

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад № 2 «Радуга Детства»

**Областная заочная педагогическая
научно-практическая конференция
«Актуальные проблемы педагогической
теории и образовательной практики:
традиции, перспективы, инновации»**

**Сборник тезисов 5
«Современные активные формы в
познавательно-исследовательской деятельности
дошкольников «Путешествие по карте»,
«Путешествие по реке времени»,
«Коллекционирование», «Квест-технологии»,
«Геокешинг в ДОУ»)»**



ГО Богданович, 2020 год

Сборник содержит материалы заочной областной педагогической научно-практической конференции **«Актуальные проблемы педагогической теории и образовательной практики: традиции, перспективы, инновации»**. В сборнике представлен инновационный опыт работы педагогов дошкольных образовательных организаций, представляющие интерес для педагогической общественности по направлению **«Современные активные формы в познавательно-исследовательской деятельности дошкольников»**

Материалы заочной областной педагогической научно-практической конференции **«Актуальные проблемы педагогической теории и образовательной практики: традиции, перспективы, инновации»** представлены руководящими и педагогическими работниками системы дошкольного образования Свердловской области.

Составители:

Сумская Екатерина Сергеевна – социальный педагог МДОУ «ЦРР №2 «Радуга Детства»;

Демина Галина Александровна – заместитель директора
МДОУ «ЦРР №2 «Радуга Детства».

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад № 2
«Радуга Детства»

Содержание

1	Прыткова К.Г. Сценарий проведения квест-игры для детей среднего дошкольного возраста с применением современной образовательной технологии «Путешествие по реке времени» на тему «ИГРУШКИ»	4
2	Демина Е.Ю. Организация познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста посредством квест - технологии	9
3	Першина О.Ф. Использование технологии «Путешествие по реке времени» в работе с дошкольниками по формированию патриотического сознания	17
4	Конев Е.Н. Технология «Путешествие по реке времени» как форма познавательно-исследовательской деятельности дошкольников	22
5	Гужева Ю.А. Использование квест технологий в образовательной деятельности дошкольного учреждения	29

6	Сидорова А.В. Современные формы в познавательно - исследовательской деятельности детей дошкольного возраста с использованием «Квест-технологии»	40
7	Калугина Н.М. Геокешинг- современная форма познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста	46
8	Черноскутова Н.Р. Инновационная образовательная практика в системе дошкольного образования. Сценарий квест-экскурсии «Инфо-знайка» с применением QR-кодов	54
9	Лихачева Е.А. Квест-игра по правилам дорожного движения для детей подготовительной группы « Дорога с друзьями веселей»	59
10	Кунавина Л.Ю. КОНСТРУКТ НОД для детей с ОВЗ Квест – игра на тему «Дикие животные»	64
11	Змеева Е.Н. КОНСТРУКТ образовательной ценностно-развивающей ситуации	84

Сценарий проведения квест-игры для детей среднего дошкольного возраста с применением современной образовательной технологии «Путешествие по реке времени» на тему «ИГРУШКИ»

Прыткова К.Г.,
воспитатель МАДОУ «Детский сад №27»
МО город Ирбит

Цель: создать условия для освоения детьми среднего дошкольного возраста временных отношений от прошлого к

настоящему на примере материальной цивилизации – истории игрушки.

Оборудование: бумажная кукла, планшет,

Приветствие:

Здравствуй ладошки – хлоп, хлоп, хлоп.

Здравствуй ножки – топ, топ, топ.

Здравствуй щёчки – плюх, плюх, плюх.

Пухленькие щёчки – плюх, плюх, плюх.

Здравствуй губки – чмок, чмок, чмок.

Здравствуй зубки – стук, стук, стук.

Здравствуй мой носик – пип, пип, пип.

Здравствуй малышки, всем привееет!

Беседа.

Звучит песня про игрушки

Куратор:

- Ребята у нас сегодня гости, давайте поздороваемся с ними (Здравствуйте)

- Я знаю, что вы все любите играть. Какая у вас самая любимая игрушка (Машинка, кукла, конструктор, робот)

- У меня тоже в детстве была любимая игрушка...

- Вы бы хотели узнать, какие игрушки были в далекие, далекие времена? А как она вообще менялась вместе со временем? А хотите узнать? (Да).

- Тогда я предлагаю вам отправиться в путешествие по реке времени. Да, именно по реке, оказывается, течет не только вода, но и время. Для этого нам нужно будет произнести волшебные слова: «По реке времени катаемся, в следующее время перемещаемся». А волшебный экран

укажет нам место, куда мы должны переместиться (По реке времени катаемся, в следующее время перемещаемся).

1 станция ДРЕВНОСТЬ.

Древний человек играет камушками, при этом произносит мычание.

