**Введение.**

**Представление педагогического опыта**

**Адмакиной Надежды Юрьевны**

воспитателя структурного подразделения «Детский сад № 16 комбинированного вида» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Радуга» комбинированного вида» Рузаевского муниципального района

**Тема: «Внедрение Квест – технологии в образовательную деятельность с детьми старшего дошкольного возраста».**

***Сведения об авторе:***

Адмакина Надежда Юрьевна года рождения: 31.08.1975.

Образование: высшее

Педагогический стаж: 22

Курсы повышения квалификации: 29.12.2018.

Дата последней аттестации: 15.05.2015.

**Актуальность, проблема массовой практики, решаемая автором.**

С введением и реализацией Федерального государственного образовательного стандарта в дошкольные образовательные организации, произошли изменения в педагогической работе дошкольных учреждений.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предусматривает организацию образовательной деятельности в ДОУ через организацию различных видов деятельности, применяя разнообразные формы и методы работы. Педагогу дано право самостоятельно осуществлять выбор форм и методов работы, в зависимости от контингента детей, уровня усвоения образовательной программы. Поэтому для педагогов дошкольного образования ***актуальной*** проблемой на сегодняшний день является *поиск эффективных форм и методов работы*, которые могли бы обеспечивать рост творческого потенциала, познавательных мотивов, были интересны детям и соответствовали принципам и задачам Стандарта. Создавать такие условия, при которых раскрывались способности и склонности каждого ребенка. И одно из *наиболее важных условий* развития ребенка является *разнообразие и вариативность* работы с детьми. Введение и реализация ФГОС в ДОУ дает возможность педагогам оптимизировать педагогический процесс через *новые* *и оригинальные технологии, которые* позволяют не допустить однообразия и скуки, будят детскую фантазию, познавательную и творческую активность, удовлетворяют потребность в познании, самовыражении. Но очень важно,чтобы каждый раз, используя новые технологии, дети могли применить усвоенные ранее навыки, а также искали новые решения, творческие подходы. Именно это вызывает у детей, желание творить, экспериментировать, положительные эмоции, радостное удивление.

Педагоги нашего детского сада и я в их числе, стали изучать *новые эффективные технологии,* которые можно применить в образовательном процессе с детьми. Чтобы этот процесс, был необычным, интересным, увлекательным, запоминающимся.

Изучив несколько новых технологий, я свой выбор остановила на *Квест - технологии.* Она меня заинтересовала. И я стала *углублено изучать ее.*

В сети Интернет я нашла информацию о том, что данный вид деятельности был разработан исследователями Берни Додж и Томом Марч в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США).

В России *Квест - технологии* стали применять с 2013года.

По версии энциклопедии понятие квест имеет несколько значений:

- приключенческая игра (quest — поиски), требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету;

- квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижений игровой цели.

- квест   — поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение и др.

***Образовательный квест****–* это совершенно новая форма обученияи воспитания. С помощью образовательного квеста участники активно включаются в деятельность,полностью погружаются в происходящее*,* получают заряд положительных эмоций*.* Также у участников развиваются коммуникационные взаимодействия, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

**Основная идея опыта.**

Я считаю, что идея применения квестав работе с детьми идеально подходит и актуальна в контексте требований ФГОС ДО, так как способствует: развитию активной деятельностной позиции ребёнка в ходе решения игровых поисковых задач.

Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно - образовательный процесс, сделать его запоминающимся, необычным, увлекательным. Он оказывает неоценимую помощь педагогу, так как

имеет почти безграничные возможности.

**Теоретическая база**

Квест - технология в детском саду это новая технология, мало применяемая, поэтому, сначала я обратилась к ***теоретической базе***

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются как *зарубежные,* так и *отечественные* ученые.

