**ОПЫТ РАБОТЫ**

**Тема: «**Развитие познавательных интересов у детей дошкольного возраста посредством использования квест-технологий»

# Автор работы – Сарайкина Надежда Александровна, воспитатель МБДОУ «Инсарский детский сад «Золотой ключик» комбинированного вида»

 *«Игра - это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается жизненный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это игра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

 *Сухомлинский В. А.*

**Актуальность**

 Реализация федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является сегодня одной из ключевых задач дошкольного учреждения. Основная задача педагогов дошкольного учреждения - выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

 Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа, одной их таких технологий является квест-игра. Эта технология дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде квест–игры нестандартна, интересна и увлекательна для детей. Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры.

**Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.** Квест - технология рассматривается, как интерактивная образовательная среда для активизации образовательной деятельности дошкольников.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций 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, которое может принести счастье, по положению звезд старались найти вершину горы, в которой есть пещера с сокровищами.

 Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квест - игры в образовательном процессе способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. По мнению авторов Гавришовой Е. В., Миленко В. М.: «Квест - игры являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности детей, способствующие сотрудничеству взрослых и детей, их инициативы и самостоятельности».

 В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Необходимо отметить, что квест- 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. Таким образом, квест — игра — это деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт и приобретает знания.

 Технологию квест в образовании и воспитании детей широко начали применять с 1995 года. Американский профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий. В принципе, изначально квест - технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребёнка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) стали той точкой, которая послужила развитию такого направления. По мнению отечественных и зарубежных учёных и педагогов идея «квестов» идеально подходит для ДОУ. Сокол И.Н. рассматривает «квест - технологию», как «Интеллектуальный вид игры, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, чёткие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений». По мнению многих учёных (Быховских Я.С., Бовтенко М.А.,) в основе квест-технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет всё более популярными становятся приключенческие и игровые квесты.

**Теоретическое обоснование**

Теоретической базой моей работы стали исследования отечественных и зарубежных учёных и педагогов. Все мы знаем, что современного ребёнка с самого рождения окружает насыщенная информационная среда. Всё большее место в жизни дошкольника занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки. Современных детей всё сложнее чем-то удивить. Это, конечно, накладывает определённый отпечаток на развитие личности ребёнка, на формирование его психических особенностей. Педагогу порой сложно подобрать такие методы и технологии работы, которые бы соответствовали принципам и задачам Стандарта и в то же время были интересны детям. Поэтому в своей педагогической деятельности я стараюсь идти в ногу со временем и при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, я отталкиваюсь, в первую очередь, от интересов и предпочтений своих воспитанников, применяя в работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности. У меня не раз возникал вопрос: «Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?» Исходя из вышесказанного, я считаю, что наиболее соответствующей потребностям и интересам детей дошкольного возраста является технология - квест, которая отвечает современным требованиям и сохраняет игру в пространстве дошкольного детства.

**Технология описания опыта.**

Изучив работы автора и создателя квест - игр Ю.Луговской, вот уже на протяжении нескольких лет я включаю квест - игры в образовательный процесс, который выстраиваю системно, поэтапно в четырёх направлениях: работа с детьми, работа с родителями воспитанников, работа с педагогами, создание развивающей предметно-пространственной среды. Квест - игры использую в рамках непрерывной образовательной деятельности и досуговой деятельности с детьми. Большую часть квестов провожу при активном участии родителей воспитанников.

Я считаю, что технология квест - игры имеет большое значение в развитии ребенка, она:

 - закладывает основы самоанализа и самовыражения; - обучает умению планирования и прогнозирования; - воспитывает навыки коллективного сотрудничества; - развивает целеустремлённость и волевые качества; - способствует релаксации, снятию нервного и психологического напряжения;

- создает благоприятную эмоциональную среду; - способствует формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

При выборе сюжета квест – игры, я обязательно ориентируюсь на календарную или проектную тематику, а также на решение конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяю не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно. Невозможно проведение квест – игры без тщательной подготовки и правильно спланированного плана действий, поэтому я составляю подробный план подготовки квест - игры. Он включает в себя следующие обязательные пункты:

 - написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;

 - разработку маршрута передвижений: (он должен быть непривычным, интересным, безопасным для детей, с различными способами передвижений, с достаточным количеством посещений малоизученных «уголков»);

 - с обязательным изготовлением «продукта» для поиска (клад, ребусы, пазлы, грамоты, подсказки и т.д.);

 - методическая разработка заданий должна опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка;

 - художественное оформление «остановок» по маршруту поиска, соответствующее тематике и содержащую в себе подсказку-направление для продолжения пути.

