи узор».

Родители находят конверт, в котором медали за участие в игре, которые нужно раскрасить.

*Комментарий:* игра стимулирует развитие мыслительных способностей, развивает у детей умение ориентироваться на местности по карте – схеме, определять направление маршрута, зрительное восприятие, координацию движений.

Уважаемые родители, расскажите о своих впечатлениях.

Сделаем вывод: так играючи, дети познают окружающий мир, учатся новому и передают свои умения и навыки друг другу в командной игре.

*Подготовили:*

*воспитатель в/к.к. Рожкова Н.В.*

*воспитатель I/к.к. Карабасова И.А.*

## Анкета для родителей «Значение квест - игры в развитии детей дошкольного возраста»

### Уважаемые родители!

Просим Вас принять участие в анкетировании в рамках развития сотрудничества детского сада и семьи в области развития квест - игры

1. Ваше отношение к квест – игре?
  - a. Нравится
  - b. Не нравится
  - c. Другое
2. Считаете ли Вы, что квест - игра выполняет развивающую функцию?
  - a. Да
  - b. Нет
  - c. Затрудняюсь ответить
3. Знаете ли Вы, в чем заключается суть квест - игры?

-----

4. От чего зависит длительность квест – игры в детском саду?

- a. От возраста
- b. От интереса
- c. От педагога
- d. Затрудняюсь ответить

5. Организуете ли Вы квест – игру дома?

- a. Да
- b. Нет

6. Какие эмоции вызывает квест – игра у вашего ребенка?

-----

7. Знаете ли Вы, что помогает детям при прохождении квест – игры?

-----

8. К чему стремятся дети при прохождении квест – игры?

- a. К результату
- b. К подарку
- c. Затрудняюсь ответить

9. Считаете ли Вы, что совместное участие родителей, детей и педагогов в квест - игре способствует сближению и установлению дружеских взаимоотношений?

Спасибо за внимание!

## **Консультация для родителей «Квест-игра в жизни детей»**

Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Правильно организованная игра - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для разносторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технология, которая только еще начинает использоваться. Квест - это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. 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.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

### **10 советов начинающим: «Как организовать квест с нуля?»**

Найдите подходящую территорию, желательно помещение без животных и посторонних людей.

Придумайте тематический сценарий с не слишком простыми, но решаемыми заданиями.

Тема квеста может быть любой, касаться праздника, фильма, книги и т.д. Можно придумать свою историю (похищение хомячка, которого нужно найти и спасти, о восстановлении справедливости или поиске сокровищ принцессы).

Каждая задача должна быть увлекательной и достаточно сложной.

Также очень важно, чтобы принять участие в решении мог каждый игрок: если двое будут думать, а трое скучать, то после прохождения квеста негативные впечатления могут остаться у всех.

Распланируйте время. Приключенческая игра – это набор неожиданностей и сюрпризов.

Придумайте и раздайте участникам роли. Это необязательное условие. Однако будет гораздо интереснее, если каждый получит роль.

Позаботьтесь о поощрения участников. Сувениры или символические подарки, дипломы или просто оригинальные стихотворения с посвящениями – даже при минимальном бюджете можно придумать что-нибудь оригинальное. Причем награждать не только победителей, но и команду, которая не справилась в срок со всеми заданиями, отметить старания участников важно не зависимо от результата

Вариант квеста – поиск по запискам – мероприятие, требующее минимальной подготовки и практически не нуждающееся в ведушем. 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.

Аттракцион несложный, но тем не менее неизменно пользующийся успехом. Идеально подходит для праздников и частого использования.

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, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта.

Возможным решением может быть привлечение помощника-чтеца. Вот только ребенку почти не остается никаких дел. Поэтому тайники в квесте должны быть такие, чтобы каждую записку приходилось добывать и отыскивать.

Все мальчишки в душе пираты. И поиск сокровищ для них будет идеальной игрой. Родителям понадобится приз (игрушка или сладости), и перечень нескольких заданий (рассказать стихотворение, спеть песенку, отсчитать что-либо в пределах 10, вспомнить, как зовут бабушек и т.д.) Можно задания разложить по комнатам, последнее из которых приведет к кладу. Вместо заданий можно провести его по маршруту (например, «иди в комнату с водой», «иди туда, где вкусно пахнет» и т.д.). Можно использовать загадки о бытовых приборах, предметах мебели, отгадки которых подскажут маршрут поиска и приведут к заветному сокровищу.

## Заключение

В рамках научно-методической работы педагогами ДОУ была проанализирована методическая литература, интернет-ресурсы, опыт других педагогов по квест-технологиям. На основе полученных знаний для педагогов были разработаны и проведены: семинар, методический час, круглый стол. Подготовлены различные консультации и памятки не только для педагогов, но и родителей. Особое внимание было уделено разработке конспектов квест-игры и проектов.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков.

Мы пришли к выводу, что квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь дошкольников в разнообразные виды детской деятельности. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

## Список литературы

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://banauka.ru/33.html>.
3. Каравка А.А. Урок как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение, определенными компетенциями / Каравка А.А. // Интернет-журнал «Мир науки». - 2015. - № 3. - с. 1-7. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>.
4. Кузнецова Т.А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда // ИТО - Иваново - 2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
5. Лопатников Л.И. Экономический и экономико-математический словарь. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lopaticnikov.pro/>
6. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. - М.: Издательский центр «Академия». - 2002. - с. 272.
7. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании / Полат Е.С., Иосо Рао. 2012. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [teacherikt.21306s11.edusite.ru](http://teacherikt.21306s11.edusite.ru).
8. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО Библиотека им. М.М. Пришвина / А.Г. Ноготкова. - Орел. - 2013. - 36 с.
9. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. - № 2. - с. 28-32.
10. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140.
11. Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dict.t-mm.ru/ushakov>.