В концепции *Б. Доджа и Т. Марча* определено, что квесты предназначены для развития у детей и педагогов умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

Проблемой квестов в нашей стране занимаются *Андреева М.В., Быховский Я. С., Сокол, Николаева Н.В. и другие.*

*Сокол И.Н****.*** считает, что Квест - технология реализуется с целью самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Квест должен иметь четкие правила, четко поставленную задачу, игровой замысел и обязательно иметь руководителя. Квест совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, командной игры.

Квест – это игра, в которой игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Новизна проекта.**

Квест - это новая форма организации образовательной деятельности, которая ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов у детей.

***Технология опыта***

Изучив теоретический материал, проанализировав информационные источники, пришла к выводу, что квесты являются современной, эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста. Квест идеально подходит в работе с детьми. Дети знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать. Они сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения и в конце игры получают определенный результат. Это, безусловно, творческий и познавательный акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности.

Я решила, что квесты заинтересуют моих детей, так как это игра, она близка детям. Игра для ребенка естественная форма и средства познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития*.*

Я поставила ***цель:***  *внедрить Квест - технологию*  *в процесс обучения и воспитания старшего дошкольного возраста.*

***Задачи :***

- способствовать всестороннему развитию детей;

– вовлечение участников игры в активную, творческую деятельность;

- развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей;

- развитие интереса, поисковой активности;

- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

- стремление к самосовершенствованию, самореализации;

- побуждение к познавательно-исследовательской деятельности, благодаря погружению в различные игровые ситуации;

– формирование навыков взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

- создание положительного эмоционального настроя.

Для того чтобы реализовать поставленные задачи, при разработки и внедрении квестов для детей, я придерживалась следующих принципов:

*1.Принцип доступность заданий.*Задания не должны быть слишком трудными, соответствовали возрасту и индивидуальным особенностям детей.

*2.Принцип разумности по времени.* Необходимо рассчитывать время на выполнение заданий так, чтобы дети не уставали и не теряли интерес на протяжении всего квеста.

3. *Принцип системности.*Задания должны быть логически связаны друг с другом.

4. *Принцип эмоциональной окрашенности заданий.*При помощи игровых методов и приемов реализуются образовательные задачи.

5. *Принцип интеграции.*При проведении квеста, используются различные виды образовательной деятельности.

6. *Принцип навигации.*Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет детей.

Все эти принципы соответствуют принципам ФГОС ДО.

При подготовке и организации квест – игры нужно четко соблюдать *структуру построения квеста* (Приложение 1 ).

Практическую деятельность по реализации Квест – технологии я начала с изучения интересов своих воспитанников. Что актуально и интересно для них на сегодняшний день, понять о чем они хотят узнать? Я считаю, что основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной она будет детям. Поэтому разрабатывая план мероприятий проведения образовательной деятельности в форме квест –игры я все это учитывала.

Создание развивающей предметно пространственной среды – является первым шагом к достижению поставленной цели в квест – игре. При формировании ее нужно учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность для творческой активности: экспериментировать, фантазировать, творить.

Первую квест – игру я решила провести с участием популярных среди детей мультипликационных героев. **Выяснив, что любимый мультфильм у детей «Фиксики» я стала разрабатывать сюжет игры с** мультипликационными героями: Симкой и Ноликом**.** Определила цели и задачи, **написала** сценарий (конспект), где предусмотрела и небольшой перерыв, танцевальную разминку, подготовила декорации, реквизит, материалы для заданий квест – игры и призы.

Квест – игру я назвала **«*Где спрятался Нолик?».*** (Приложение 2)

По структуре сюжета квест – игра **«*Где спрятался Нолик?*** - линейный. Основное содержание квеста выстроено по цепочке. Дети выполняли различные задания, для продвижения к цели. Выполнив одно задание – получали следующее, и так, пока не дошли до финиша.

Во время проведения квест - игры **«Где спрятался Нолик?»,** дети получили большой эмоциональный заряд, стали более раскрепощенными в общении, вместе решали поставленные перед ними задачи, повысилась познавательно-речевая активность, более тесно сплотился детский коллектив.