Куратор:

- Мы оказались в далёком, далёком прошлом – в древности, во времена первобытных людей. Давно-давно, когда у людей не было домов, они жили в пещерах, добывали себе еду, готовили на костре, воспитывали детей.

- Посмотрите, чем играют дети? (Камушками)

- В древности не было игрушек, и дети играли палочками, камушками, представляя, что это игрушки.

- Ребята, древний человек нас приветствует. Давайте с ним поздороваемся. (Приветствие).

Жестами и звуками «у! угу! э! э-э! о-о! оз!», топает ногами и хлопает по бедрам.

- Вам хотелось бы поиграть игрушками из древнего мира? (Да)

- Древний человек показывает картинки и предлагает разложить камушки по этим картинкам.

Работа детей

- В благодарность, древний человек дарит нам осколок, который он нашёл в своей пещере. Путешествуя по времени и находя такие (собирая) осколки, мы увидим с вами игрушку будущего.

- Спасибо древний человек, нам пора (Прощание).

Со словами «гой-еси!»

- Что бы переместиться в другое время нам надо вспомнить волшебные слова. (По реке времени катаемся, в

следующее время перемещаемся). А волшебный экран укажет нам направление.

2 станция СТАРИНА.

Куратор:

- Время движется, а мы вместе с ним. Следующая наша остановка «Старина».

Матушка:

- Здравствуйте гости дорогие! (Приветствие)

Поклон

- Я очень рада вас видеть, и приглашаю вас к себе в гости, в избу.

Свою деточку качаю, спать ее укладываю.

Чтобы детка не скучала, куклу ей показываю.

- Кукла утешает мою деточку, успокаивает. Увидев такую куклу, ребенок забывал про свои горести и переставал плакать. Самые любимые куклы в старину были сделаны из тряпочек. Лицо куклы рисовали угольком из печки или вышивали цветными нитками. А хотели бы вы сделать такую куклу? (Да)

- Я вас научу.

Продуктивная деятельность

- Молодцы, ребята! Я дарю вам куколок на память.

- А еще в колодце я нашла вот такой осколок. Он поможет вам увидеть игрушку будущего.

Куратор:

- Спасибо матушка, нам пора (Прощание).

Матушка:

- В добрый путь!

поклон

Куратор:

- Нам пора возвращаться обратно в настоящее. Давайте вспомним волшебные слова. (По реке времени катаемся, в следующее время перемещаемся). А волшебный экран укажет нам направление.

3 станция НАСТОЯЩЕЕ.

Куратор:

- Мы приблизились к последней остановке – «Настоящее», обратно в наше время.

Танец робота

- Ребята, как вы думаете кто, нас встречает? (Робот)

- Правильно ребята - это робот. Робот – это машина с человекоподобным поведением, он выполняет функции человека.

Робот:

- Здравствуйте, ребята. Я робот модель 2020. Ты Миша, а ты Варя. Я умный робот, самый умный! Давайте поиграем со мной. (Давайте)

- Проходите в мастерскую. Сегодня вы будете изобретателями. Сконструируйте из данных деталей уточку.

Дети создают уточку

- Молодцы ребята! Вот вам осколок, это лишняя деталь для меня. Она как раз вам нужна, чтобы увидеть игрушку будущего.

Куратор:

- Ребята, давайте соберем осколки все вместе и увидим все-таки игрушку будущего, о которой нам говорят. (Давайте)

Дети с куратором собирают осколки.

Звучит фантастическая музыка и появляется робот Миша

Команда «Пойдем со мной»

Робот:

- Давайте поздороваемся с моим другом.
(Здравствуйте).

- У моего друга есть имя, давайте спросим, как его зовут. Команда «Представься».

- Команда «Пожмем руки», «Дай пять», команда «Сколько сейчас времени», команда контроль движений «Танцуй»

- Мы с Мишей приглашаем вас потанцевать.

- Миша устал, ему нужно отдыхать. Команда «Ложись спать».

Куратор:

- У вас дома есть такая игрушка? (нет)

- В будущем такая игрушка будет в жизни каждого из вас.

Рефлексия.

Собираемся в круг, герои станций стоят вместе с детьми

Куратор:

- Давайте вспомним ребята, в какие времена и в какие игрушки играли дети? (Древность – камушки, старина – тряпичные куклы, настоящее – конструктор лего, будущее – роботы)

- Что вам больше всего понравилось? (Строить уточек, играть с камушками, мастерить куколок)

- Вы сейчас пойдете в свои группы, с кем вы поделитесь своими знаниями? (С Петей, с Васей, с Мариной)

Итог.

Работа в группе с макетом «Река времени».

