

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку
«Квест-игра – современная игровая технология в ДОУ»,
автор – воспитатель МБДОУ детский сад комбинированного вида № 7
г. Крымска МО Крымский район
Андреева Ольга Владимировна

Рецензируемая методическая разработка предназначена для педагогов дошкольных образовательных организаций и содержит материалы по применению квест-игры в образовательном процессе, рассматривает содержание и формы работы посредством использования квест-игр. В ее структуру входят: анализ игровых технологий дошкольного образования, описание особенностей квест-игры как современной игровой технологии дошкольного образования, варианты для составления квест-игр, планирование и подготовка квест-игр.

Актуальность данных материалов определяется тем, что главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и здоровье укрепляющих процессов участников. Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер.

Автор обращает внимание на эффективность применения игровых технологий инструктором по физической культуре в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста и презентует собственный педагогический опыт. Квест-игры способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники игры могут дополнять квесты по ходу их прохождения. Использование данных игр позволяет уйти от традиционных форм обучения и значительно расширить рамки образовательного пространства.

В основной части Андреевой О.В. определены принципы и условия проведения спортивных квест-игр с детьми дошкольного возраста, а также представлены виды и структура квест-технологий. В приложении представлены сценарии квест-игр.

Новизна и актуальность предложенной методической разработки квест-игры заключается в том, что серия специально подобранных игр и заданий, позволяет за короткое время вовлечь старших дошкольников в разнообразные виды детской деятельности: познавательно-исследовательскую, коммуникативную, игровую, музыкальную, двигательную, изобразительную.


В процессе игры дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций, возможность каждому участнику проявить свои знания, способности.


Представленная автором система квест-игр, в которых каждый ребенок будет осознавать, что именно от него, его знаний, будет зависеть успех всей его команды, повышает интерес детей, стимулирует их познавательную деятельность и речевую активность.

Объем и содержание представленных материалов позволяют судить о глубине педагогического исследования и заинтересованности автора в обогащении собственного педагогического опыта. Методическая разработка может быть использована в целостном педагогическом процессе.

Представленные на рецензирование материалы интересны по содержанию, отвечают современным требованиям ФГОС ДО, и могут быть рекомендованы для использования в воспитательно-образовательной деятельности педагогами дошкольных образовательных учреждений.
«30» июня 2023 г.

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры профессиональной педагогики,
психологии и физической культуры
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный
университет» в г. Славянске-на-Кубани

 Р.А. Лахин


Бодина Ларина Р.А. уполномочена
Степанович О.К. Зеневу Я.А. Я.А.



**ВОСПИТАТЕЛИ
ОНЛАЙН**

СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ СЦЕНАРИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

Настоящее свидетельство подтверждает, что

Андреева Ольга Владимировна

воспитатель, МБДОУ детский сад №7

Опубликовал(а) сценарий мероприятия на портале Международной образовательной организации «Воспитатели. онлайн».

Название: «Квест-игра "Правила надёжные и совсем несложные"»

Сценарий мероприятия прошёл экспертную проверку, получил высокую оценку за содержание и рекомендован для применения в профессиональной деятельности педагога.

Главный редактор и Руководитель
МОО «Воспитатели. онлайн»
Ковалев Д.С



Серия ЭД Номер 762

14.11.2023

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида 7 города Крымска
муниципального образования Крымский район.**

Методическая разработка «Квест-игра - современная игровая технология в ДОУ»



**Подготовила: Андреева О.В.
Воспитатель высшей
квалификационной категории.**

г.Крымск.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Глава I. Теоретические аспекты проблемы использования квест-игр в обучении и воспитании детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.....	5
1.1. История возникновения квест-технологии.....	5
1.2 Виды квест-игр.....	7
1.3 Структура квеста, принципы и условия организации квест-игр.....	8
Глава II. Содержание работы по внедрению квест-игр в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста	13
2.1 Возможности детей дошкольного возраста в овладении квест-технологии	13
2.2 Перспективное планирование по использованию квест-игр	13
Заключение	15
Приложения	18
Список литературы	41

Введение

Развитие современного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность воспитанника, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности детей, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения.

Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения - выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Одной из таких технологий является квест-технология.

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.

Технология - это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению конкретных педагогических целей. Технология отображает последовательность педагогической деятельности, ее логическую составляющую; технология всегда представлена определенными этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель. Только после достижения поставленной цели одного этапа происходит переход к следующему этапу преобразующей педагогической деятельности.

Квест является игровой педагогической технологией, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Квест - это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила.

Определяющие характеристики игровой технологии квеста:

- осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности воспитанника;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиа грамотности.

Квест оказывает неоценимую помощь мне как педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Самое главное, это то, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и 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, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско - родительские отношения. Родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад - семья.

Актуальность данной проблемы определила тему работы: «Квест-игра - современная игровая технология в ДОУ».

Цель: изучить и практически освоить навыки проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

В соответствии с целью были определены основные задачи исследования:

1. изучить теоретические аспекты заявленной темы работы;
2. разработать содержание работы по применению квест-технологии с детьми старшего дошкольного возраста;
3. проанализировать успехи и неудачи, встречающиеся в процессе работы и сделать вывод об эффективности использования квест-технологии в обучении и воспитании детей старшего дошкольного возраста.

В качестве рабочей гипотезы было выдвинуто предположение о том, что использование квест - технологии позволит уйти от традиционных форм обучения и воспитания детей дошкольного возраста, и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Глава I. Теоретические аспекты проблемы использования квест-игр в обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО

1.1. История возникновения квест - технологии

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию различных видов детской деятельности, что является одним из требований ФГОС ДО к структуре образовательной программы ДО и её объёму.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизация и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или, верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест, по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание.

Во многом опираясь на труды Л. С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему.

По мнению многих ученых, таких как, Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Сысоев П. В., Б. Додж, Т. Марч в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. При применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

В работах отечественных ученых не было единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, на тот момент она, являясь сравнительно новой технологией в педагогике. Проблемой квестов в

нашей стране занимались Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В. и другие.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений.

Таким образом, квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест - технология востребована и актуальна.

1.2 Виды квест-игр

На сегодняшний день, по разным оценкам, принято различать несколько видов квест - технологий. При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет, и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Квесты по числу участников:

- одиночные;
- групповые.

По содержанию:

- сюжетные;
- несюжетные.

По структуре сюжетов:

- линейные, основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами, что зачастую служит стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений;
- кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

По форме проведения:

- соревнования;
- проекты;
- исследования;
- эксперименты.

Все виды квестов, в свою очередь, решают образовательные, развивающие и воспитательные задачи:

- закрепление знаний по теме и усвоение новых;
- развитие таких качеств, как инициативность, самостоятельность;
- повышение мотивации к образованию;
- развитие творческих умений и определенных навыков, в том числе исследовательских;
- развитие положительных качеств характера;
- формирование навыков взаимопомощи и взаимодействия с одноклассниками.

Вне зависимости от вида квеста, их объединяют одни преимущества:

1. Такие игры очень нравятся детям, что позволяет в непринужденной форме развивать познавательный интерес воспитанников.
2. В ходе игры дети получают одинаковые впечатления, которые могут потом совместно обсудить.
3. Игровой процесс позволяет преподнести порой скучные и неинтересные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал.
4. Дети учатся работать в группе слаженно, ведь именно от этого будет зависеть конечный результат. А это способствует сплоченности маленького коллектива.

Тщательно организованные квест - игры актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в детском саду, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

1.3 Структура квеста, принципы и условия организации квест-игр

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям, и реализуются разные виды деятельности:

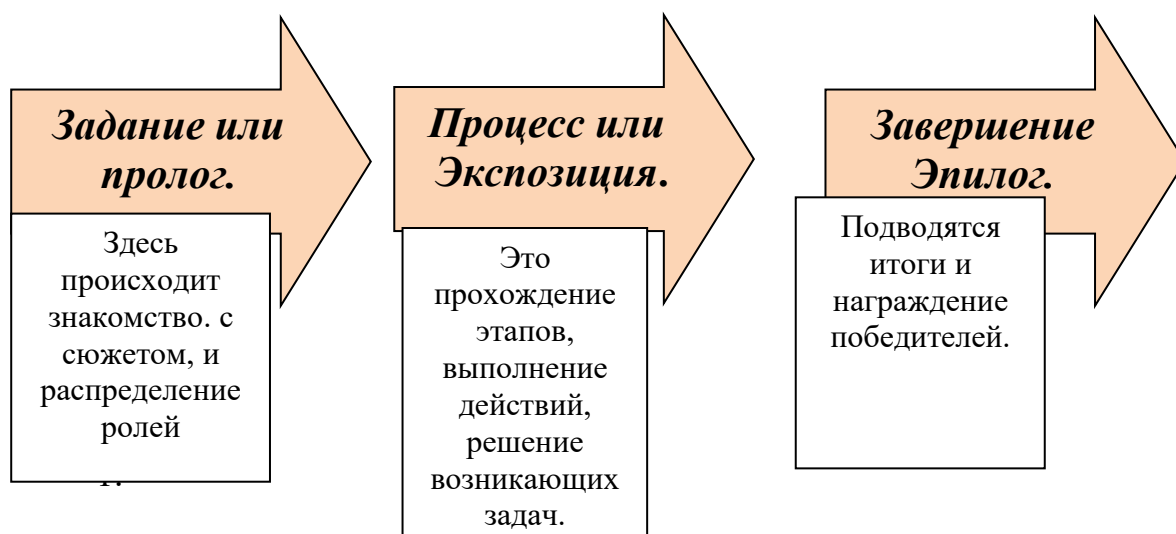
- игровая;
- коммуникативная;
- познавательно-исследовательская;
- двигательная;

- изобразительная;
- музыкальная;
- восприятие художественной литературы и фольклора.