**По моему мнению, важным преимуществом данной технологии является — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми.** Я уверена, чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от меня требуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

Я считаю, что преимущество квест - игры  в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. По моим наблюдениям, дети очень любят командные игры, игры – соревнования, а идея квест - игры проста - команда, перемещаясь по заданному маршруту, выполняет различные задания, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз - к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Квест – игра всегда предполагает задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки.

Вспоминая детские годы своей жизни, я все больше прихожу к выводу, что квест - технология, на мой взгляд, — это возрождение старых игр на новый лад, это хорошо забытые игры нашего детства. С каким удовольствием мы отправлялись искать «сладкое дерево», находясь на отдыхе в оздоровительных лагерях, или шли искать «секретики» весной, спрятанные осень.

Применяя квест - игры во время образовательной деятельности, в частности по ФЭМП, я отмечаю, что дети быстрее запоминают счет, название месяцев, последовательность дней недели. Даю возможность детям самим придумывать сюжет игры. Но все это, конечно же, в соответствии с программным материалом, темой занятия, методическими рекомендациями. Такие занятия, несомненно, требуют дополнительной подготовки, изготовления дидактического материала, но это того стоит. Наблюдая за работой детей во время ООД, с использованием квестов, я вижу блеск в глазах детей, желание добиться цели, правильно выполнив задания. А сколько эмоций, впечатлений у них после прохождения всех этапов игры. Так во время ООД по ФЭМП «Путешествие по сказке», дети получают различные задания и, перемещаясь по игровым зонам, их выполняют, при этом все происходит в соответствии с сюжетом сказки «Гуси-лебеди». На их пути встречаются: печка, яблоня, речка, а появление Бабы Яги всегда вызывает восторг и оставляет незабываемые впечатления. В игровой форме они учатся использовать не только знакомые приемы, но и приобретают новые умения работы с палочками Кюизенера, головоломкой Колумбово яйцо.

Если я вижу результат и отклик в детских душах, то я и в дальнейшем буду применять квест-технологии в своей работе. По моему глубокому убеждению, невозможно интересно провести ООД по ФЦКМ, опираясь только на рассказ и показ дидактического материала. Как совершить путешествие на Северный полюс или познакомить с космическим пространством без использования квест- технологий. Дети настолько привыкают к проведению ООД в такой форме, что, придя в сад, спрашивают, интересуются, что сегодня будем делать, какие задания будем выполнять. Причем уже с младшего возраста использование квест - игр, делает ООД более привлекательной, запоминающейся. Проведенная ООД во второй младшей группе «В поисках животных», в форме квест - игры, оставило в сознании детей много новой и полезной информации, они старались отыскать животных, их детенышей, пройдя все этапы игры, правильно выполнив задания. И сколько радости я замечаю в глазах детей на последнем этапе, когда «сложился пазл» и все животные найдены.

 Проводя театрализованную деятельность, с использованием сюжетов сказок, дети сами выполняют роли Бабы Яги, Кащея, Русалочки, Буратино. Они погружаются в атмосферу таинственности, загадочности лабиринтов. И получая подсказки к прохождению дальнейшего маршрута, совместно со сверстниками, находят выход, что сплачивает их и воспитывает дружеские качества, взаимовыручку и взаимопомощь. И как может ребенок забыть свои впечатления от исполнения роли, если я слышу, с каким восторгом он рассказывает об этом своим родителям, сколько положительных эмоций от выполненных заданий. И, конечно же, совместные с родителями спортивные праздники, где на маршруте следования есть подсказки, задания к выполнению следующего этапа. Я замечаю, что дети сближаются с родителями, отношения становятся более доверительными, они становятся партнерами. Таким образом, я все больше прихожу к выводу, что квест-технология - это увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса.

 Особый интерес у моих воспитанников вызывают тематические квесты, такие как: «Необитаемый остров», «По следам невиданных зверей», «Путешествие в прошлое», «Животные Антарктиды», «Федорино горе». Я вижу, с каким интересом дети выполняют задания, стараясь получить подсказку к выполнению следующего этапа игры. Такая квест-игра, как «Путешествие на поезде», помогает моим воспитанникам понять особенности передвижения на железнодорожном транспорте. Они с большим интересом придумывают название станций, решают логические задания, исполняют роль кондуктора, машиниста, начальника поезда. Сколько радости и восторга у детей, когда мы прибываем на конечную станцию, где нас ждут сюрпризы и подарки за правильно выполненные задания.