**Организация познавательно-исследовательской
деятельности детей старшего дошкольного возраста
посредством квест - технологии**

Демина Е.Ю.,
старший воспитатель
МАДОУ «Детский сад № 20»
ГО Богданович

К старшему дошкольному возрасту заметно возрастают возможности инициативной преобразующей активности ребенка. Этот возвратный период важен для развития познавательной потребности ребенка, которая находит выражение в форме поисковой, исследовательской деятельности, направленной на «открытие» нового, которая развивает продуктивные формы мышления. При этом главным фактором выступает характер деятельности. Как подчеркивают психологи, для развития ребенка решающее значение имеет не изобилие знаний, а тип их условия, определяемый типом деятельности, в которой знания приобретаются.

На протяжении всего дошкольного детства, наряду с игровой деятельностью, огромное значение в развитии личности ребенка, в процессах социализации имеет познавательная деятельность, которая нами понимается не только как процесс условия знаний, умений и навыков, а, главным образом, как поиск знаний, приобретение знаний самостоятельно или под тактичным руководством взрослого, осуществляемого в процессе взаимодействия, сотрудничества, сотворчества.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с воспитанниками и их родителями (законными представителями), в основе которых лежит активизация первых и

включение вторых в непосредственное участие в образовательный процесс ДОУ. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в квест – технологии. Квест - технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Это инновационная технология, которая позволит решить задачи сразу нескольких образовательных областей: физическое, познавательное, речевое, социально-коммуникативное и художественно – эстетическое развитие. Важную роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся много лет назад компьютерные игры жанра quest. Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда проблем, трудностей. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию, а также использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского

коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Для развития познавательной активности детей и поддержания у них интереса к исследовательской деятельности был разработан сценарий квест – игры *«День индейцев, или на поиски священного тотема»* в старшем дошкольном возрасте. Чтобы реализовать квест – игру, необходимо было распределить работу на три этапа. Первый этап – методическая подготовка. На этом этапе разработала сценарий мероприятия, с педагогами подготовили иллюстративный материал, презентации для детей старшего дошкольного возраста, подобрали художественную литературу, чтобы познакомить детей с культурой и традициями индейского народа.

Второй этап – организационная работа. Творческая группа педагогов оформила станции (веранды на территории детского сада) в индейском стиле, подготовили оборудование к играм, изготовили тотем – главный символ квест - игры. Его можно сделать из подручных материалов. Затем педагоги оформили главную площадку на территории детского сада, где собирались все участники мероприятия. Таким образом, на этом этапе подготовки к квест - игре участвуют: педагоги, помощники воспитателей, родители и дети.

Третий этап – проведение квеста. На этом этапе педагоги провели мероприятие по сценарию.

Таким образом, квест одна из универсальных игровых технологии, которая позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

СЦЕНАРИЙ КВЕСТ – ИГРЫ

«День индейцев, или на поиски священного тотема»

Задачи:

1. приобщать детей к здоровому образу жизни;
2. развивать познавательную активность детей в процессе экспериментирования;
3. расширять кругозор и закреплять знания детей об обычаях индейцев;
4. воспитывать умения работать в коллективе, взаимоподдержку и взаимовыручку.

Участники: воспитанники старшей и подготовительной к школе группы (5-7 лет).

Оборудование: ноутбук, колонки, звукозапись, стол, тотем, фотография «тотема» разрезанного на 6 частей, цветной мел, игра дартс, удочки для ловли рыб по количеству детей (на магнитах), амулеты, различный лабораторный материал для экспериментов.

Предварительная работа: изготовить индейские головные уборы и наряды.

Действующие лица: Взрослые: ведущий, Чингачгук, Старейшины. Дети: индейцы.

Воспитатели с детьми собираются на территории детского сада.

Ход мероприятия

Звучит фоновая музыка

Ведущий: Хау! Хау! Я приветствую вас, мои бледнолицые друзья! Сегодня мы с вами отправимся в удивительное путешествие – в Северную Америку. Когда - то в Америке жили индейцы. Вы знаете, кто такие индейцы?

Дети рассказывают, что они знают об индейцах.

Ведущий: Индейцы знали все тайны природы и бережно их хранили. Чтобы выжить, они охотились с помощью лука и стрел, ловили рыбу, занимались земледелием, защищали свои земли.

Ведущий: Вы теперь не просто дети, вы теперь индейцы, каждого индейца есть свой девиз, а у вас есть девиз. Тогда эй индейцы, подходите, и девиз свой назовите!

Дети произносят девиз

Мы – индейцы, лучше всех!

Любим юмор, любим смех.

В нашем солнечном вигваме

Стали все давно друзьями.

Все испытания пройдем,

Тотем священный мы найдем!

В конце клич: Оу – оу - оу!!!

После представления под музыку появляется с тревожным видом вождь Чингачгук.

Чингачгук: Хау! Хау! Я – великий предводитель,

Племен индейских повелитель.

Вождь отважный – Чингачгук,

Но без тотема, как без рук.