Детям очень понравилась квест – игра *«В поисках*  *Королевы Науки»,* которую мы провели ко Дню Науки. В этой игре каждый ребенок получил индивидуальный опыт исследователя и изобретателя. В квест – игре, кроме игровых методов, использовали практическое экспериментирование, а также проблемно-поисковые методы. Главные герои в квест – игре были:профессор Пилюлькин**,** Королева Наука, Поваренок, Самоделкин, Веселый Карандаш.

Проводили мы с детьми еще такие квест – игры: «В поисках волшебного сундука», «В здоровом теле, здоровый дух», «Куда пойдешь, то и найдешь!» Во всех играх дети замечательно справлялись с финальными испытаниями, проявляя взаимодействие и взаимовыручку в команде.

**Результативность опыта**

Чтобы выявить эффективность применения Квест - технологии, провела ***диагностику*** *развития регулятивных действий*. (Приложение 3).

При анализе диагностического материала, *критерий* «умение участвовать в обсуждении», я выделила главным, так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, умение отстаивать свою позицию.

Не секрет, что взаимоотношения среди детей не всегда складываются легко и гармонично. В моей группе есть дети, которые занимают лидерские позиции среди детского коллектива. Им всегда нужно быть во всем первыми, не давая возможность другим детям проявить себя. А с использованием новой Квест - технологии в работе с детьми, у меня появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и более тесно сплотить детский коллектив.

*Подводя итоги проведенной работы,* по данному направлению пришла к***выводу*,** что целенаправленная и систематическая работа по внедрению в работу с детьми Квест- технологии помогли мне добиться ***положительных результатов****:*

Дети моей группы изменились в лучшую сторону. Они стали чаще замечать достижения других воспитанников, научились вместе решать задачи, договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, стали более раскрепощенными в общении, что привело к сплочению детского коллектива. При выборе игр они научились бесконфликтно распределить роли, например, используя считалку. У детей повысилась познавательно-речевая, творческая активность.

*Положительные результаты* подтверждают ***эффективность***  использования Квест технологии в работы с детьми.

Главное преимущество квест-технологии в том, что такая форма организации образовательной деятельности помогает педагогам строить свою работу в соответствии с принципами и задачами ФГОС ДО.

Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.[[1]](#footnote-2)

***Опыт моей работы* по** *внедрению Квест - технологии* в процесс обучения и воспитания старшего дошкольного возраста может быть использован  **воспитателями ДОУ в работе с детьми старшего** дошкольного **возраста.**

*Материал* моего опыта работы  представлен в приложениях и размещен на сайте.(ДОУ)

**Список литературы:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации".
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года).
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
4. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3.
5. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010.

  Приложение 1

***Структура квеста.***

***Введение -*** постановка задачи, сюжет, сценарий квеста, распределение ролей, где чётко описаны главные роли участников.

***Задание*** - этапы прохождения**,** вопрос или постановка проблемы, представленная для решения. Уточняются детали конечного продукта, который представят участники.

***Процесс*** - находится пошаговая инструкция, которая помогает участникам выполнить задание. Каждый шаг необходимо подробно расписать.

***Оценивание* -**  описывание требований, по которым будет оцениваться работа. Призы.

***Заключение*** *-* обобщенный вид итога прохождения квеста. Рефлексия.

***Формы отчета*** могут быть различными: серия фотографий, видеоролик, рисунки, виртуальная экскурсия, фотоальбом, и т.д.

Приложение 2

**Квест – игра «Где спрятался Нолик?»**

**Цель:** закрепление имеющихся знаний детей о предметах электрической бытовой технике, её назначении, правилах пользования, используя современные нетрадиционные методы и приемы, в частности, посредством внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест–технологии.

**Задачи:**

**-**  закрепить знания о бытовой электрической технике;

- закрепить знания детей о правилах безопасного поведения в обращении с электроприборами в быту;  
 - развивать стремление и поисковой познавательной деятельности, интерес к окружающим нас предметам;

- развивать зрительное и слуховое внимание, словесно-логическое мышление, память, любознательность.