Квесты для дошкольников должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи. Поэтому задания должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений детей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия. Главное преимущество квеста в том, что такая форма ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

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

Структура квеста представляет собой следующую последовательность:



1. *Введение* - вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. *Задание* - четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; анонсирована проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть обоснована; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. *Ресурсы* - список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный

материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4. *Процесс работы* - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. *Оценка* - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. *Заключение* - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квеста. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала.

Этап	Содержание деятельности
Порядок выполнения.	-бонусы -штрафы
Оценка. Приз. Рефлексия (подведение итогов и оценка мероприятия)	<p>Воспитатель ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки мероприятия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; 2. Информационная - приобретение детьми нового знания; 3. Мотивационная - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля; 4. Оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса. <p>Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас</p>

удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».
--

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, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание **на станции** (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.

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

- все игры и задания должны быть безопасными;
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
- роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Алгоритм проведения квест-игры (Приложение 1)

1. Определить цели и задачи квест-игры.
2. Определить целевую аудиторию (педагоги, дети, родители), ресурсы, выбрать место проведения игры.
3. Определить количество команд.
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила, написать сценарий (конспект).
5. Рассчитать количество организаторов и помощников.
6. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
7. Подготовить задания, раздаточный материал, необходимое снаряжение и реквизит для квест-игры.
8. Проведение игры.
9. Обобщение и презентация результатов квест-игры.
10. Провести анализ полученных результатов.

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.

Таким образом, квест становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым. Структура игры включает в себя: постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов. Структура игры определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет - сфера деятельности, условно созданная в игре. Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности ребенка, обеспечивает организацию поисково - исследовательской деятельности и т.д.

Глава II. Содержание работы по внедрению квест - игры в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста.

2.1 Возможности детей дошкольного возраста в овладении квест - технологии

Для выявления возможностей детей дошкольного возраста в овладении квест - технологией обращалось внимание на развитие регулятивных действий. Был сделан акцент на данном виде, т.к. именно от правильной организации зависит повышение мотивации воспитанников в различных видах деятельности, а в дальнейшем успешность социализации в обществе.

При анализе особо был выделен критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию. Для нас это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками.

Обследование проводилось два раза в год. Первый раз в начале учебного года, и второй раз в мае для выявления эффективности проделанной работы. По итогу анализа данных был сделан следующий вывод: в процессе внедрения в практику квест - игр в детском саду создалась атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса; в детях стала наблюдаться уверенность в себе и своих товарищах; дети научились слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию; детей развито речевое взаимодействие; сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам; дети стали отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым.

Итак, внедрение квест - игр стало отличной возможностью увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

2.2 Перспективное планирование по использованию квест-игр

Содержание работы по внедрению квест - игр в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста в условиях организации ФГОС ДО включало в себя подбор методических разработок, составление перспективного плана работы. *(Приложение 2)*

При подборе методических разработок обращалось внимание на содержание сценариев квестов *(Приложение 3)*, их структуру, насыщенность дидактическим материалом, оборудованием, принципы построения. Опыт коллег помог обратить внимание на сложности, встречающиеся при

организации квестов (правильно определить цель и задачи квеста, мотивация, найти помощников, большая затрата времени на организацию). Но при этом было подчеркнуто, что все элементы образовательного квеста, подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения дети узнают что-то новое, приобретают навыки групповой работы и самоорганизации. Очень важно задействовать всех участников игры, давая им возможность проявить свои индивидуальные качества. По итогам анализа, можно сделать вывод о том, что квесты являются современной и эффективной игровой технологией, так как направлены на индивидуализацию образовательной деятельности, развитие самостоятельности ребенка, его инициативности, поисковой активности.

Таким образом, содержание работы по внедрению квест - игр в практику работы с детьми старшего дошкольного возраста строится в соответствии с основными педагогическими принципами. Важно учитывать особенности организации и содержания квестов в зависимости от возраста детей. Включает в себя обязательную работу с детьми, с родителями и педагогами. Учитываются возрастные особенности детей, а также важен индивидуальный подход. В целом содержание работы состоит из организации квестов, игровых ситуаций, бесед, консультаций, разработки буклетов и т.д. Чем лучше продуман сценарий квеста, дидактический и раздаточный материал, тем эффективнее будет результат.

Заключение

В настоящее время в дошкольном образовании активно используется разнообразные инновационные технологии. Все более популярными становятся приключенческие игровые квесты.

Квест - игра вызывает большой интерес среди специалистов дошкольного образования и является примером современных технологий для дошкольных образовательных учреждений. Квесты актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. В процессе поиска дети самостоятельно преодолевают препятствия для достижения поставленной цели, где закрепляются навыки основных видов движений, воспитывается командный дух, честность, упорство, дружеское отношение друг к другу, так как только команда, которая выполнила правильно задание может продолжить путь

дальше. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

Мною была изучена методическая литература по данному вопросу. А также освоена структура, принципы и условия организации квестов в работе с детьми дошкольного возраста. Проработав год с применением квест - технологии, были замечены определенные изменения: дети активно включались в процесс квестов, стремились работать в команде и добиваться результата, доводить начатое дело до конца. Родители воспитанников также проявили интерес к изучению данной темы. Поэтому было решено продолжить изучение и внедрение данной технологии в образовательный процесс.

В процессе работы с детьми решались следующие задачи:

- вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

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

- доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка;
- системность - задания должны быть логически связаны друг с другом;
- эмоциональная окрашенность заданий;
- разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес;
- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста;
- наличие видимого конечного результата и обратной связи.

При подготовке квеста для дошкольников нужно помнить три основных условия:

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
3. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

При формировании РППС учитывалось, что это пространство, которое дает детям возможность воображать, придумывать, творить, т.к. предметно - развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

В ходе реализации квест - игры осуществлялась интеграция образовательных областей, комбинировались разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решались образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, и активно взаимодействовали с семьями воспитанников. Квест - игра нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

Работа с родителями была реализована в разных формах. Это консультации (*Приложение 4*), беседы, папки - передвижки, памятки, рекомендации, анкетирование, привлечение к организации квестов. Задачи работы с родителями заключались в следующем: познакомить с основами квест - игр, ее особенностями и значимостью использования в работе с детьми дошкольного возраста; привлечь родителей к образовательному процессу, включить их в совместную работу для достижения наилучших результатов в обучении и воспитании детей дошкольного возраста.

Работа с педагогами велась также на протяжении двух лет. Было интересно посетить возможные семинары по темам применения инновационных технологий в ДОУ, просмотреть блоги коллег по использованию инновационных технологий в детском саду. А также распространять собственный опыт по использованию квест - игр обучения и воспитания детей дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО.

Таким образом, в ходе проведения образовательной деятельности в форме квест - технологии все дети включаются в игру, исчезает скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявляет инициативу, воображение, применяет логическое мышление, начинает мыслить нестандартно. Такая игра помогает детям организовывать свою деятельность, не ожидая подсказки извне, способствует проявлению любознательности и самостоятельности. Возникающие в игре проблемы дети решают самостоятельно. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников.

Необходимо отметить, что квест - игра - современная игровая технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма

проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест - деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест - игры.

Квест - игра одно из интересных средств, направленных на обучение и воспитание детей дошкольного возраста, как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Приложение 2

**Перспективное планирование работы для детей
подготовительной к школе группы**

Месяц	Тема	Мероприятие
Сентябрь - октябрь	Профессии	Квест - игра «Все работы хороши»
Ноябрь – декабрь	Исследователи	Квест - игра «В поисках сокровищ»
Январь - февраль	Город мастеров	Квест – игра с использованием ИКТ «В поисках пропавших снежинок»

Март - апрель	Книги вокруг нас	Квест – игра «По сказочным дорожкам»
Май	Безопасность	Квест – игра «В стране правил дорожного движения»

Приложение 3

Сценарии квест-игр для детей подготовительной к школе группы

Квест-игра «Все работы хороши»

Тема: «Профессии». Возраст воспитанников 6-7 лет

Цель: Развитие самостоятельности, познавательной активности, настойчивости в поиске и достижении результата в познании окружающего мира.

Виды деятельности: познавательная, исследовательская, коммуникативная, изобразительная, двигательная, конструирование.

Образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Задачи:

1. Развивать у детей умение ориентироваться на местности.
2. Обогащать знания детей о различных профессиях.
3. Формировать умение использовать свой двигательный опыт в специально созданных условиях.
4. Развивать физические качества детей: ловкость, быстроту, выносливость.

5. Развивать эмоциональную сферу ребёнка, чувство удовлетворения от правильно выполненных заданий.

6. Воспитывать самостоятельность, чувство ответственности, уважения к труду взрослых.

Материалы и оборудование: спортивное оборудование, схемы постройки дома, конструкторы «Строитель», большой строительный конструктор, ведро с водой, обруч, полоса препятствий, руль, мешочек для метания, раздаточный материал к игре «Пиццерия», коробка, призы.

предварительная работа: беседы о технических профессиях, чтение художественной литературы о профессиях, просмотр мультфильма «Кем быть?», просмотр презентации «Профессии будущего».

Ход:

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности.