Вы что-нибудь слышали о тотеме? Испокон веков он хранился на земле краснокожих и обеспечивал соотношение Добра и Зла во всем мире. Но пришла беда на мою священную землю: злой дракон Якимучи похитил тотем всех племен. Если мы его не вернем, то на земле может победить Зло.

Ведущий: Вождь Чингачгук, но как мы можем помочь тебе?

Чингачгук: Дух Ветра сказал мне, что я смогу собрать здесь новое племя отважных, храбрых и надежных помощников, которые смогут победить дракона и вернуть священный тотем.

Ведущий: Но мы только играем в индейцев и не знаем, что нужно, чтобы победить дракона.

Чингачгук: Да, не каждый может стать настоящим индейцем. Индейцы – народ сильный и закаленный трудностями. Но я верю, в вас и знаю, что вы справитесь. Вам нужно пройти все испытания,

когда вы выполните правильно задания, вашему племени дадут картинку с подсказкой.

О, мои славные воины, пусть небеса пошлют вам достойную победу!

Ведущий: Дети ну, что отправимся на поиски священного тотема? Поможет вождю Чингачгук? Тогда вперед!!!

Дети направляются к 1- му заданию «Хорошая фантазия»

Ведущий: Дети, как вы думаете, чем еще любят заниматься индейцы?

Действительно, индейцы любят рисовать, но рисуют чаще на камнях, а мы с вами будем рисовать на асфальте мелками. Можно нарисовать все, что вам нравится.

Молодцы первое испытания выполнили, вот первая подсказка. Подсказки будет хранить в течений всего путешествия вождь Чингачгук. Следуем дальше.

Дети направляются ко 2 - му заданию «Меткий глаз»

Ведущий: Как мы уже знаем, индейцы хорошие охотники они ловкие и меткие, а для охоты используют лук и стрелы, а мы с вами будем, охотиться с помощью игры в дартс. И снова вы получаете подсказку.

Дети направляются к 3 - му заданию «Ловкие руки»

Ведущий: Индейцы никогда не унывают, если у них на охоте не получилось поймать добычу, они всегда могут наловить рыбу.

Дети направляются к 4- му и 5 - му заданию «Мудрому духу»

Ведущий: (включить фоновую музыку у дверей вигвама)

Чингачгук: Вот! Мы и пришли к следующему испытанию, который называется «Мудрый дух». А вы знаете, как называются дома у индейцев? Заходите только очень тихо, чтобы не рассердить духов. Поприветствуем Старейшину. Это шаман с Великого Плоскогорья Мустангов – Коготь Изыщной Пантеры.

Шаман: Хао! Вожди племен и храбрые воины! Я все знаю, зачем вы ко мне пришли, духи солнца мне все рассказали. Я вам помогу, только если вы мне поможете, на нашей земле давно не было дождя, поэтому у нас не растет урожай. Вы мне поможете? Для этого нужно сделать нам здесь один обряд и станцевать танец дождя. Вы готовы? Будьте внимательны!

Шаман проводить эксперименты (обряд), после флешмоб «Танец - дождя».

Эксперимент «Полимерные червяки» № 1

Полимерные червяки – занятный эксперимент для тех, кому нравятся чудеса химических реакций.

Для эксперимента потребуется: набор «Химический эксперимент в коробочке «Полимерные червяки» № 13, бренда «Простая наука».

Состав набора: одноразовый шприц; два деревянных шпателя; две пробирки с альгинатом натрия; прозрачный пакет с белыми гранулами хлорида кальция; перчатки; инструкция.

Ход эксперимента: Сложность опыта оценивается на две звезды из трех. Время, которое вам требуется для его проведения, составляет не более 20 минут. Растворите химические вещества в разных емкостях. Наберите в шприц альгинат натрия и осторожно выдавите его в хлорид кальция. Подождите 10-15 секунд и осторожно извлеките полупрозрачные «макаронины». Чем дольше вы их не вынимаете, тем толще и плотнее они становятся. Если добавить в раствор пищевой краситель, «червячки» станут цветными. Перед тем как начать игру, промойте их в чистой воде. Эта интересная химическая реакция активно используется в молекулярной кухне и косметической промышленности. Альгинат натрия безопасен для человека и известен своей способностью образовывать гели.

Получение растворов и проведение реакций знакомят детей с миром химии. В ходе испытания активно развивается логическое мышление, тренируются наблюдательность и аккуратность.

Эксперимент с водой, стаканом и свечкой № 2

Для эксперимента потребуется: не глубокая тарелка, вода, гуашь, прозрачная емкость, это может быть стакан или банка, свеча.

Ход эксперимента:

Наливаем подкрашенную воду в блюдце и ставим в центр свечу. Поджечь свечу и накрыть её сверху нашей емкостью. Наблюдаем, как свеча гаснет, вода всасывается в стакан. Можно объяснить ребёнку, что для горения свечи нужен кислород. Когда мы накрываем её емкостью - свеча сжигает его и гаснет. Воздух внутри охлаждается и всасывает воду из блюдца внутрь.