- развивать социальные и коммуникативные навыки детей в совместной деятельности.

- воспитывать  умение работать в коллективе, чувство личной ответственности за выполнение работы.

**Коррекционные задачи:**

- автоматизация звуков в слогах, словах;

- образование и употребление именительного падежа множественного числа существительных;

- закрепление словообразования существительных путем сложения основ;

- активизировать в речи детей слова: электрическая бытовая техника, пылесос, электромясорубка, миксер, тостер, соковыжималка, овощерезка, кофемолка, кофеварка, электрочайник, фен, утюг, магнитофон, ноутбук, телефон.

**Оборудование:**аудиозапись из мультфильма, бытовая техника, карточки с изображением бытовой техники, предметы для игры

**Предварительная работа:**чтение художественной литературы, раскрашивание, рассматривание иллюстраций, рисунков с разной бытовой техникой, беседа.

**1. Организационный момент**

**Воспитатель:**

— Придумано кем – то просто и мудро

При встрече здороваться: — Доброе утро!

— Доброе утро солнцу и птицам.

— Доброе утро улыбчивым лицам!

Я очень хочу, чтобы у всех сегодня было доброе утро и добрый день.

**2. Основная часть**

**Воспитатель**: Ребята, сегодня нас ждет необычное занятие.

(звучит музыка из мультфильма «Фиксики»)

Обратите внимание на экран (на экране появляется Симка)

**Симка:** Здравствуйте, Ребята! Меня зовут Симка. Я потеряла Нолика и никак не найду. Шалунишка Нолик где – то спрятался. Помогите мне его найти.

**Воспитатель**: Здравствуй, Симка! Конечно же, мы поможем найти тебе Нолика.

Дети, а вы знаете, где живут герои мультфильма «Фиксики»? (В пылесосе, фене, компьютере, стиральная машина, плита, микроволновка, утюг, вентилятор, миксер и т.д.)

Все верно! Как можно назвать все эти предметы?

- Бытовая электрическая техника.

Значит и Нолика нам нужно искать в бытовой технике.

(на экране появляется Нолик )

**Нолик.** Ребята,я спрятался, потому что с вами хочу поиграть. Найдите, меня. Я оставил вам подсказки – задания и 8 пазлов . Если вы правильно выполняете одно задание, то получаете один пазл картинки предмета , в котором я спрятался. И когда соберете все 8 пазлов , вы узнаете где я.

Начинаем поиск Нолика.

(Бытовые приборы расставлены по группе, в каждом приборе задание. Перед заданием кратко – для чего нам нужен этот прибор, затем выполняется задание, выполнив правильно задание, дети получают один пазл. Затем переходим к другому прибору.)

Подходим к первому столику: на нем **телефон** (кратко для чего нужен). Задание: «**Отгадать загадки».**

Воспитатель загадывает загадки, на мультимедийной установке появляются изображения ответов – отгадок.

Полюбуйся, посмотри –  
Полюс северный внутри!  
Там сверкают снег и лед,  
Там сама зима живет.  
Навсегда нам эту зиму  
Привезли из магазина. (Холодильник.)

Он охотно пыль глотает,

Не болеет, не чихает. (Пылесос)

Гладит всё, чего касается,

А дотронешься – кусается. (Утюг)

Что за чудо-агрегат  
Может делать все подряд -  
Петь, играть, читать, считать,  
Самым лучшим другом стать? ([Компьютер](http://zagadochki.ru/zagadki-pro-kompyuter-s-otvetami.html))

**Воспитатель.** Молодцы ребята, вы отлично справились с первым заданием. Получите первый пазл.

Подходим ко второму столику: на нем **электрочайник**  (кратко для чего нужен) Находим задание:  **«Проговорить чистоговорки»**

сы-сы-сы Заведи часы!