Содержание: участники собираются на спортивной площадке, их встречает воспитатель в костюме строителя. - Здравствуйте, я Мастер на все руки, я строитель и очень рад приветствовать вас в нашей стране профессионалов. Профессионал - это король в своей профессии. У каждого взрослого человека есть профессия. Что же называют профессией? Профессия – это труд, которому человек посвящает всю свою жизнь. Каждая профессия очень важна и приносит пользу для других людей. Ребята, когда вы станете взрослыми, вам нужно будет выбрать профессию для себя. Кем бы вы хотели работать? Здорово, что уже сейчас вы знаете, кем хотите быть. Но вырастете вы не так скоро..., а может быть нам на какое-то время стать взрослыми? Как вам моя идея? Тогда приглашаю в мир взрослых, в страну профессионалов. Но для того, чтобы освоить любую профессию нужно быть сильными, выносливыми и ловкими. Как мы этого сможем достичь? А это достигается при помощи тренировок? И сейчас мы проведем первую тренировку-разминку.

Под руководством педагога проводят разминку «Зарядка строителей».

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

Содержание:

Мастер на все руки: - Итак, отправляемся в путь! В нашей стране шесть станций. На каждой профессионал встретит вас, даст свое задание, и за правильно выполненное задание даст подсказку для выполнения следующего.

3 этап: способствуем реализации детского замысла.

Станция Строительная.

Мастер на все руки: - Строительных профессий множество - это и маляр, и прораб, и отделочник. И сейчас мы побудем на месте этих работников. Вот

перед нами кирпичики. А как из них построить дом? Необходима схема? У меня как раз она имеется. (Участники из большого строительного конструктора по схеме строят дом.) Как слажено вы работаете! Справились с задачей! Я вам даю подсказку – каску пожарного. Удачи вам при прохождении следующих этапов!

Станция Пожарная

Участников встречает педагог, одетый в форму пожарного.

- Здравствуйте. Отгадайте мою загадку.

Темной ночью, ясным днем

Он сражается с огнем.

В каске, будто воин славный,

На пожар спешит... (пожарный).

- Представьте, что вы пожарные и должны прийти на помощь людям. Для этого нужно преодолеть множество препятствий. Постараемся помочь? (Участники с ведром воды пробегают по узкой дорожке, пролезают в «окно» (в обруч), преодолевают расстояние, перешагивая через предметы, «выливают воду» и возвращаются бегом обратно.) Вы справились с заданием и заслужили подсказку – руль.

Станция Транспортная

Участников встречает педагог, переодетый в костюм водителя, загадывает загадку: Есть и водный, и воздушный,

Тот, что движется по суше,

Грузы возит и людей.

Что это? Скажи скорей! (Транспорт).

- А как называют человека, который управляет транспортом?

- Я тоже управляю транспортным средством. А кто я, отгадайте.

Правила движения

Знает, без сомнения.

Вмиг заводит он мотор,

На машине мчит... (шофер).

- Шоферы водят разные машины и грузовые, и пассажирские, но моя профессия - водитель грузовых машин. В городе, расположенном недалеко от нас, случилась беда, там нужна помощь - доставить груз. Но дорога трудная: горная, извилистая. Как мы сможем помочь людям? (Участники с рулем в руках, на голове мешочек (груз), проходят «змейкой» до разметки и возвращаются обратно прямо.) Какие вы ловкие! Помогли нашим соседям

вовремя получить груз. Даже трудности вас не смутили! Вы заслуженно получаете подсказку – рисунок робота.

Станция Инженерная

Участников встречает педагог и загадывает загадку.

- Здравствуйте. Отгадайте мою загадку.

Хоть с виду он и угловат,

Но очень строен, как солдат.

Вынослив, грамотен, умен –

Задачи все решает он.

И, если нужно, он готов

Осилить сотню языков.

К тому ж ему совсем не спится.

Он день и ночь готов трудиться.

Он по хозяйству помогает

И даже в шахматы играет.

Не обыграть его вовек!

А ведь совсем не человек. (Робот).

- Какие у вас есть помощники по хозяйству? Предлагаю с помощью наших конструкторов собрать робота - помощника. Перед вами различные виды конструкторов. Каким вы бы хотели сегодня поработать? (Участники с помощью конструктора собирают робота-помощника). Какой интересный помощник у вас получился. Может в будущем в каждом доме такой появится! Спасибо за идею. Даю вам подсказку – медицинский чемоданчик!

Станция Медицинская.

Участников встречает педагог, одетый в костюм медика, и загадывает загадку:

Кто у постели больного сидит,

И как лечиться он всем говорит.

Кто болен — он капли предложить принять,

Тому, кто здоров, разрешит погулять! Кто это? (Врач)

- Ребята, ну раз вы попали на Медицинскую станцию, значит придется ответить на мои вопросы. Готовы? (Да)

• Какие органы помогают нам узнать, что трава зеленая, а помидор красный? (Органы зрения – глаза).

• С помощью каких органов мы узнаем, что нас зовут обедать?

(С помощью органов слуха – ушей).

- По каким признакам можно определить, что человек простудился?

(Кашель, чихание, насморк, боль в горле, высокая температура, слабость,).

- По каким признакам можно узнать, что человек ушиб колено?

(Течет кровь, колено опухло, болит, повреждена кожа, трудно наступать на ногу).

- Как вести себя, чтобы не позволить микробам проникнуть в организм?

(Соблюдать гигиену (чистоту, часто проветривать помещение, закаляться).

- Как правильно ухаживать за зубами?

(Чистить утром и вечером перед сном. После еды полоскать рот водой).

- Как нужно готовиться ко сну?

(Перед сном почистить зубы, принять душ, одеть пижаму и лечь спать).

- Молодцы, и вот вам подсказка – половник!

Станция Кулинарная

Участников встречает педагог, одетый в костюме повара.

Ребята, скажите, кто так вкусно

Готовит щи капустные,

Румяные котлеты,

Салаты, винегреты,

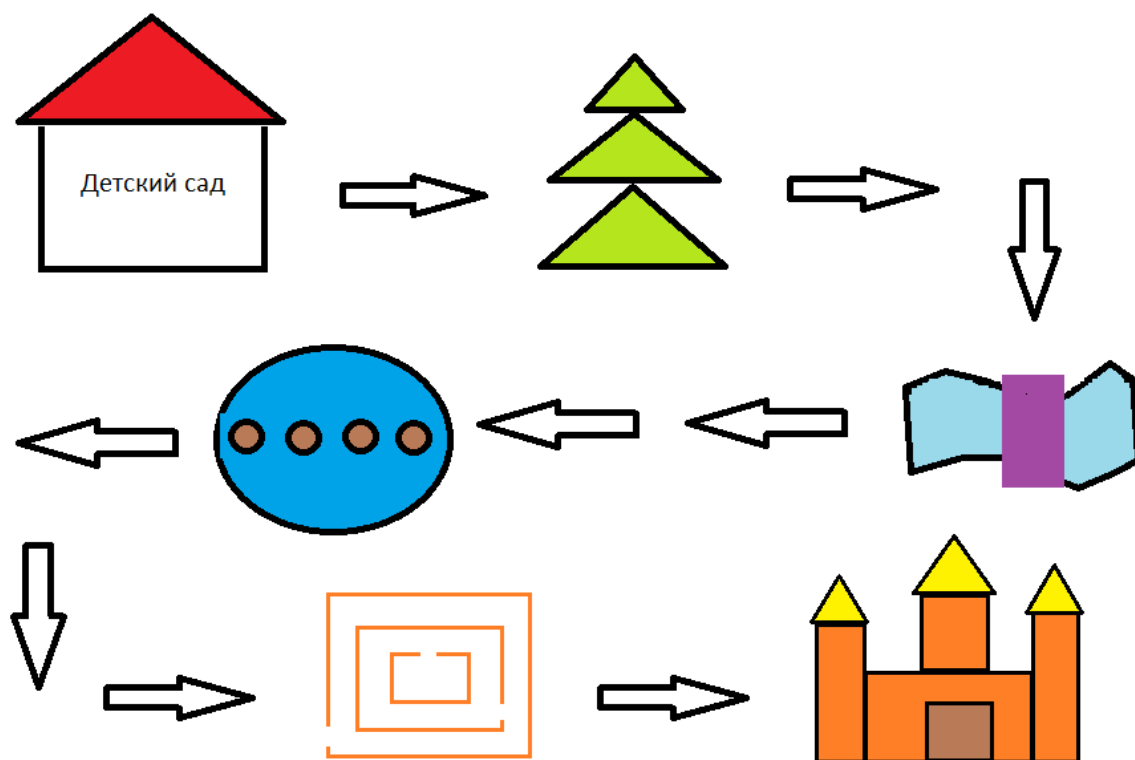
Все завтраки обеды? (повар)

- Повар должен знать много рецептов, любить свою профессию, быть опрятным. Сегодня мы будем готовить пиццу. Вы любите пиццу? Каждый выберет рецепт и приготовит по нему свою пиццу, раскладывая на круглой форме для пиццы сверху кусочки колбасы, лука, сыра, грибов, помидоров и т.д.

После выполнения задания ребятам вручается ключ от коробки с призами.

Дети открывают коробку и находят призы.

Мастер на все руки: - Чем запомнилось наше путешествие в страну профессионалов? С какими трудностями мы встретились на пути? Как смогли их преодолеть? Что кому расскажешь? Появились какие-нибудь идеи на будущее? Спасибо всем за участие, до новых встреч! (Раздает призы).



Сценарий спортивной квест-игры «В поисках сокровищ»

Цель: Создать положительное взаимодействие детей и взрослых, сохранять и укреплять здоровье детей.

Задачи: Закреплять умение детей ориентироваться в пространстве, организованно двигаться большим коллективом на территории детского сада. Продолжать учить соревноваться в эстафетах.

Формировать предпосылки к логическому мышлению, развивать эрудицию и смекалку.

Воспитывать чувство товарищества и взаимовыручки.

Участники квеста: 2 Ведущих, Пират Джек, Капитан Гарри – взрослые, дети старшей группы «Звездочки», дети старшей группы «Сказка».