Шаман: Ведь танец для индейцев - это ритуал, когда танцор танцует без остановки от заката до восхода солнца, что требует невероятной силы духа и мужества. Если танцор упал, это плохой знак – будет ураган, засуха. Индейцы верят, что мир до сих пор держится благодаря их танцам, и что все неприятности на Земле из-за того, что люди перестали танцевать для природы.

Шаман: Вы молодцы! Духи дождя нас с вами у слышали. И скоро будет дождь и наши овощи, и фрукты будут снова расти. Спасибо! Как я и обещал, даю вам подсказку. До свидания.

Шаман уходит

Дети направляются к 6- му заданию «Умная голова»

Ведущий: Ребята посмотрите если сложить все подсказки, то получится картинка тотема, который похитил злой дракон Якимучи. А еще здесь на последней подсказки есть загадка, если мы ее отгадаем мы узнаем где спрятан наш тотем.

Вот огромный шумный мир,
В нем четыреста квартир,
Пять подъездов, домофоны,
Остекленные балконы.

(Дом)

Очень много окон в нем.
Мы живем в нем. Это...

(Дом)

Чингачгук: Да благослови тебя, великий Маниту – покровитель индейцев, что исполнил наше желание, – тотем всех племен возвращается на землю краснокожих. Пришла пора священных даров. Самые отважные, смелые, бесстрашные воины будут награждены.

Дети и взрослые идут на поляну (где исполнялся танец) на награждение.

Ведущий: Ребята, все индейцы носят украшения – амулеты. И вождь Чинначгук приготовил для вас амулеты в знак благодарности, ведь вы сегодня показали свою ловкость, быстроту, силу, бесстрашие. Вы не боитесь трудностей, смело, и гордо идете навстречу победе. А еще мы вручаем вам грамоты и сладкие призы.

Чингачгук: Дорогие отважные воины! Мне пора с вами попрощаться и возвращаться домой! «О метако ясень!» (перевод: «все мой братья»)

Дети произносят девиз

Мы – индейцы, лучше всех!
Любим юмор, любим смех.
В нашем солнечном вигваме
Стали все давно друзьями.
Все испытания пройдем,
Тотем священный мы найдем!
В конце клич: Оу – оу - оу!!!

**Использование технологии «Путешествие по реке времени»
в работе с дошкольниками по формированию
патриотического сознания**

Першина О.Ф.,
воспитатель МАДОУ «Детский сад №27»

Каждому человеку необходимо знать родную природу, историю и культуру народа, к которому он принадлежит, своё место и место его детей в окружающем мире. Чтобы быть уверенным, что детям и внукам будет хорошо в будущем, надо уметь уважать себя и учить этому детей. А такое становится возможным только тогда, когда освоена родная культура, включающая много различных аспектов: традиции и обычаи народа, историю его развития, духовное наследие.

Необходимо с раннего детства воспитывать у детей патриотизм, гуманизм по отношению ко всему живому, нравственные и эстетические качества.

Иными словами, нужно воспитывать будущего гражданина своей страны.

Поэтому одной из задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, указанной в пункте 2.6. в образовательной области «Познавательное развитие» является формирование первичных представлений о себе, о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках.

В связи с актуальностью данного вопроса, приоритетным направлением моей деятельности является воспитание гуманной, социально активной, самостоятельной, интеллектуально развитой, творческой личности детей дошкольного возраста.

Данное направление предусматривает разнообразные формы организации образовательного процесса, которые формируют первоначальные ценности у детей.

Так, мной системно организуются и проводятся: обзорные экскурсии, мини-походы с детьми, тематические занятия и игры.

Одной из наиболее эффективных форм для формирования патриотического сознания у детей дошкольного возраста в моей деятельности стало применение современной педагогической технологии – «Путешествие по реке Времени», которая направлена на упорядочение временных отношений.

Основная идея этой технологии заключается в том, что, познавая ценности культуры в определенных временных рамках, дети учатся соотносить память о прошлом и собственную индивидуальную память, приобретают знания о том, кто есть человек и каково его значение на Земле.

При внедрении технологии «Путешествие по реке Времени» я не преследовала цель снабдить детей детальными историческими сведениями.

Главной моей целью было создание в воображении детей целостные образы истории человечества через *«метки»* - символы материальной цивилизации.

При организации деятельности в данном направлении проектировала развивающую среду, в которой необходимым атрибутом является дидактическое пособие – «река времени».

Название символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему. Мной было разработано два вида дидактического пособия «Река Времени» - макет, стационарно находящийся в центре познавательного развития и панно из ткани, которое мобильно и может использоваться в самостоятельной деятельности детей. Вдоль реки времени намечены три «остановки» с понятными детям метками: «древний мир», «старина», «наше время».