При проведении квест-игр по обучению детей правилам дорожного движения, замечаю, что дети становятся дисциплинированными, помогают своим сверстникам выполнять задания правильно, не нарушая правил. Ребята с огромным желанием принимают участие в путешествиях таких, как: «По тропе безопасности», «Красный, желтый и зеленый», «Заблудившийся дорожный знак», где знакомятся с правилами безопасного движения на дорогах, сами становятся инспекторами дорожной патрульно-постовой службы, водителями, пешеходами. Я уверена, что занятия, проведенные с использованием квест – технологий, дают намного больше в развитии ребенка, чем какой-то определенный неосмысленный набор знаний.

Роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Заставить заниматься ребенка зубрежкой, конечно, можно, но ничего хорошего из этого не выйдет. И, надо сказать, дети иногда способны запоминать материал даже на подсознательном уровне. А если процесс преподнесен в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. И я замечаю, что такие игры сближают меня с детьми. У моих воспитанников формируется познавательный интерес. По итогам проделанной работы я составляю методические рекомендации по проведению квест - игры. Наработки по данной теме показали, что процесс внедрения в практику квест-технологии в детском саду создаёт атмосферу эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников, желание взаимодействовать и приходить к согласию, позитивно относиться к окружающему миру.

Я приведу несколько примеров заданий - подсказок, используемых мной при проведении квест - игр:

- «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.

- «Цветик - семицветик». В центре круга, на сердцевине цветка, написана буква «А», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «А».

- «Фея танца». Детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки превращаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую музыку, изображают грозных троллей.

 - «Пазл». Картинка, собранная из пазлов, подскажет, куда двигаться дальше, например: получилось изображение театрального уголка, значит, нужно идти к нему.

 - «Лабиринт». Нужно преодолеть тоннель, сконструированный из деталей напольного строительного конструктора или проползти между натянутыми верёвками.

 - «Зеркало». Дети отгадывают слово и понимают, что буквы расположены в зеркальном отражении.

 - «Третий лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

 - «Назови животное». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда о домашних животных, а другая — о диких. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены дом и лес.

**Трудности и проблемы при использовании данного опыта.**

Несомненно, квесты требуют большой подготовки, хорошо продуманной предметно-пространственной среды, большое количество дидактического материала, которые будут наталкивать детей на самостоятельный поиск и решение проблемных ситуаций. Но наработки по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику квест - технологии:

- создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников образовательного процесса;

 - в детях развивается уверенность в себе и своих товарищах;

 - снимается чувство страха за ошибку;

 - дети подготовительной группы умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию;

 - у детей развивается речевое взаимодействие;

 - формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;

 - дети учатся отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым;

 - воспитателями и специалистами проявляется искренняя заинтересованность в достижениях детей.

**Вывод.**

Таким образом, квест стал отличной возможностью для меня и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест оказывает мне неоценимую помощь, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, делать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева, А. Д. Проблема игровой мотивации современных детей// Журнал практического психолога. – 2008 - № 5.

2. Бачурина, В. Развивающие игры для дошкольников. – М. ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2007. – 176 с. – (Серия «Талантливому педагогу – заботливому родителю»).

3. Гавришова Е.В., Миленко В.М. Квест – приключенческая игра для детей // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015 - №10

4. Овчинникова Т.С. Организация здоровьесберегающей деятельности в дошкольных образовательных учреждениях – КАРО, 2006 – 176с

5.Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Текст] И.Н. Сокол // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40.

 **Приложение 1.**

**Организованная образовательная деятельность по ФЭМП в старшей группе.**

**Тема. Путешествие по сказке (квест-игра)**

 **Программное содержание:** - Формировать навыки прямого, обратного и порядкового счета. - Развивать умение соотносить количество предметов с цифрой, измерять длину предмета с помощью условной мерки, группировать предметы по цвету, форме, величине. - Закреплять представления детей о геометрических фигурах. - Способствовать развитию воображения, памяти, мышления, конструктивных способностей. - Использовать прием знакомой сказки для повышения интереса к выполнению счетных действий. - Воспитывать чувство доброты, отзывчивость.