Оборудование: черные метки, кочки, мячи-прыгуны, цветная баночка с запиской, названия островов, коробочки с пазлами, сундук с сюрпризами, музыкальный центр(или переносная колонка).

Предварительная работа: за несколько дней до игры дети получили черные метки от пирата Джека. Все дни до праздника ребята фантазировали на тему морских приключений и поиска сокровищ. До начала игры необходимо развесить таблички с названиями островов на летние веранды, разложить подсказки-задания, на главной площадке положить цветную баночку с подсказкой, на всех верандах разложить спортивный инвентарь для эстафет,

закопать в песочнице Острова «Смекалка» пазлы, в песочнице Острова «Акулий глаз» сундук с угощениями.

Ход игры:

Дети под весёлую музыку собираются на главной площадке детского сада.

1 Ведущий. Ребята, сегодня нас ждёт спортивная квест-игра. В этой игре не обойтись без смекалки, логического мышления, эрудиции, а также ловкости, быстроты, взаимовыручки.

2 Ведущий. Ну, что, вы готовы к такой игре?

1 Ведущий. Все хотят соревноваться,

Пошутить и посмеяться,

Силу, ловкость показать

И сноровку доказать?

2 Ведущий. С минуты на минуту сюда придут морские пираты.

1 Ведущий. Я уже слышу их голоса.

Под характерную музыку появляются Пират Джек и Капитан Гарри.

Пират Джек. Тысяча чертей! Кажется, мы пришвартовали свою яхту не в том месте. Кажется, мы промахнулись! Здесь одни козявки – малявки! Их даже медузы не испугаются.

Гарри. Ребята, много лет тому назад старый Капитан Флинт закопал где-то здесь сокровища. Мы отправляемся на поиск этих сокровищ. Но сможете ли вы нам помочь?

Пират Джек. Нет, наверно, вы нам не подойдете в помощники.

Капитан Гарри. Подожди, Джек. Мне кажется мы попали по адресу. У них наши черные метки. Вы готовы отправиться с вами за сокровищами и пройти все испытания?

Дети. Да!

Джек. Вы это слышали? Ха, ха, ха - они готовы пройти испытания! Мы попадем с вами в беду при первом же шторме! Вы же ничего не умеете, вы слабенькие, вы маленькие.

Гарри. Джек, они ходят в детский сад, а значит многому учатся и многое умеют. А зарядку, наверно делаете?

Дети: Да!

Пират Джек. Что еще за зарядка? Зачем ее делать? Мы даже зубы по утрам не чистим!

1 Ведущий. Ребята, расскажите, зачем нужна зарядка.

Дети проговаривают свои речевки.

Группа «Сказка»: Если день начать с зарядки,

Значит будет все в порядке.

Группа «Звездочки»: Зарядка всем полезна,

Зарядка всем нужна,

От лени и болезни

Спасает нас она!

Гарри. Посмотрите, какие ребята стройные, подтянутые, потому что каждый

день делают зарядку.

Джек. Ладно, со следующего месяца начну заниматься.

2 Ведущий. Зачем же откладывать, давайте прямо сейчас и начнем, присоединяйтесь к нам.

Проводится зарядка под музыку

Джек. Хорошо, вы пойдете с нами на поиск сокровищ Флинта. Но сначала вы должны произнести торжественную клятву:

«Вступая в ряды пиратов и искателей сокровищ, клянусь не трусить, не унывать, помогать товарищам, найденные сокровища разделить по чести и совести, иначе пусть меня бросят на съедение акулам». Кто согласен, произносит: «Клянусь!»

Капитан Гарри. Ребята, первая подсказка находится в новом предмете, который появился на вашей площадке недавно. Смотрите внимательно, что у нас добавилось. *Дети бродят по площадке ищут и находят новый предмет (Цветную баночку) В нем первая подсказка.*

1 подсказка-задание

Чтоб вам подсказку найти

Нужно болото перейти.

Под последнюю кочку загляни

Вторую подсказку найди.

Проводится эстафета «Перейди болото»

Дети проходят по болоту (по кочкам). Под последней кочкой лежит 2-я подсказка.

2 подсказка-задание

Он бывает баскетбольный,

Волейбольный и футбольный.

С ним играют во дворе,

Интересно с ним в игре.

Скачет, скачет, скачет, скачет!

Ну конечно, это... (мячик)

Все идут к первой веранде «Остров мячей»

1 Остров «Мячей»

3 подсказка-задание

Все мячи перенесешь,

И подсказку ты найдешь.

Проводится эстафета «Перенеси мячики»

(на дне одного ведра находят записку:

4 подсказка-задание:

- Подсказка третья на дне морском

Лежит на острове «Смекалка» присыпана песком.

Все передвигаются к следующей веранде – Остров «Смекалка»

2 Остров «Смекалка»

Дети ищут 5-ю подсказку в песочнице.

5 подсказка – задание:

- Чтобы дальше в путь пуститься,
Нужно немного потрудиться!

Эстафета «Собери пазлы на время»

Все передвигаются к следующей веранде – Остров «Силы»

3 Остров «Силы»

6 подсказка - задание

Чтобы путь свой продолжать,
Надо силу показать!

Участники выполняют отжимания от пола по группам.

Участники находят следующую подсказку.

7 подсказка-задание.

Сможете загадки отгадать,
Будете свой путь дальше продолжать.

Загадки о здоровье и спорте.

1. Ноги и мышцы все время в движении —

Это не просто идет человек.

Такие вот быстрые передвижения

Мы называем коротко — (Бег)

2. Чтоб здоровье сохранить,

Организм свой укрепить,

Знает вся моя семья —

Очень важен... (Режим дня)

3. Если бросить, он подскочит.

Бросишь снова, мчится вскачь,

Ну, конечно – это... (Мяч)

4. Ноги в них быстры и ловки.

То спортивные... (кроссовки)

5. Ранним утром вдоль дороги

На траве блестит роса,

По дороге едут ноги

И бегут два колеса.

У загадки есть ответ –

Это мой...(Велосипед)

Пират Джек. *(Смотрит в бинокль)* Вижу следующий остров на горизонте.

Это остров «Чунга – Чанга». Остров веселых танцев и смеха.

4 Остров «Чунга – Чанга»

Исполняется танец вместе с пиратами

Пират Джек. Молодцы! Вы не только смелые и находчивые, вы еще очень весёлые!

Гарри. Вижу по правому борту последний остров! Это «Остров прыгунов»!

Все передвигаются к следующей веранде – Остров «Прыгунов».

5 Остров «Прыгунов»

Проводится эстафета «Попрыгунчики»

Пират Джек. Кажется, я что-то вижу! На горизонте – земля! Посмотрите на

карту – это же остров «Акулий глаз»! Там спрятан клад с сокровищами!

Гарри. Если верить карте нам нужно сделать 25 шагов к той песочнице и в ней мы найдем сундук с сокровищами!

6 Остров "Акулий глаз"

Дети становятся за пиратом и считая шаги продвигаются к указанной песочнице.

Лопатками откапывают большой сундук с сокровищами и под громкие возгласы и свист открывают его.

Гарри. Смотрите, среди золота и серебра я нашел письмо старого Флинта! Давайте его прочитаем. *(читает письмо):*

«Дорогой мой друг!

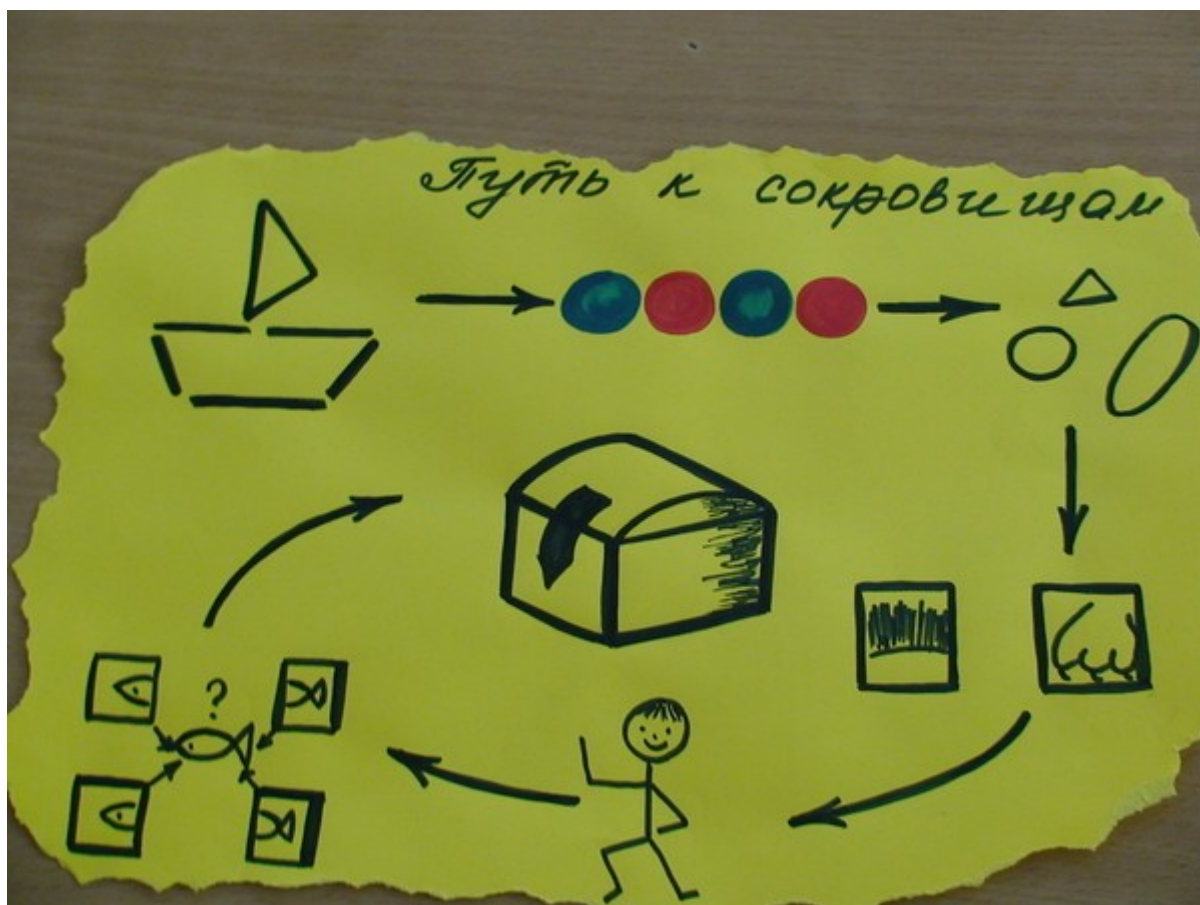
Если вы читаете это письмо – значит, вы нашли мои сокровища. Отважные и смелые, вы решительные и бесстрашные! Но вы не смогли бы найти сундук если бы у вас не было самого главного сокровища» Ребята, дальше прочитать не могу – письмо немного намокло и часть букв не разобрать. Как вы думаете, что имел в виду старый пират, о каком сокровище он упомянул?»