В технологии «Путешествие по реке времени» я применяю инновационное современное игровое оборудование – программируемых мини-роботов «Умная Пчела», или биботов. С помощью переодевания мы с детьми

превращали биботов в корабли, на которых мы совершали разные путешествия по Уральскому краю, в прошлое и настоящее узнавая новое. Данные остановки на реке времени от мероприятия к мероприятию обновляю соответствующими иллюстрационными материалами, а также подкрепляю реальными старинными вещами, которые можно исследовать, попробовать в действии.

Для организации такой среды тесно взаимодействую с Ирбитским музеем народного быта, который предоставляет необходимые атрибуты и предметы старины. Систематическое посещение музея в разные праздники: масленица, день космонавтики, история быта нашего народа, день победы, позволяют детям расширить свой кругозор и способствуют формированию патриотического сознания.

Одним из важнейших направлений образовательной деятельности, осуществляемой в группе, является взаимодействие с родителями. Благодаря моей системной работе, родители стали непосредственными участниками педагогического процесса.

В первую очередь привлекла родителей к участию в совместных мероприятиях: изготовлении поделок, макетов, мини-музеев, участию в занятиях, развлечениях и досугах.

Одним из эффективных способов взаимосвязи с родителями по патриотическому воспитанию детей были: организация экскурсий в Культурный центр имени Речкалова Г.А. в поселке Зайково, участие в шествии бессмертный полк в День победы.

Так, в совокупности социального и родительского взаимодействия при изучении истории родного города нами с детьми была собрана и систематизирована информация в виде фотоальбомов, выставок, книг:

- об истории города Ирбита;

- подобраны фотографии старого и современного города;
- серия альбомов «Исторические памятники архитектуры города Ирбита», «Достопримечательности нашего города»;
- организована фотовыставка «Старинный город Ирбит»;
- сделаны книги «Урал – мой край родной», «Путешествие по родному краю», «История заводов и предприятий города Ирбита, Красная книга Свердловской области»;
- были созданы мини-музей по истории Ирбита, Урала, сказам Бажова П.П., Русский самовар, «Поклонимся великим тем годам»;
- выставка «Самоцветы Урала».

Большой интерес вызвало у детей создание *«реки Времени»* по теме *«Мой родной город»* в рамках мероприятий, посвящённых юбилею города, в ходе которого нами соблюдались этапы, предложенные Надеждой Александровной Коротковой - .

С помощью реки времени мы с детьми:

- узнали об уникальных природных памятниках города Ирбита и Ирбитского района: Бугры, Белая горка, родник «Васильевский»;
- побывали в прошлом и настоящем города Ирбита;
- совершили увлекательное путешествие в историю Ирбитской ярмарки;
- встречались с интересными людьми (например, с главой города).

Итогом знакомства с городом стало создание мини-музея «*Мой город*» и участие в городском конкурсе «385 цветущих славных лет», посвященного юбилею города Ирбита.

В дальнейшем по инициативе детей планируем продолжить совершать путешествия по городу и узнать об истории мотоциклов.

Таким образом, применение технологии «Путешествие по реке Времени» позволяет мне формировать не только правильные представления у детей о культурном достоянии нашей Родины, а также отношение детей к данной теме.

Применение технологии «Путешествие по реке Времени» помогло мне значительно расширить знания детей о своём крае, о своей стране, помогло понять связь времен, историю своей семьи, вызвало чувство гордости за своих предков.

Привитая любовь к своему краю - это одно из проявлений **патриотизма**.

Моя дальнейшая задача – превратить обучение детей в живое, интересное и увлекательное сотрудничество воспитателя и ребёнка, а технология «Путешествие по реке Времени» – добрый помощник мне в этом.

В дальнейшем продолжу работу по данной технологии и планирую применить её в других образовательных областях, которая позволяет сделать работу с детьми более увлекательной и интересной.

**Технология «Путешествие по реке времени» как форма
познавательно-исследовательской деятельности
дошкольников**

Конева Е. Н.
Воспитатель МДОУ «ЦРР № 2

Ребенок рождается исследователем. Исследовательская, поисковая активность – естественное состояние ребенка, он настроен на освоение окружающего мира, он хочет его познавать. Это внутреннее стремление к исследованию порождает исследовательское поведение и создает условия для того, чтобы психическое развитие ребенка изначально разворачивалось как процесс саморазвития.

Познавательно-исследовательская деятельность напрямую направлена на постижение устройства вещей, связей между явлениями окружающего мира, их упорядочение и систематизацию.

В период дошкольного детства «островки» познавательно-исследовательской деятельности сопровождают игру, продуктивную деятельность, вплетаясь в них в виде ориентировочных действий, опробования возможностей любого нового материала. Присоединяющиеся к действию образ-символ и слово позволяют ребенку перейти от внешнего, действенного экспериментирования с вещами к вербальному исследовательскому поведению, рассуждению о возможных (представляемых) связях и отношениях вещей.