**Демонстрационный материал: -** две куклы: Аленушка, Иванушка; - печка; - 2 подноса; - плоскостное изображение пирожков (5 больших, 5 маленьких), яблок(5 больших, 5 маленьких (из них: 4 красных, 3 желтых, 3 зеленых)); - картинка с изображением яблони; - яблоня, вырезанная из фанеры; - корзина; - макет избушки на курьих ножках; -ширма; - корзина с яблоками.

**Раздаточный материал:** - карточки с цифрами от 1 до 10; - «Колумбово яйцо» (по количеству детей);  - наборы палочек Кюизенера (по количеству детей);   - условные мерки по 5 штук в коробке; - в конверте альбомные листы с изображением речки с мостиком (по количеству детей), на одном из них, с обратной стороны, нарисована избушка Бабы Яги;   - наборы геометрических фигур.

**Методические приемы**: - использование наглядного материала; - показ, игра, объяснение; - вопросно-ответная беседа; - задания на логическое мышление; - индивидуальная работа с детьми.

**Педагогические технологии**: квест-игра

**Ход занятия.**

**Организационная часть.**

**Основная часть.**

**1.**

*Дети садятся за столы. На столах лежат карточки с цифрами от 1 до 10. У воспитателя в руках кукла.*

 *-* К нам в гости пришла Аленушка.

- Здравствуй, Аленушка! Почему ты такая грустная?

- Здравствуйте, дети! Я ищу своего братца Иванушку. - Дети, а в какой сказке Аленушка ищет Иванушку? (В сказке «Гуси-лебеди»). - А как потерялся твой братец? (Я не знаю). - Дети, а может быть вы знаете, что случилось с Иванушкой? (Его унесли гуси-лебеди к Бабе Яге). - А что мне теперь делать? - Дети, а вам жалко Аленушку? (Да). А как мы можем ей помочь? (Мы пойдем искать Иванушку). Молодцы! Но путь у нас будет далекий, через лес. Я вижу, что вы все очень смелые, ничего не боитесь.

 *(Воспитатель ставит куклу).*  - Но, чтобы пойти через лес, нам нужно пересчитаться.

 *( Прямой и порядковый счет до 10, с показыванием карточки с*

 *соответствующей цифрой).* - Сколько всего детей будет помогать Аленушке? (Всего 10 детей). А чтобы узнать, куда нам идти дальше, мы должны выложить цифровой ряд от 1 до 10 и, перевернув карточки, увидим стрелку, которая укажет нам направление. *(Перевернув карточки, дети видят стрелку, показывающую на печку. Дети переходят в другую часть группы, где сооружена печка).*

**2.** *(Возле**печки на столе: 2 подноса*; *плоскостное изображение пирожков (5 больших, 5 маленьких); «Колумбово яйцо» (по количеству детей);* *карточки с цифрами от 1 до 10;* *картинка, с изображением яблони).* - Здравствуй, печка! Скажи, куда гуси-лебеди полетели? - Здравствуйте, дети! Посчитайте мои пирожки, да разложите их на два подноса по величине, тогда дам вам подсказку. *(Дети пересчитывают пирожки, раскладывают их на 2 подноса по величине, находят соответствующую цифру).* - Что можно сказать про количество больших и маленьких пирожков? (Их поровну). А теперь сосчитаем все пирожки и найдем карточку с такой цифрой. На какую геометрическую фигуру похожи пирожки? (На овал). Я предлагаю вам выложить овал из частей. *(Дети собирают овал, используя головоломку «Колумбово яйцо»).* - Печка, мы выполнили твои задания, подскажи, куда полетели гуси-лебеди? - Возьмите картинку, увидите сами. *(Дети берут картинку с изображением яблони).* - Спасибо, тебе, печка!  *(Дети переходят к яблоне).*

**3.** *(Дети приседают на коврик. Под яблоней на коврике лежат яблоки* *(5 больших, 5 маленьких (из них: 4 красных, 3 желтых, 3 зеленых), корзина, конверт, в котором альбомные листы с изображением речки (по количеству детей).* - Здравствуй, яблонька! Скажи, куда полетели гуси-лебеди? - Здравствуйте, дети! Расскажите, какие мои яблочки по цвету, величине, форме, да соберите их в корзину, тогда подскажу вам, куда дальше идти. *(Дети берут по одному яблоку).* - Какая форма яблок? (Круглая). Цвет? (Красный, желтый, зеленый). А величина? (Большие и маленькие). Покажите все яблоки красного (желтого, зеленого цвета). А теперь соберем все яблоки в корзину, но при этом, называя цвет, форму и величину яблок. - Яблонька, мы собрали все твои яблочки. - Молодцы, спасибо! За это возьмите подсказку*.* - Спасибо, тебе, яблонька!  *(Дети берут конверт, в котором альбомные листы с изображением речки и мостика через нее (по количеству детей)).*