ос- ос- ос загудел пылесос!

юк-юк-юк работает утюг!

ик-ик-ик на плите чайник!

**Воспитатель**: Молодцы ребята, вы справились и со вторым заданием. Получите второй пазл.

Третий столик: **пылесос**(кратко - для чего нужен прибор) находим задание: **«Игра «Один – много»**

Дети называют предметы в единственном и множественном числе (Игра на мультимедийной доске)

пылесос — пылесосы

телефон — телефоны

компьютер — компьютеры

холодильник — холодильники

утюг — утюги

миксер - миксеры

магнитофон – магнитофоны

**Воспитатель**: Вы отлично справляетесь с заданиями. Получите третий пазл.

Четвертый столик: **фен**(кратко - для чего нужен прибор)

Задание: **«Назови одним словом»**

- Мясо рубит – мясорубка

- Овощи чистит – овощечистка

- Овощи режет - овощерезка

- Кофе мелит – кофемолка

- Кофе варит - кофеварка

- Сок выжимает – соковыжималка

- Пол трет – полотер

(выполнив задание, дети получают четвертый пазл картинки)

Пятый столик: **магнитофон**(кратко - для чего нужен прибор)

Задание: **«Танцевальная разминка»**

(выполнив задание, дети получают пятый пазл картинки)

Шестой столик: **утюг**(кратко - для чего нужен прибор)

Задание: **«Закончи предложение по картинкам»**

Мама стирает белье в *стиральной машине.*

Папа чистит ковер  *пылесосом.*

Дочь гладит одежду *утюгом*.

Коля поджаривает хлеб в *тостере*.

Бабушка на кухне достает продукты из *холодильника*.

Даша готовит обед на *плите.*

Антон разговаривает с другом по *телефону*.

Фильмы и мультфильмы показывают по *телевизору*.

(выполнив задание, дети получают шестой пазл картинки)

Седьмой столик **тостер**(кратко - для чего нужен прибор),

Задание **«Правила пользования электроприборами»**

**Воспитатель.**  Возьмите картинку с бытовыми приборами, внимательно посмотрите, подумайте и скажите, какое правило безопасности на ней изображено?   
  
1. **НЕЛЬЗЯ** засовывать в электрическую розетку посторонние предметы, особенно металлические! Потому что ток, как по мостику, может перебраться на вас, серьёзно вас травмировать и даже убить.   
  
2. **НЕЛЬЗЯ** касаться руками оголённых проводов! По оголённому, не защищённому изоляцией проводу течёт электрический ток, удар которого может быть смертелен.   
  
3**. НЕЛЬЗЯ** прикасаться к включенным электроприборам мокрыми руками! Можно получить сильный удар током, так как вода является проводником электротока.   
  
4. **НЕЛЬЗЯ** оставлять включенные электроприборы без присмотра! Включенные электроприборы могут стать причиной пожара. Уходя из дома, всегда проверяйте, потушен ли свет, выключены ли телевизор, магнитофон, электрообогреватель, утюг, плита и т. п.   
  
5. **НЕЛЬЗЯ** перегружать работой электроприборы! Может произойти замыкание, что приведёт к пожару.   
  
6. **НЕЛЬЗЯ** пользоваться неисправными розетками, электроприборами! Это так же может привести к пожару.   
  
7. **НЕЛЬЗЯ** включать электроприборы без разрешения взрослых и в их отсутствие!   
  
Если вы будете соблюдать эти несложные правила, то электричество всегда будет вашим другом.

(выполнив задание, дети получают седьмой пазл картинки)

**Воспитатель**: Ребята, мы почти у цели, осталось последнее задание . У нас не хватает одного пазла.

Восьмой столик **соковыжималка** (кратко - для чего нужен прибор),

Задание **«Дорисуй по точкам»**

(выполнив задание, дети получают еще один пазл и соединяют все пазлы). Получилась картинка «ноутбука»

(на экране ноутбука Нолик)

**Нолик**. А вот и я!

**Воспитатель.** Вот мы и нашли шалунишку Нолика, потому что вы правильно выполнили все задания. Надо об этом сообщить Симке.