Дети: Дружба!

Все участники праздника получают сладкие угощения.

Праздник заканчивается веселыми танцами и совместной фотографией на память.





Квест-игра «В поисках пропавших снежинок» с использованием ИКТ-технологий.

Тема: «Город мастеров».

Возраст воспитанников: 6-7 лет.

Виды деятельности: познавательная, исследовательская, коммуникативная, изобразительная, конструирование, двигательная.

Образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Цель: формировать умение проявлять инициативу и самостоятельность в познавательной и исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Расширять представление детей о физических свойствах окружающего мира: дать представление о снежинках, их образовании, объяснить их форму, строение.
2. Развивать способность к самооценке собственной деятельности, содействовать развитию познавательного, коммуникативного, эстетического потенциала личности каждого ребёнка.

3. Воспитывать самостоятельность, любознательность, чувство ответственности за участие в общем деле.

Материалы и оборудование: льдинка-схема передвижения, бусины разных цветов и размеров, схема снежинки, лист с изображением половинки снежинки, фломастеры, проволочный конструктор из елочной мишуры, снежки (в количестве на один меньше количества детей), фартуки для детей, сахар, соль, чашки, бумажные снежинки небольшого размера, пищевая сода, пена для бритья, интерактивная доска, презентация по теме квест – игры.

Предварительная работа: Чтение сказки «Снежная королева», рассматривание иллюстраций.

Ход

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности.

На интерактивной доске слайд «Снежная королева» (озвученный).

«Здравствуйте, ребята! Я пролетала над вашим городом, солнышко стало пригревать, и мои подружки снежинки растаяли. Без них я совсем пропаду. Помогите мне их вернуть, пожалуйста!»

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

«Ой, ребята, совсем забыла, когда мои снежинки растаяли, от них осталась лужица, я ее превратила в льдинку. И на ней появились какие-то узоры. Что бы это могло означать? (Слайд «льдинка-схема»). Это, наверное, подружки-снежинки оставили подсказку - как их найти. Только я не могу разобраться. Может вместе у нас получится?»

Воспитатель: - Что могут обозначать узоры на льдинке? (схема, маршрут движения).

Воспитатель вместе с детьми отправляется на поиски снежинок, с помощью волшебной льдинки.

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Участники игры идут по схеме, на которой указаны остановки, в каждой из которых необходимо выполнить задание, чтобы получить одну из пропавших снежинок.

1 остановка «Снежная». (На интерактивной доске появляется слайд «Снегурочка» озвученный.) «Здравствуйте, ребята! Я слышала, что вы говорили о снежинках. А какими бывают снежинки? В мире нет абсолютно одинаковых снежинок. Даже двух абсолютно одинаковых снежинок в природе существовать не может. Так что все снежинки неповторимы и созданы природой в единственном экземпляре. Предлагаю выполнить задание, а за правильное выполнение вы получите снежинку. Дети выполняют задание: на планшете в центре закреплены 6 шнурков, на которые необходимо нанизать бусинки разной геометрической формы и цвета, в

соответствии со схемой. Один ребенок нанизывает бусинки на 1 шнурок. В итоге должна получиться шести лучная снежинка. После выполнения задания, ребятам вручается одна из пропавших снежинок.

Воспитатель: - Куда идем дальше? (смотрят карту). Нам надо на остановку «Фантазийная».

2 остановка «Фантазийная». На интерактивной доске слайд «Метелица» (озвученный). « Здравствуйте ребята! Что у вас случилось? А, вот в чем дело. Постараюсь помочь. А вы знаете, что снежинки бывают разными? А сколько лучиков у снежинки? Снежинки - это кристаллы. Формы снежинок необыкновенно разнообразны - их вариаций более пяти тысяч. Снежинка состоит из шести лучей, в природе не существует другой формы снежинок. Предлагаю пофантазировать и придумать свою собственную снежинку! Дети выполняют задание: на столах разложен проволочный конструктор из елочной мишуры. Ребятам предлагается собрать снежинку, при этом обращается внимание детей на то, что снежинки состоят из кристаллов различной формы и размеров. Дети фантазируют, придумывают свой вариант снежинки. После выполнения задания ребятам вручается одна из пропавших снежинок.

Воспитатель: - Куда идем дальше? (смотрят карту). Нам на остановку «Художественная».

3 остановка «Художественная». На интерактивной доске слайд «Снежинка». На столе лежит конверт с заданиями. На листах бумаги нарисована половинка снежинки. Детям необходимо дорисовать такое количество лучей, сколько имеет каждая снежинка .После выполнения задания ребята находят в конверте одну из пропавших снежинок.

Воспитатель: - Куда нам нужно отправиться теперь? (смотрят карту)

4 остановка «Спортивная». На интерактивной доске слайд «Снеговик» (озвученный). «Здравствуйте, ребята! А вы задумывались, почему снег не всегда лепится? Когда зимой на улице не очень холодно, идет мокрый снег - и снеговиков лепить, и в снежки играть одно удовольствие! А в мороз снег становится рассыпчатым, хрустящим, и, он разваливается! Почему так? Снег состоит из мелких-мелких кристаллов - замерзшей воды. В мороз эти кристаллы крепкие и жесткие. В более теплые дни кристаллы подтаивают. Поверхностный слой растапливается, а затем, замерзая, удерживает слеplенный снежок. Ребята, я нашел сегодня снежинку и отдам ее вам, если поиграете со мной.(Проводится подвижная игра «Кто самый быстрый?»: по кругу располагаются снежки, в количестве на один меньше количества детей. Под музыку дети двигаются по кругу вокруг снежков, на паузу ребенку необходимо взять снежок. Кто не успел взять снежок, выбывает из игры. Игра длится до тех пор, пока не останется один ребенок - победитель. Победителю вручается снежинка.

Воспитатель: - Какая следующая остановка? (смотрят карту)

5 остановка «Научная». На интерактивной доске слайд «Зима» (озвученный). «Здравствуйте ребята! Когда мы идем по снегу, что мы слышим? Скрип. Почему мы слышим скрип? Скрип снега - это всего лишь шум от раздавливаемых кристалликов. Разумеется, человеческое ухо не может воспринять звук одной «сломанной» снежинки. Но миллиарды раздавленных кристалликов создают вполне слышимый скрип. Скрипит снег лишь в мороз, и чем крепче мороз, тем выше тон скрипа. Такой же звук можно услышать, если смешать сахар с солью и полученную смесь сжимать в ладони. Давайте попробуем !» После выполнения задания ребятам вручается одна из пропавших снежинок.

Воспитатель: - Какая следующая остановка? (Смотрят карту). Нам на остановку «Экспериментальная».

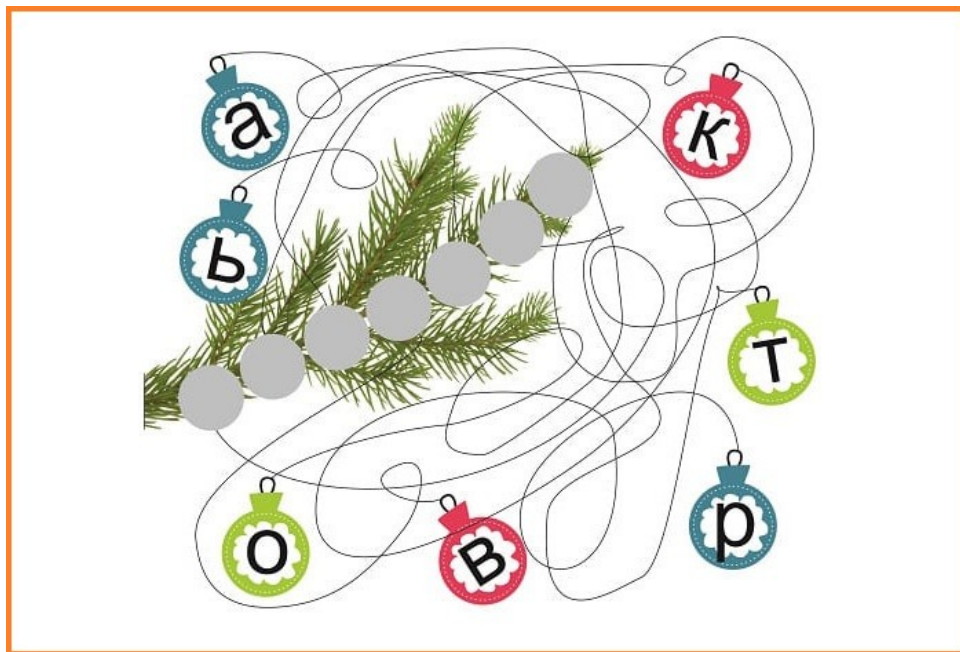
6 остановка «Экспериментальная». На интерактивной доске слайд «Гном» (озвученный). «Здравствуйте ребята! Я слышал, что вы ищете снежинки. Я рад, что вы такие равнодушные. Ко мне залетела одна, и я вам отдам ее. Но сначала давайте проведем опыт и сделаем «искусственный снег». Для этого нам понадобится пищевая сода и пена для бритья. Мы насыпаем в чашку соду и постепенно добавляем пену. Все перемешиваем. И у нас получился «снег». После выполнения задания ребятам вручается снежинка.