К старшему дошкольному возрасту познавательно-исследовательская деятельность вычленяется в особую деятельность ребенка со своими – познавательными — мотивами, осознанным намерением понять, как устроены вещи, узнать новое о мире, упорядочить свои представления о какой-либо сфере жизни. В старшем дошкольном возрасте ребенок начинает осваивать нормативно-знаковые средства (письменную речь и математические числовые знаки), которые обеспечивают все больший отрыв от наличной ситуации и дальнейший переход к исследованию во внутреннем, мысленном плане. Весь этот процесс вычленения познавательно-исследовательской деятельности тесно связан с этапами развития детского мышления

в онтогенезе: от наглядно-действенного к наглядно-образному и элементарному логическому мышлению.

Удовлетворяя свою любознательность в процессе активной познавательной-исследовательской деятельности, ребенок, с одной стороны, расширяет свои представления о мире, с другой – овладевает основополагающими культурными формами упорядочения опыта: причинно-следственными, родо-видовыми, пространственными и временными отношениями, позволяющими связывать отдельные представления в целостную картину мира.

Вопросами развития исследовательской деятельности детей, в том числе и дошкольников, занимались многие современные исследователи. Одним из них является доктор психологических наук, доктор педагогических наук, профессор Александр Ильич Савенков. Вопросы влияния исследовательской деятельности на общее развитие детей занимался В. И. Панов.

Формы познавательной-исследовательской деятельности наиболее приемлемые для детей дошкольного возраста изучала Надежда Александровна Короткова. Она предложила использовать среди форм познавательной-исследовательской детской деятельности старших дошкольников: опыты (экспериментирование); коллекционирование; путешествие по карте; путешествие «по реке времени».

Основной развивающей **задачей** технологии «Путешествие по реке времени» является освоение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему, на примерах материальной цивилизации: история жилища, транспорта и т. п.). Эта задача указана во всех ныне действующих примерных основных общеобразовательных программах дошкольного образования.

Данная технология строится на следующих **принципах**:

- принцип доступности, который предполагает отбор таких фактов, явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста;
- принцип наглядности - предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала;
- принцип эмоционального восприятия информации - позволяет использовать некоторые события, которые могли бы захватить детей и вызвать у них интерес.

Эта форма организации образовательной деятельности, не только интересная и доступная детям, но является именно той формой, которая позволяет дать детям представления об историческом времени; осознанно находить связи, отношения между явлениями окружающего мира и фиксации этих связей как своеобразного результата собственной деятельности.

Методы, используемые в технологии «Путешествие по реке времени»:

1. Словесный метод – рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование аудиозаписей.

Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению своей точки зрения,

развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

2. Наглядный метод – рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций; схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы; использование видеоматериалов; оставление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выражать свои чувства и мысли.

3. Практический метод - экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

4. Игровой метод. - дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции.

Для проведения игр – путешествий в течение учебного года используется и время, непосредственно образовательной деятельности и время, отведенное на образовательную деятельность в режимных моментах, чаще всего во вторую половину дня.

На всех мероприятиях присутствует одно и то же дидактическое пособие, названное Н. А. Коротковой карта – панно «река времени». Название символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему. Термин «река времени» придуман не Н. А. Коротковой, она позаимствовала его у английского писателя Дональда Биссета, придумавшего его для повести-сказки «Путешествие дядюшки Тик-Так». Именно с чтения этого произведения в начале учебного года и начинается работа.

Дидактическое пособие «река времени» – это длинный бумажный лист (обои или склеенные листы ватмана, примерным размером 50х160 см или 60х180 см, на котором полосой синего цвета во всю длину обозначена река. Вдоль «реки времени» намечаются несколько «остановок», с нестрогими, интуитивно понятными детям названиями. К примеру: «древность» - «старина» - «наше время». «Древность» – это эпоха древнего мира первобытных людей; «старина» – примерно мир средневековья и чуть позже, «наше время» - современный мир.

Как показал опыт, этого достаточно, чтобы дать понять дошкольникам, что когда-то жизнь человека была совершенно иной, что рукотворный мир изменялся со временем от простого к сложному. Намеченные условные «остановки» как раз позволяют ребенку почувствовать эти существенные различия. Нет смысла запутывать дошкольников деталями и строгими определениями исторических периодов из школьного курса. Если же у детей

возникают вопросы по поводу каких-либо исторических реалий, можно предложить дополнительные «остановки» (например, найти место на «реке времени» для великих культур древнего мира).

На панно заранее наклеиваются небольшие иллюстрации (размером примерно в половину стандартного листа формата А4 — «метки» каждой остановке во времени. Такими символами — «метками» являются изображения человека в типичной для исторической эпохи среде (например, кочевники у костра и шалаша, жители средневекового города-крепости, обитатели современного города). Возможны и другие метки символы — может жилища или еще что-то характерное для определенной исторической эпохи.