(на экране появляется Симка)

**Симка.** Спасибо, ребята за помощь.

(появляется на экране Нолик)

**Симка и Нолик**. Нам пора, мы спешим к своему другу Дим-Димычу.

Мы оставляем вам в подарок диск с мульт фильмами про нас фиксиков. Смотрите их и узнавайте много интересного и нового.

До свидания.

**Воспитатель.** До свидания.

Вот и закончилась наша игра. Молодцы, вы старались, выполнили все задания правильно и теперь у нас есть диск про фиксиков. Я думаю, что мы еще много интересного и полезного узнаем , просмотрев мультфильмы.

Приложение 3

**Сценарий квест-игры**  **для старших дошкольников**

**«В поисках Королевы науки».**

**Цель:** Развитие познавательных процессов у старших дошкольников через экспериментальную деятельность.

**Задачи:**

*Образовательные*

      - Формировать новые и закреплять имеющиеся знания детей о предметах и   явлениях окружающего мира;

*Развивающие*

      - Развивать у дошкольников познавательную активность, умение анализировать полученные результаты;

      - Развивать логическое мышление, творческие и конструктивные способности;

*Воспитательные*

      - Формировать  навыки взаимодействия со сверстниками;

      -  Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

**В результате участия в игре**у ребенка появится интерес к исследованиям, он получит первые (или новые) представления о физических и химических явлениях вокруг нас.

**Герои:**

*-*Пилюлькин,

- Королева Наука,

- Самоделкин,

- Поваренок,

- Веселый Карандаш.

**Материалы и оборудование:**

- маршрутные листы;

- карточки со слогами «НА», «У», «КА»;

- музыкальное сопровождение, оборудование для музыкального сопровождения;

- костюмы для героев;

- конструктор ЛЕГО;

- лимонад, виноград;

- альбомные листы;

- молоко;

- ватные палочки;

-трубочки для сока.

- утюг;

- три банки с водой (в одной банке вода соленая), яйцо;

- краски гуашь;

- моющее средство для посуды;

**Ход игры:**

1. **Мотивационная часть.**

**Пилюлькин**:  Здравствуйте, друзья! Маленькие и взрослые, веселые и серьезные, тихие и шумные, красивые и умные.   Давайте познакомимся! Я - профессор Пробиркин. А сейчас я буду называть имена, а вы, если услышите свое имя, выполните задание:

- Саши, Юли и Кириллы– покажись!     (ручки выше)

- Юли, Даши и Полины - улыбнись!

- Киры, Софьи и Никиты – поклонись!

- Кати, Оли  и Настёны – Ну-ка помяукайте!

- А Артемы  и Алеши –  Ну-ка все похрюкайте!

- Про кого я не сказал, и сегодня промолчал,  
   Как единая семья  дружно крикнем громко: «Я»!

**Пилюлькин** : Теперь и я знаю ваши имена. Сегодня я жду в гости свою давнюю знакомую – королеву Науку. Что-то она опаздывает…. Давайте ей позвоним.

*(звонит по телефону)*

**Пилюлькин** : Алло! Добрый вечер, королева Наука. Ты где?

**Королева Наука:** Здравствуй, Пробиркин. Кажется, я сбилась с пути и заблудилась. Не мог бы ты мне помочь?

**Пилюлькин** : Конечно, сейчас мы с ребятами что-нибудь придумаем.

- Ребята, нельзя бросать друга в беде, вы согласны? Давайте отправимся на поиски Королевы Науки.

**Пилюлькин** : Но в путь я возьму  только самых сообразительных,  внимательных и спортивных  ребят! Вы сообразительные? (дети отвечают) И внимательные? (дети отвечают). Сейчас проверим!