Воспитатель: - Ребята, это была последняя остановка. Мы разыскали все снежинки.

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии.

На интерактивной доске слайд «Снежная королева» (озвученный):

«Ребята, вам удалось разыскать моих помощниц снежинок! Что вы для этого делали? А что было самым сложным? Что было самым необычным? Где еще пригодится? Что и кому расскажете? Спасибо вам, ребята, за помощь! Теперь я могу лететь дальше и дарить людям снег! А вам дарю подарки!».



Квест - игра «По сказочным дорожкам»

Тема: книги вокруг нас.

Возраст воспитанников: 6-7 лет.

Цель: развитие познавательной активности, настойчивости в поиске и достижении результата в познании окружающего мира.

Виды деятельности: познавательная, двигательная, музыкально-художественная.

Образовательные области: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Задачи:

1. Обогащать знания детей о сказках и сказочных героях.
2. Развивать у детей умение ориентироваться на местности по карте-схеме, определять направление маршрута.
3. Развивать познавательную активность, любознательность, логическое мышление, воображение и внимание.
4. Развивать эмоциональную сферу ребёнка, чувство удовлетворения от правильно выполненных заданий.
5. Воспитывать самостоятельность, дружелюбие.

Материалы и оборудование: карта – маршрута, предметы – подсказки, картина «болото»; игрушка: царевна – лягушка со свитком; сказочный домик, большая книга сказок, следы зайца, медведя, «кочки».

Предварительная работа: чтение сказок, рассматривание иллюстраций сказочных героев.

Ход:

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности.

Под весёлую музыку входит Баба—Яга: - Здравствуйте, здравствуйте, ребятки, девчонки и мальчишки. Не бойтесь, я Баба- Яга, добрая и современная, прилетела к вам из далёкой страны. Далеко – далеко раскинулось царство – Страна Сказок, Чудес и Волшебства. Деревья там самые причудливые, горы - самые высокие, терема – самые расписные, птицы – самые звонкие, а чудища – самые страшные. А сами в сказочной стране, хотите побывать? Чтобы попасть в страну Чудес, нужно очень сильно, всей душой, всем сердцем верить в чудеса! А, вы, верите в чудеса? В круг скорей вставайте и вместе со мной, дружно произносим волшебные слова:

Вокруг себя покружись
В сказке очутись.
В ладоши мы хлопнем
Раз, два и три
Сердце свое для добра распахни!

Баба- Яга: - Вот, мы и оказались с вами в сказочной стране. Наш детский сад, тоже стал сказочным, волшебным.

Раздаётся голос Василисы Прекрасной: « Добрый день, красны девицы да добры молодцы. Я Василиса Прекрасная! Спешу сообщить вам, что у меня появилась волшебная сказочная книга полная чудес. Только отдам её тем, кто все сказочные препятствия пройти сумеет».

Баба-Яга: И где же нам искать волшебную книгу? Так, так, надо подумать. У меня есть карта. Её мне подарила Василиса Прекрасная. Может она нам поможет найти волшебную книгу. (Баба- Яга достаёт карту. Вместе с детьми её рассматривают и определяют маршрут). Но, прежде чем мы отправимся на поиски книги, я с вами поиграю в мою любимую игру. (Играют в игру "Баба - Ёжка").

В темном лесе есть избушка, (пружинка, руки домиком над головой)

Стоит задом наперед, (прыжком стать спиной к Б. Я. и на место)

В той избушке есть старушка, (kozyрек вправо, влево)

Бабушка яга живет. (кулачки на поясе, топают ногой)

Нос крючком, глаза большие, (палец-крюк у носа)

Как фонарики горят! (выброс пальцев из кулачка)

Фу, сердитая какая, (отмахиваются прав. рукой, левой)

Дыбом волосы торчат! (показ торчащих волос)

Подойдем мы к той избушке, (идут в центр к Б. Я.)

Постучимся в дверь к старушке. (как-бы стучат кулачком)

Выходи-ка, поскорей, (отходят назад)

Не догонишь ты детей! (рукой жест - часики)

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности.

Баба-Яга: Вы такие ловкие, хитрые! Вижу, Вы, готовы отправиться в путь. Чтобы не заблудиться в сказочной стране, нужно волшебство.

Задание 1 «Предметы помощники».

3 этап: способствуем реализации детского замысла.

Баба – Яга: Умненькие, мои, вспомните, какие волшебные предметы помогают героям в сказках.(Клубочек, дудочка, гребень, топор, шапка - невидимка, дубинка, скатерть-самобранка, сапоги-скороходы, печка). Молодцы, знаете предметы-помощники. А какой предмет будет помогать нам в пути, вы узнаете, если отгадаете загадку. Будьте внимательны.

Очень, я похож на мячик,

Только мячик шерстяной.

И любой котёнок любит

Весело играть со мной. (Клубочек).

Баба - Яга. Молодцы! Справились с первым заданием. Что ж, получайте клубок. Давайте посмотрим на карту и определим, куда ведёт нас дорога. (Рассматривают карту и определяют, что идти нужно к болоту).

Задание 2 «Болото».

Баба-Яга: - На нашем пути кочки. Нужно через них пройти и ноги не намочить. Идти будем друг за другом. Не толкать друг друга. Сильно не шумите. («С кочки на кочку».)

Баба-Яга: Молодцы! Справились с заданием! Вот и сама Царевна - лягушка. (В болоте сидит царевна – лягушка в лапах у неё свиток. Баба - Яга берёт свиток и читает).

«Дорогие ребята, Кощей заколдовал сказки. И все сказочные герои перепутались. Помогите каждому вернуться в свою сказку. А, я, помогу найти волшебную книгу сказок, и подскажу, куда идти дальше».

Баба - Яга: - Трудное испытание приготовила для вас лягушка, но я уверена, что, вы, справитесь.

Задание 3 «Игра «Путаница».

Необходимо вспомнить и дать правильно названия сказок

«Сестрица Алёнушка и братец Никитушка»;

«Волк и семеро тигрят»

«Пашенька и Медведь»

«Гуси-вороны».

Баба - Яга: - И с этим испытанием, вы, справились, внимательные мои. Вот и подсказка от Царевны – Лягушки. (Карточка с изображением следов животных). Давайте посмотрим на карту и определим, куда нам следовать дальше. (Рассматривают карту и определяют, что идти нужно в лес). Мы в сказочной стране, а в ней может всё произойти. Превращаемся в сказочных зверей. (Дальше идут по следам животных):

Медведи:

Дальше по лесу шагаем

И медведя мы встречаем.

Руки за голову кладём

И вперевалочку идём. (Ходьба на внешних сторонах ступни)

Зайки:

Зайки быстро скачут в поле

Очень весело на воле.

Подражаем мы зайчишкам

Непоседы - ребятишки. (Прыжки на двух ногах с продвижением вперёд)

Снова дальше мы идём

И под деревом клад найдем.

Баба - Яга: - Смотрите, ребята, здесь большой сундук. А рядом письмо. (читает). « Ребята, в сундуке находятся предметы из разных сказок. Доставайте по одному и называйте сказку. Последний предмет будет подсказкой к следующему заданию»

Задание 4 «Из какой сказки эти вещи?»

(Яйцо, репа, зеркало, яблоко, тыква, рыбка, петушок, ключик).

Баба – Яга: - Молодцы, ребята! Последний предмет – ключ. Это наша подсказка . Давайте посмотрим карту. (Рассматривают карту и определяют, что идти нужно к сказочному домику). И это конечная остановка. А доберемся мы туда с помощью моей метлы!

Задание 5 Игра « Веселая метла»

Баба – Яга: - Вот мы и добрались до сказочного домика!

Голос Василисы Прекрасной: «Молодцы, ребята. Вы справились со всеми заданиями. В моём тереме есть ларец. В нем находится волшебная книга. Вы её честно заслужили, пройдя все испытания. А откроет ларец золотой ключик. До свидания, ребята! До новых встреч.»

Баба-Яга: Так- так, где же золотой ключик. (Баба- яга ищет в сумке золотой ключик, достаёт его). Сейчас мы и проверим, какой сюрприз находится в этой книге (Баба-яга открывает золотым ларец и достает книгу, а в ней золотые ключики)

Баба – Яга: А в подарок вам всем по золотому ключику. Этот ключик волшебный, исполнит все ваши желания, если будете верить в чудо.

Баба- Яга: Вот и закончилось наше путешествие в Страну Сказок, Чудес и Волшебства. А чтобы опять оказаться в детском саду надо сказать волшебные слова :

Вокруг себя покружись

В детском саду очутись.

В ладоши мы хлопнем

Раз, два и три

Детский сад ребят прими!