**4.** *(Дети берут листы и выкладывают перед собой на полу «речку»*, *на одном из них, с обратной стороны, нарисована избушка Бабы Яги. В коробке условные мерки по 5 штук на каждого).* - Здравствуй, речка! Скажи, куда полетели гуси-лебеди? - Здравствуйте, дети! Если сможете измерить длину мостов, через речку, тогда скажу. - Дети, что нужно сделать, чтобы измерить длину каждого моста? (Нужно взять мерку и наложить на мостик. Сколько мерок уместится, такая длина моста. *(Самостоятельная работа детей. Индивидуальный опрос).*  - Молодцы, справились с заданием. А подсказка находится у одного из вас. Переверните листы и увидите.- Спасибо, тебе, речка!  *(Дети находят на одном из листов рисунок избушки на курьих ножках).*

**5.** *(Дети подходят к макету избушки на курьих ножках. На столах наборы геометрических фигур и палочек Кюизенера).* - Ну вот мы и добрались до избушки Бабы Яги.Сейчас мы с ней поздороваемся и попросим отпустить Иванушку.- Здравствуй, Бабушка Яга! *(Из-за ширмы* *выходит Баба Яга).*  - Здрасьте! Явились! Убирайтесь из моего леса! - Бабушка, не сердись! Мы ищем Иванушку. Отпусти его, пожалуйста! - Ишь, чего захотели! Никого я вам не отдам**.** *(Баба Яга уходит за ширму).* **-** Дети, а какаяБаба Яга? (Она плохая, злая, страшная). А почему она такая? Наверное потому, что ей одиноко, у нее нет друзей и очень плохой дом. Что же нам делать? Мы сейчас для нее сделаем что-то хорошее. Давайте построим красивые, высокие дома из геометрических фигур. *(Самостоятельная работа детей. Индивидуальный опрос, как называются фигуры).*

- Ну вот, дорогая бабушка, мы целую улицу красивых домов построили. *(Баба Яга выходит, смотрит).* - Дома-то красивые, а как я зайду туда без лестницы? *(Дети берут коробки с палочками Кюизенера, составляют лестницы к своим домам из 10 ступенек. Индивидуальный опрос).* - Дети, а как можно ласково назвать Бабу Ягу? (Бабуля, бабулечка, бабушка). - Ладно уж, раздобрили старушку. Так и быть, отпущу вашего Иванушку, хорошие вы дети, позаботились о старушке*.* За это я угощу вас своими лесными яблочками.

*(Баба Яга отдает корзину с яблоками. Воспитатель достает куклу Иванушку, ставит около Аленушки).*

- Спасибо, тебе, бабушка! А ты, Аленушка, не оставляй больше своего братца.– Спасибо вам, дети, за помощь! - А сколько нас было, когда мы пошли искать Иванушку? (10).Сейчас мы пересчитаемся в обратном порядке, все ли у нас здесь? *(Обратный счет от 10 до 1).*

**Заключительная часть.**

**Итог занятия.** - По какой сказке мы сегодня путешествовали? - Кого повстречали на своем пути? - Дети, вы сегодня помогли Аленушке найти брата, а Бабе Яге построили много новых, красивых домов. Она найдет себе друзей и станет доброй. - За вашу доброту и помощь – угощение от Бабушки Яги. - Спасибо!

***Литература:*** - «Детство» - программа развития и воспитания детей в детском саду. - Волчкова В. Н. «Конспекты занятий в старшей группе детского сада». ТЦ «Учитель». Воронеж. - Панова Е. Н. «Дидактические игры-занятия в ДОУ».ТЦ «Учитель». Воронеж.

**Приложение 2.**

**МБДОУ «Инсарский детский сад «Золотой ключик» комбинированного вида»**

РМО воспитателей 2 младших и средних групп ДОУ г. Инсара

**Тема. Развитие познавательных интересов через различные виды деятельности.**

**Организованная образовательная деятельность во второй младшей группе**

**Тема. В поисках животных.**

**(квест-игра)**

Подготовила и провела:

 Сарайкина Н.А.