**Игра «Так – не так»**

**Пилюлькин**  Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать (Пробиркин все делает наоборот, чтобы запутать детей)

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)

-На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)

-Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)

-В поле едет пароход (ТОПАЮТ)

-Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)

-Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)

-Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)

-Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)

-Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)

-И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)

-Нет рассеянных средь вас (ХЛОПАЮТ)

- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

**Пилюлькин** : Какие молодцы. Придется всех брать на поиски Королевы Науки.  Путь  нам предстоит неблизкий, поэтому давайте разомнем наши мышцы.

**Музыкальная физ. минутка**

**Пилюлькин** : Ну что, я вижу, все вы готовы отправиться в путешествие. Давайте разделимся на три группы. Каждой группе я дам план  маршрута, по которому должна была идти Наука. Предлагаю и вам пройти по этому пути, может, встретите ее там.

**I. Основная часть.**

***Командам раздаются маршрутные листы и они отправляются по маршруту. Время посещения каждой остановки – 10 минут. После выполнения заданий на каждой остановке руководитель дает командам карточку со слогом.***

**1 остановка «Наука и техника»**

**Самоделкин.** Здравствуйте, ребята. Меня зовут  Самоделкин, и я очень рад встрече с вами. Мы с моей  командой очень любим изобретать разные полезные конструкции.  Изобретательство – целая наука. Чтобы что нибудь изобрести, надо хорошо знать математику, физику, черчение и многое другое. А вы что знаете и умеете? Мы хотим проверить, умеете ли вы конструировать.

 Задание команде:  построить из лего-конструктора «Волшебный замок» для Королевы Науки.

**Самоделкин.** Молодцы, ребята, замечательный замок вы построили. Кстати, совсем недавно Королева Наука была здесь и кое-что оставила для вас.

***(ребята получают карточку со слогом  НА)***

**2 остановка «Вкусная наука»**

**Поваренок.**  Здравствуйте, друзья. Мне очень приятно, что вы заглянули на мою кухню. А что делают на кухне, знаете? А вы помогаете мамам готовить? Что именно? А вы знаете, что кулинария – это наука? Сейчас я вам это докажу.

***Опыт 1. «Подводная лодка из винограда».***

Материал: 1 стакан  лимонада,  виноградина.

**Поваренок.** Как вы думаете, что будет с виноградиной, если ее опустить в лимонад?   Хотите проверить? Бросьте в стакан с лимонадом виноградину.

(виноградинка  чуть тяжелее воды и опустится на дно. На неё начнут садиться пузырьки газа, вскоре их будет так много, что виноградина всплывёт. Но на поверхности пузырьки лопнут и газ улетит. Отяжелевшая виноградина снова опустится на дно. Так будет продолжаться, пока вода не выдохнется.

Вывод: под действием пузырьков объём виноградины уменьшается и она поднимается, а как только пузырьки лопнут, виноградина становится тяжелее и опускается на дно. По этому принципу всплывает и поднимается подводная лодка.

***Опыт 2. Секретное письмо.***

Материал: Сок 1/2 лимона или молоко, лист белой бумаги, ватная палочка.

**Поваренок.**Можно ли прочесть письмо, написанное молоком? Хотите узнать? В стаканах у вас налито молоко. Возьмите чистый лист бумаги, ватную палочку и напишите что-то или нарисуйте. Молоку нужно дать высохнуть. Теперь прочесть написанное стало невозможным. А теперь нужно прогладить лист утюгом. Буквы и рисунок проявятся на бумаге!

        Вывод: под действием тепла молоко темнеет и буквы проявляются.

**Задание команде:** «Определите емкость с соленой водой».

Материал: 3 непрозрачные емкости с водой, в одной вода соленая; яйцо.

**Поваренок.**А сейчас я дам вам непростое задание - определите, в какой из этих банок  вода соленая. Пробовать на вкус нельзя.

(соленая вода удерживает предметы на поверхности.Можно положить яйцо в емкости, там, где соленая вода, яйцо не утонет)

**Поваренок.** Молодцы, справились с заданием. А незадолго до вас у меня гостила Королева Наука. Она оставила вам вот это.