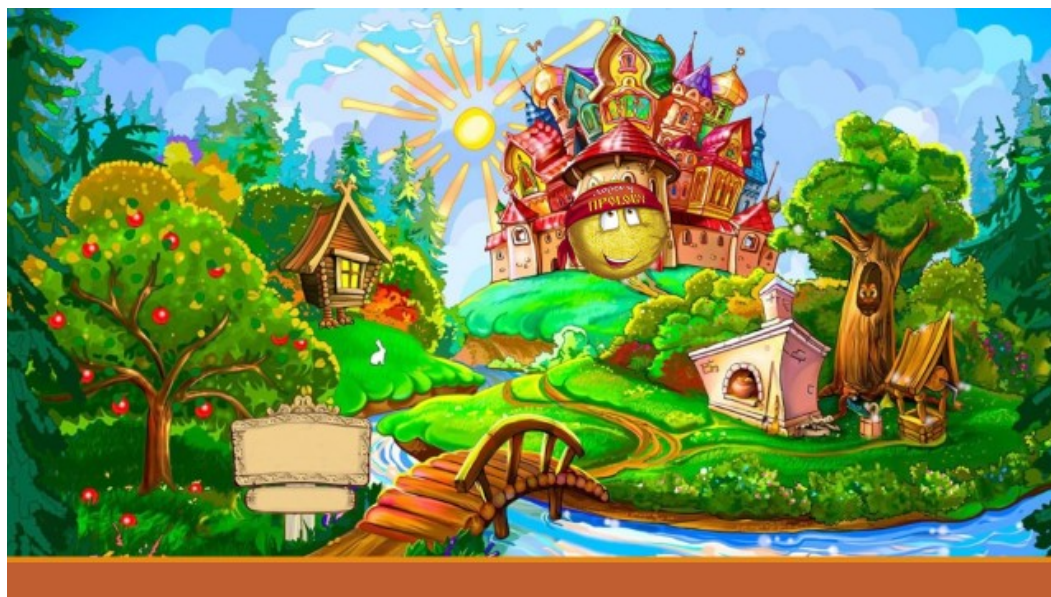
Баба - Яга: Вот мы с вами и вернулись в наш детский сад. Вам понравилось путешествие? Как вы думаете, что нам помогло справиться со всеми трудностями в пути? Верно, наша дружба и знания сказок. Молодцы, ребята, со всеми заданиями справились, все задачки решили.

Чтобы сказки не обидеть,

Надо их почаще видеть,
Их читать и рисовать,
Их любить и в них играть.
Сказки всех отучат злиться,
А научат веселиться!
Быть скромнее и добрее,
Терпеливей и мудрее!

Баба - Яга: Спасибо ребята за интересное путешествие! Теперь вы знаете, друзья, что есть чудесная страна- страна сказок! Я хочу вам пожелать, чтобы вы всегда радовали друг друга прекрасными и добрыми словами, красивыми поступками. Желаю вам успехов и удачи!

СКАЗКА





Квест-игра «В стране правил дорожного движения»

Цель: пропаганда основ безопасного поведения на дороге, изучение дорожных правил через игру.

Задачи:

Образовательная:

- продолжать знакомить с элементами дороги;
- совершенствовать диалогическую речь, интонационную выразительность речи;
- Продолжать закреплять правила поведения на проезжей части;
- Развивать у детей чувство ответственности при соблюдении ПДД;

Развивающие:

- развивать у детей азы дорожной грамоты, расширять знания детей о светофоре, о значении сигналов светофора;

- Воспитательная:

- формировать дружеские, доброжелательные отношения между детьми;
- воспитывать умение слушать своего сверстника, не перебивая;
- формировать желание соблюдать правила дорожного движения.








Активизация словаря:

- Закрепить в речи детей слова: пешеход, пассажир, тротуар;
- Закрепить в речи названия дорожных знаков.

Материалы и оборудование к игре-квесту: разрезные дорожные знаки, медальки в виде дорожного знака со словом «Молодцы!», изображения дорожных знаков,

Группа делится на 2 команды (по 8-9 человек) и вместе с воспитателем, используя свою карту-маршрут, проходят 3 станции и встречаются на четвёртой «Регулировщик», где команды соревнуются между собой. За каждое выполненное задание на станциях ребята получают медальки в виде дорожного знака со словом «Молодцы!». В конце игры медальки пересчитываются и команды получают звание «Знатоки ПДД 1 степени» и «Знатоки ПДД 2 степени» и призы в виде настольных игр по ПДД.

Этапы прохождения квеста командами

1 команда	2 команда
<p>станция «Наш друг - светофор»</p> 	<p>станция «Дорожные знаки»</p> 
<p>станция «Мы - пассажиры»</p> 	<p>станция «Наш друг - светофор»</p> 
<p>станция «Дорожные знаки»</p> 	<p>станция «Мы - пассажиры»</p> 
<p>Станция «Регулировщик»</p> 	

Воспитатель: Приглашаю вас, ребята,
В интересную страну.
Вы слышали, дети,
Страна Правил Дорожного Движения
Есть на белом свете.
Разный там народ живёт:
И шофёр, и пешеход,
Пассажир там вежливый
С кондуктором приветливым.
Управляет царь страной-
Светофор Великий,
Чтобы не было порой там неразберихи.
Чтобы все без исключения
Знали правила движенья,
И не только твёрдо знали,
Но и строго выполняли!
Вот и мы с вами ребята отправимся в эту страну, чтобы проверить свои знания ПДД. В этой стране нас ждёт много сюрпризов и встреч, испытаний и открытий, поэтому вы должны быть дружными, помогать друг другу в трудную минуту, только так вы заслужите звания «Знатоков правил дорожного движения» и призов.
Багаж знаний не забудь,
Отправляйтесь смело в путь!

Станция «Наш друг - светофор»



На станции ребят встречает **Светофор**:
Я – знаменитый светофор.
Существую с давних пор.
Я глазами моргаю
Неустанно день и ночь,
Я машинам помогаю,
И всем вам могу помочь.
Ребята, а что вы про меня знаете?

Воспитатель: Сейчас, Светофор, ребята тебе разыграют сценку «Сказка о заветных огоньках»

Воспитатель: В одном прекрасном старом городе повстречались на перекрестке три огонька: Красный, Желтый и Зеленый. Завязался между ними спор о том, какой из огоньков самый важный.

Ребенок (красный огонек): Я, красный, самый важный – цвет костра, пожара. Как меня увидят люди – знают, что впереди тревога, опасность.

Ребенок (желтый огонек): Нет, я, желтый цвет, важнее. Мой цвет – цвет солнца. А оно может быть и другом, и врагом. Поэтому я предупреждаю: Будь осторожен! Внимание! Не торопись!

Ребенок (зеленый огонек): Друзья огоньки, прекратите спорить! Это я – самый важный цвет – цвет травы, леса, листьев. Я напоминаю всем о безопасности и спокойствии.

Воспитатель: Так и продолжался бы на перекрестке города спор заветных огоньков, если бы не вмешался одинокий герой. У него имелись три глаза, но они не имели цвета. Вот что он сказал:

Светофор: Друзья, не надо спорить! Каждый из вас – очень яркий цвет, и каждый очень важный. Давайте дружить! Мы всегда будем вместе помогать всем людям на улицах города.

Воспитатель: Заветные огоньки очень обрадовались. И с тех пор на перекрестках больших городов управляют машинами и пешеходами друзья-огоньки и друг Светофор!

Воспитатель: Вы поняли, ребята, для чего на улицах нужен светофор?

Светофор: Порадовали вы меня, ребята, за это получайте от меня 3 медальки. А сейчас поиграйте со мной в игру:

В «Светофор» мы поиграем, (ходьба на месте)

Руки ноги разминаем (встряхивание руками и ногами)

Красный свет нам «Стой!» кричит,

Ждать зелёного велит.

Чтобы ждать было нескучно,

Наклоняемся мы дружно

И назад, и вперёд (наклоны)

Влево, вправо поворот (повороты туловища)

Вот и жёлтый загорелся,

Приготовиться пора!

Руки ноги разогреем, (рывки руками)

Начинаем, детвора! (ходьба на месте)

Вверх поднимем, вниз опустим,

Пролетим как самолёт. (Прыжки)

Вот зелёный загорелся

Можно нам идти вперёд!

Левой, правой,

Левой, правой,

Смело мы идём вперёд. (ходьба с высоким подниманием бедра)
Светофор- помощник славный,
Уставать нам не даёт.

Светофор:

Шум, движенье, гул моторов – сразу можно растеряться.
Коль в сигналах светофора не умеешь разбираться.

Светофор: Поиграйте со мной в игру «**Зажги свет у светофора**» (три участника по очереди зажигают на модели светофора огонёк, за правильно выполненное задание получают по медальке)

1. Красный цвет горит – гляди!

«Путь опасен, пережди!»

2. А теперь у светофора загорелся жёлтый глаз.

Это значит очень скоро

Светофор пропустит нас.

3. Свет зелёный, но, пожалуйста, рано в путь пускаться нам –

Не мешало бы сначала посмотреть по сторонам.

Светофор:

На улице будьте внимательны дети,

Твердо запомните правила эти!

Светофор:

У меня девиз такой:

Нужно, чтобы все ребята

Стали дружными со мной!

Различать ты должен ясно

Цвет зелёный, жёлтый, красный.

На сигналы погляди,

А потом переходи!

Станция «Мы - пассажиры»



Ребят встречает Баба-Яга.

Баба-Яга: Здравствуйте, мои друзья,

Всех вас рада видеть я.

Хоть я и Бабушка-Яга,

Но очень современная.

Даже правила движенья

Все смогла освоить я.

У меня есть транспорт – ступа.

Управлять им – вот наука!

Правила движенья знаю

И в лесу их соблюдаю.

Вот и мы с вами сейчас отправимся в путешествие на транспорте, а на каком, отгадайте загадку:

Весь день — домой и на работу

Возить людей его забота!