 воспитатель МБДОУ «Инсарский

 детский сад «Золотой ключик»

 комбинированного вида»

**Инсар 2019 г.**

**Цель**: Создать условия для закрепления представлений детей о диких животных, их детенышах.

**Задачи**: 1. Формировать представления о внешних особенностях диких животных, особенностях питания, поведения.

2. Развивать мышление, мелкую моторику, умение отвечать на вопросы. Активизировать речь детей. Обогащать словарный запас детей по теме.

3. Формировать представления о понятиях «один - много, большой - маленький».

4. Воспитывать желание помогать попавшим в беду, умение взаимодействовать в группе.

**Педагогические технологии** квест-игра

**Материал:** - четыре фотографии групповых уголков;  **-** игрушки:заяц, еж, корова, белка; - картинки: заяц, еж, корова, белка; -дом, дерево, забор, домашние и дикие животные (маленького размера); - две корзинки (большая и маленькая), грибы (большие и маленькие);  **-** разрезные картинки с изображением детенышей животных; - корзина с выпечкой «орешки».

 **Ход занятия**

 **1.** **Мотивация.** - Мы вчера читали сказку Чуковского «Краденое солнце». - Что случилось с животными? (Потерялись, пропали, заблудились, спрятались). - А вы знаете, эти животные спрятались не только в лесу, но и в нашей группе! Хотите их найти?

**2. Игра «Угадай животное по признакам».** *(На*  *столе лежат картинки: заяц, еж, корова, белка. На картинку с зайцем приклеена фотография уголка природы).* - Отгадав загадки мы узнаем, какие животные спрятались в нашей группе. Слушайте первую загадку. - Маленькая, пушистая, прыгает по деревьям, грызет орешки - кто это? (Это белка). - Колючий, круглый, храбрый, любит собирать грибы - кто это? (Это еж). - Большая, рогатая, пасется на лугу, питается травой - кто это? (Это корова).

 **-** Беленький, трусливый, прыгает ловко, любит морковку - кто это? (Это заяц).

- На обратной стороне картинки есть фотография, она поможет нам найти первое животное.

- Что вы видите на фотографии? (Уголок природы).

**3. Игра «Домашние и дикие животные».** *( Дети подходят к уголку природы, садятся на стулья и находят**там зайца. На столе стоит дом, дерево, забор, домашние и дикие животные; лежит фотография уголка конструирования).* - Кто же здесь спрятался?(Заяц). - Здравствуй, заяц! Ему нужна наша помощь. Он не знает, какое он животное: «дикое» или «домашнее». - Где живет зайчик? ( В лесу). - Значит зайчик какое животное? ( Дикое). - Где живут «домашние» животные? (Дома, рядом с человеком). - Сейчас мы будем называть животных. Если это домашнее животное, то поставим около дома, а дикое - около дерева. *( Дети берут по очереди животных, называют и ставят в нужное место).* - А сколько здесь диких животных? ( Много). - А сколько домашних? ( Много). - А сколько кошек? (Одна). - А сколько волков? (Один). - Заяц нам сказал спасибо. Мы ему помогли, а за это он дал нам подсказку - фотографию, где искать следующее животное. - Что вы видите на фотографии? (Уголокконструирования). - А зайца мы посадим около картинки (*на стол с картинками*).

**4. Игра «Собери грибы в корзину».** *( Дети подходят к уголку конструирования и находят там ежа, две корзинки (большую и маленькую), грибы (большие и маленькие), расставленные на ковре), фотография уголка «Домик»).* - Кто это? (Еж). - Здравствуй, ежик. - Еж просит нас о помощи. Он хочет собрать грибы, но не знает какие, в какую корзинку положить. - Хотите помочь ежу? - Сейчас мы присядем на грибную полянку. *( Дети садятся вокруг грибов).* - Посмотрите, чем отличаются корзины? (Одна - большая, другая - маленькая). - А грибы? (Большие и маленькие). - Большие грибы соберем в большую корзину, а маленькие - в маленькую. *(Дети выполняют задание). -* Еж нам сказал спасибо. Мы ему помогли, а за это он дал нам подсказку - фотографию, где искать животных. - Что вы видите на фотографии? (Уголок «Домик»). - А ежа мы посадим около картинки.