***(ребята получают карточку со слогом  У)***

**3 остановка «Чудеса  на холсте»**

**Веселый Карандаш.** Добрый вечер, ребята. Приветствую вас в моей мастерской. Вы любите рисовать? А чем вы обычно рисуете? Рисование – целая наука. И сейчас я вам это докажу.

1. **«Рисование на молоке».**

**Веселый Карандаш.**Как вы думаете, что получится, если в молоко добавить краску разных цветов? Давайте проверим?

 1.Налейте молоко в тарелку.

 2. Добавьте в него по несколько капель краски  разных цветов. Старайтесь делать это аккуратно, чтобы не двигать саму тарелку.

 3. А теперь мы заставим молоко двигаться с помощью обычного моющего средства. Возьмите ватную палочку, окуните ее в средство и прикоснитесь ей в самый центр тарелки с молоком. Посмотрите, что произойдет! Молоко начнет двигаться, а цвета перемешиваться. Настоящий взрыв цвета в тарелке!

**Веселый Карандаш.** Что вы видите на своих  картинах?

Вывод: моющее средство соединяется с  молекулами  жира в молоке и приводит их в движение.

**2. «Кляксография».**

**Веселый Карандаш.**Ребята, а что вы знаете о воздухе?

- Оказывается, с помощью воздуха  можно рисовать. Сейчас мы попробуем нарисовать  разноцветный фейерверк. На столах у вас есть краски, альбомные листы, трубочки и вода. Ставим кляксу и с помощью трубочки и воздуха *(дуем в трубочку)* рисуем из кляксы феерверк.

- Задание команде:    Дети должны смешать краски, получить новый цвет воды и придумать, где такую воду можно  использовать.

**Веселый Карандаш.** Молодцы. Перед вами ко мне заглядывала Королева Наука, и оставила для вас вот эту карточку.  (ребята получают карточку со слогом  **КА**)

**II. Заключительная часть.**

***После прохождения маршрута команды собираются в актовом зале.***

**Пилюлькин** : Что, ребята, нашли вы Королеву Науку? Нет? А попробуйте собрать слово из карточек, которые вам дали во время пути. Прочитайте его:

НАУКА.

**Пилюлькин** : Значит, встретили вы Науку. Посмотрите вокруг! Всё, что мы видим: от крошки хлеба на столе до прекрасного голубого неба над головой можно рассмотреть с точки зрения науки. А вот, кстати, и она….

***Выходит Королева Наука (звучит 1 куплет гимна науке)***

**Королева Наука:**Здравствуйте, ребята. Здравствуйте! Позвольте вам представиться. Я - Королева Наука. Спасибо, что помогли мне добраться до моего друга Пробиркина. Я очень ценю добрых и отзывчивых людей, таких, как вы. А еще, я знаю, вы сегодня узнали много интересного. И я считаю, что вы достойны  быть моими помощниками.

**Пилюлькин** :  Приглашаем  всех вас, ребята, на сцену.

***(дети выходят на сцену)***

**Королева Наука:**Внимание! Для торжественного посвящения в младшие научные сотрудники встать смирно! Для произнесения клятвы в конце каждой фразы говорить слово: «Клянемся!»

**Клятва: Мы, младшие научные сотрудники, клянемся:**

* Прилежно учиться
* Много трудиться
* Вести наблюдения
* Делать открытия

***Звучит гимн науке, Королева Наука и Пилюлькин вручают детям удостоверения***

**Королева Наука:** Дорогие ребята! Вот и стали вы моими помощниками и  я открываю вам путь в мою  волшебную научную  страну. Здесь вас ждут открытия и чудеса. А сейчас нам пора прощаться. Но мы с моим другом Пилюлькиным всегда будем рады видеть вас.

**Пилюлькин** : До новых встреч!

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года). п.2.2.4. [↑](#footnote-ref-2)