Точно, вовремя и ловко

Подъезжаю к остановке.

Все вошли, закрылась дверь, -

Пассажиры вы теперь.

Всё! Приехали! Ура!

Выходите, вам пора!

Пассажирка юных лет,

Предъявите ваш билет

Дети: (ответы)

Баба-Яга: Правильно, автобус.

Чтобы купить билет на автобус, нужно ответить на вопросы о правилах дорожного движения.

Дети подходят к импровизированной кассе и покупают билеты (медальки), отвечая на вопросы:

- На какое животное похож пешеходный переход?
- Сколько глаз у светофора?
- Как называется дорога, по которой ходят пешеходы?
- По какой стороне тротуара надо идти?
- Если ты едешь в автобусе, автомобиле, то ты?
- Где люди ждут транспорт?
- С кем можно переходить дорогу?
- Чем заправляют машины?
- Можно ли идти толпой, толкаться?
- Можно ли перебежать улицу на красный свет светофора?
- Можно обходить стоящий автобус спереди?
- Надо ли помогать старикам и старушкам переходить улицу?
- Можно выбегать и играть на проезжей части?

Физкультминутка «Автобус»

Мы в автобус дружно сели,

(маршируют)

Вправо (смотрят вправо)

Влево (смотрят влево) поглядели.

Наш шафер педаль нажал,

(ногой изображают нажатие педали)

Фарами поморгал,

(частое моргание глазами)

И автобус побежал.

(бег на месте)

Баба-Яга: Ребята, автобус - это какой вид наземного транспорта? (пассажирский) А какие виды транспорта вы еще знаете? (Грузовой, легковой, специальный)

Ребята, какие правила поведения нужно соблюдать в общественном транспорте(за каждое названное правило ребята получают медальки).

Дети:

- ✓ войти в транспорт спокойно, не бегать, не толкая других;
- ✓ в транспорте не играть, не бегать, мешая другим;
- ✓ если есть место - сесть или усадить маму и сесть ей на колени;
- ✓ если нет места, нужно удобно встать и крепко держаться;
- ✓ нельзя высовываться из окон, высовывать руки;

А еще есть один очень важный участник дорожного движения. Как вы думаете, кто это? (водитель)

Баба-Яга:Правильно - водитель. Последнюю часть нашего путешествия мы сделаем как водители. Что же за вид транспорта может водить ребенок? (велосипед, самокат, ролики)

Баба-Яга: Нужно ли водителю знать правила дорожного движения? (Да) Каждый водитель сдает экзамены на знание правил в ГИБДД, только тогда ему дают водительское удостоверение. А какое главное правило должны знать дети-водители? (Ездить на велосипедах и роликах можно только во дворе.Выезжать из двора на проезжую часть можно только с 14 лет.)

Сейчас мы поиграем в игру «Внимательный водитель».

Каждый член команды на самокате передвигается между кеглями «змейкой»

Баба-Яга: А теперь отгадайте мои сказочные загадки про транспорт.

- На чем ехал Емеля к царю во дворец? (На печке).
- Что подарили родители дяди Федора почтальону Печкину? (Велосипед).
- Во что превратила добрая Фея тыкву для Золушки? (В карету).
- Какой личный транспорт у меня, у Бабы Яги? (Ступа).
- На чем поехал в Ленинград человек рассеянный? (На поезде).

Вот и вы, постройтесь друг за другом в виде поезда, капитан – паровоз, и двигайтесь по карте к следующей станции, где вас ждёт человек Рассеянный.

Станция «Дорожные знаки»



Рассеянный: Здравствуйте, дети!

Рассеянный: Ой, ну и долго же я к вам добирался. Ребята, вы мне поможете разобраться в знаках дорожного движения. По дороге к вам я их сфотографировал. Почему одни знаки красного цвета, а другие синего? (красные-запрещающие, предупреждающие; синие-указывающие).

Рассеянный: Ребята, помогите, пожалуйста, разделить знаки.

Рассеянный: Молодцы, ребята! А теперь помогите мне выучить название знаков.

Отгадайте загадку и покажите мне этот знак.

Знак «Остановка автобуса»

В этом месте пешеход
Терпеливо транспорт ждет.
Он пешком устал шагать,
Хочет пассажиром стать.

Знак «Подземный переход»

Знает каждый пешеход
Про подземный этот ход.
Город он не украшает,
Но машинам не мешает.

Знак «Пешеходный переход»:

Здесь наземный переход,
Ходит целый день народ.
Ты, водитель, не грусти,
Пешехода пропусти!

Знак «Движение пешеходов запрещено»:

В дождь и в ясную погоду
Здесь не ходят пешеходы.
Говорит им знак одно:
«Вам ходить запрещено!»

Знак «Осторожно, дети»

Посреди дороги дети,
Вы всегда за них в ответе.
Чтоб не плакал их родитель,
Будь внимательней, водитель!

Знак «Велосипедная дорожка»

Шли из сада мы домой,
Знак висит на мостовой:
Круг, внутри велосипед,
Ничего другого нет.

Знак «Движение на велосипеде запрещено»

Велосипед на круге красном,
Значит, ехать здесь опасно!

Станция «Регулировщик»



Регулировщик: Командуя жезлом, я всех направляю,
И всем перекрестком один управляю.

Я, словно, волшебник, машин дрессировщик,
А имя моё - ...(регулировщик)

Регулировщик: Добрый день, ребята! Как называется предмет у меня в руках? (Жезл). Для чего он нужен?

- Ещё у регулировщика есть свисток. Как вы думаете, для чего он нужен? (Регулировщик показывает предметы). Дети отвечают. Регулировщик рассказывает.

- Для лучшей видимости часто применяется жезл или диск с красным сигналом. Для того чтобы в темное время суток жесты регулировщика были видны, используют специальный жезл с подсветкой внутри или световозвращающее покрытие. Сигнал свистком служит, чтобы привлечь внимание участников движения: водителей транспортных средств и пешеходов.

- Регулировщик “разговаривает” только жестами. Поворачивается налево и направо, взмахивает жезлом - то поднимет его, то опустит. Давайте разберемся, что означают жесты “хозяина дороги”.

Для пешеходов, сигналов немного.

- Если регулировщик стоит к вам грудью или спиной - это то же самое, что красный сигнал светофора.

- Поднял регулировщик жезл вверх - можно считать, что на светофоре зажегся желтый свет. Движение транспорта во всех направлениях запрещено.

- Если регулировщик повернулся к вам боком, руки опустил вниз или развел в стороны, то можно переходить дорогу. Это как зеленый сигнал светофора.

- Если при работающем светофоре на перекресток выйдет регулировщик, то все участники движения - водители транспортных средств и пешеходы должны подчиняться только жестам регулировщика, независимо от сигналов светофора. Поэтому жесты регулировщика надо хорошо знать и помнить.

Разминка:

Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)

Людям машет: Не ходи!

(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)

Здесь машины едут прямо (руки перед собой)

Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)

Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)
Приглашает нас идти (шагаем на месте)
Вы, машины, не спешите (хлопки руками)
Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)

Игра «Автобусы»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок -«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку. Она получает медальку.

Игра «Собери дорожный знак»

На пути ребят – дорога,
Транспорт ездит быстро, много.
Светофора рядом нет,
Знак дорожный даст совет.
Так давайте, выходите,
Быстро знаки соберите!

Каждый ребёнок получает разрезанный на части дорожный знак. Дети начинают собирать свой знак. Когда все знаки собраны, дети называют свои знаки и объясняют, для чего они предназначены. За правильно выполненное задание дети получают медальки.

Регулировщик: И напоследок я с вами хочу поиграть в весёлую игру. Если вы поступаете согласно правилам дорожного движения, то дружно отвечайте: «Это я, это я, это все мои друзья», а если нет – то молчите.

Вопросы:

1. Кто из вас идет вперед
Только там где переход?
2. Кто летит вперед так скоро,
Что не видит светофора?
3. Знает кто, что свет зеленый
Означает, путь открыт.
А что желтый свет всегда
О вниманье говорит?
4. Знает кто, что красный свет
Это значит, хода нет?
5. Кто из вас, идя домой,
Держит путь по мостовой?
6. Кто из вас в вагоне тесном
Уступил старушке место?

Подведение итогов

Команды подсчитывают набранные медальки, выявляется победитель. Команда победителей получает звание «Знатоки ПДД I степени», а вторая команда - звание «Знатоки ПДД II степени», всем вручаются призы в виде настольных игр по ПДД.

Список литературы

1. Авдеева, Ю. В. Коммуникативное развитие детей 5-7 лет [Текст]: пособие для воспитателей, педагогов-психологов ДОУ, родителей / Ю. В. Авдеева, - М.: Сфера, 2012.-63 с.
2. Касаткина, Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ [Текст]: //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
3. Карпюк, Г. А. Реализация права ребенка на игру [Текст]: //Старший воспитатель. - 2007 - №6.
4. Колесникова, И. В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» [Текст]: справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015, стр. 48-59.
5. Комарова, Т. С., Зацепина, М. Б. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада [Текст]: пособие для педагогов, методистов // Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина. - Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.
6. Короткова, Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста [Текст]: пособие для воспитателей // Н. А. Короткова.- Линка-Пресс Москва, 2015, стр. 208
7. Осяк, С. А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст]: / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
8. Ошкина, А. А. Квест-игра - культурная практика детей дошкольного возраста [Текст]: педагогам дошкольных образовательных организаций // А. А. Ошкина. – 2018г, 279-282с.
9. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / [Текст]: учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
10. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Текст]: педагогам дошкольных образовательных организаций // И. Н. Сокол. - Молодийвчений. - 2014. - Вып. №6 (09). – с.138-140
11. Шеина, Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей [Текст] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 46. – с. 439–441.