**5. Игра «Собери картинку».**  *(Дети подходят к уголку «Домик», и находят**там корову. На двух столах лежат разрезные картинки с изображением животных и их детенышей (зайчонок, лисенок, волчонок, котенок, медвежонок, теленок, козленок), фотография уголка «Кухня»).* - А здесь спряталась корова, но почему-то она грустная. - Здравствуй, корова! Что случилось? - Она сказала, что у всех животных потерялись детеныши. - Вы хотите им помочь? - Мы сейчас поможем их найти.  *(Дети становятся вокруг столов. Каждый ребенок подбирает одну картинку).* - Назовите животное и детеныша? (Зайчиха с зайчонком, лиса с лисенком, кошка с котенком и т. д.) - Посмотрите, как обрадовалась мама - корова. Она нам сказала спасибо и дала следующую фотографию. - Куда же нам теперь идти? - Что изображено на фотографии? (Уголок «Кухня»). - А корову мы посадим около картинки.

**6. « В гости к белочке».** *( Дети подходят к уголку «Кухня» и находят**там белочку и корзину с выпечкой «орешки»).* - Здравствуй, белочка! Чем мы можем тебе помочь? - Спасибо вам, дети, вы уже помогли найти ее друзей. За это она угощает вас своими любимыми орешками. - Спасибо, за угощение! (*Белочка отдает корзину с выпечкой «орешки»).* - Абелочку мы посадим около картинки.

**7. Итог.** - Посмотрите,всех ли животных мы с вами нашли? - Кто из них живет в лесу? ( Белка, еж, заяц). - Значит они какие? ( Дикие животные). - А где живет корова? ( Дома, около человека). - Какое это животное? (Домашнее).  - Вам понравилось искать животных?

- Задание какого животного вам понравилось выполнять? - Мне было с вами легко искать животных и очень интересно им помогать. Спасибо, что вы такие добрые.

**Приложение 3**

## Тематика квестов в детском саду

### Экологическая квест-игра «В поисках сокровищ»

1. Команда детей вместе со сказочным персонажем Буратино отправляется на поиски клада, затерянного на территории детского сада. Для начала нужно внимательно рассмотреть маршрутную карту и определить местонахождение первой станции.
2. Буратино предлагает расшифровать тайный знак, который передаёт какую-то важную для всех жителей Земли информацию.
3. Решая задания кроссворда, дети отгадывают, какая дальняя звезда щедро дарит нашей планете свет и тепло, в имени какого героя любимого мультфильма содержится название спутника Земли.
4. Весёлые подвижные игры с мячом на свежем воздухе позволят отвлечься от интеллектуальных заданий и сложных вопросов, разовьют ловкость и быстроту реакции, но одновременно напомнят, как важно заботиться о личной экологии и вести здоровый образ жизни.
5. А вот и сундук с сокровищами, цель достигнута. Ура!
6. Все участники игры получили долгожданные и заслуженные призы, а ещё прекрасное настроение и море позитивных впечатлений в придачу.

### Квест-игра «Возвращение домой»

Космический корабль терпит крушение, чтобы вернуться на Землю придётся вспомнить всё, чему учили в детском саду, преодолеть все преграды, вспомнить название планет, отгадать загадку про нашу планету. На помощь детям придёт юная путешественница Алиса из мультфильма «Тайна третей планеты».

### Квест-игра по трудовой деятельности «Город мастеров»

1. Во время путешествия по улицам сказочного города дети решают задачи из разных профессиональных областей, добывают ключи к сокровищам. В мастерской Самоделкина звучат загадки о строительных специальностях и инструментах.
2. Оказавшись в тридевятом царстве, ребята превратились в архитекторов и строителей, нарисовали чертёж и соорудили сказочный замок по проекту.
3. В гостях у Василисы Премудрой тоже без дела не сидели — покрасили забор, в технике аппликации «выткали» затейливые ковры, украшенные причудливыми геометрическими узорами.

### Квест по математике «Путешествие в сказочный лес»,

В гости к малышам приходит грустный колобок и просит помочь ему вернуться к бабушке и дедушке. Ребята вместе с хитрой лисой следуют дорожками сказочного леса и выполняют задания:

* собирают морковку для зайчика;
* считают грибы для белочки;
* складывают волшебный ковёр-самолёт из геометрических фигур;
* отбирают спелые (красные, жёлтые) яблоки для ёжика и весело танцуют с лисичкой, дружно считая вслух количество хлопков или приседаний.