В начале года, на первом игровом мероприятии демонстрируется заготовленное панно с первоначальными «метками» остановок и предлагается попутешествовать в прошлое по «реке времени», задавшись вопросом: «Что бы мы там увидели?»

Начинается работа с самого доступного для дошкольника — обсуждения, в каких жилищах мы живем сейчас и в каких обитали люди раньше в — «старину», и еще раньше — в «древности». Из множества небольших иллюстраций-вырезок взрослый и дети выбирают подходящие и наклеивают на соответствующих «остановках», дополняя первые лаконичные «метки».

В следующих «путешествиях» можно перейти к истории быта, транспорта, профессий, письменности и т. д., используя красочные книги познавательного характера, обращаясь для введения в тему к подходящим художественным и справочным текстам, привлекая для этого родителей, организуя экскурсии в библиотеку, музей.

Остановки на «реке времени» от мероприятия к мероприятию обживаются — заполняются соответствующим иллюстративным материалом. Где это возможно, рассказ и обсуждение следует подкрепить не только иллюстрациями, но и реальными старинными вещами, которые можно исследовать, попробовать в действии (например, определить, удобно ли было

пользоваться для письма гусиным пером или ручкой с пером с чернилами). Такие картины-иллюстрации размером примерно в стандартный лист бумаги (формат А4) используются многократно.

Также понадобятся аналогичные по тематике (но в большем количестве и разнообразии) одноразовые картинки - «метки» для наклеивания на панно (размер картинок примерно 6 х 8 см или 7 х 10 см). Сначала мы их делали только прямоугольной формы, но поняли, что интереснее вырезать по контуру, общая картинка времени становится более живой, не выставочной.

Примерный **алгоритм** проведения путешествия по «Реке времени»:

1. Обсуждение реального или вымышленного события.
2. Постановка цели исследования (узнать).
3. Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала.
4. Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени».
5. Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования.
6. Вывешивание таблицы на стене группового помещения.
7. Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности.

Надежда Александровна предлагает в первый год использовать тематику путешествий на примерах материальной цивилизации: история жилища, транспорта и т.д., а также собственной линии жизни ребенка, истории своей семьи. Например, каким я был сейчас, каким я буду в будущем.

Короткова Н. А. предупреждает, что по организации занятий или других мероприятий с дошкольниками не может быть конкретной рецептуры в виде подробного конспекта или, тем более, сценария мероприятия, по той или иной теме. Особенности детей группы, их интересы и увлечения, собственные идеи воспитателя будут определять конкретное содержание и ход каждого занятия. Далее Короткова Н. А. отмечает, что

дошкольникам не надо «преподавать» систематические курсы по экологии, истории, географии. Задача педагога - на отдельных ярких темах сформировать у детей пытливость ума, познавательную инициативу, умение сравнивать (различать и объединять) вещи и явления, устанавливать простые связи и отношения между ними, рассказывать о них, то есть упорядочивать свои представления о мире.

Сведения, которые мы предлагаем детям, по глубине и ширине, не превосходят знаний обычного взрослого человека, а тем более профессионально подготовленного. Тем не менее, воспитатель сам должен быть увлечен исследованием: ему придётся погрузиться в познавательную литературу (справочники, энциклопедии, сборники занимательных опытов и т. д., найти для себя новые, неожиданные сведения, сделать «открытие» для себя. Только в этом случае он может заразить последовательной активностью своих воспитанников. Этого не может произойти, если пользоваться готовыми конспектами или сценариями. Но более полезными и интересными для педагогов могут быть методические и дидактические материалы, подобранные к каждой теме: примерное содержание; сюжетные и предметные картинки, знаки – метки; перечень художественной и справочной литературы; стихи, пословицы, поговорки; загадки, песни, игры, хороводы; образцы продуктивной деятельности детей и взрослых.

Опыт работы показывает, что технология «путешествие по реке времени» дает положительные результаты в познавательном развитии детей, а образное представление о времени через пособие-панно «река времени» способствует развитию исследовательской деятельности дошкольников. Ребенок дошкольного возраста познает окружающий мир в процессе любой своей деятельности. «Островки» познавательно-исследовательской деятельности сопровождают игру, продуктивную деятельность, вплетаясь в них в виде ориентировочных действий, опробования возможностей любого нового материала.

К старшему дошкольному возрасту познавательно-исследовательская деятельность вычленяется в особую деятельность ребенка, в которой он получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность: узнать новое о мире, понять, как устроены вещи упорядочить свои представления о какой-либо сфере жизни.

Используемая литература:

Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста, 2007.

Дыбина О. В. «Что было до...» - игры-путешествия в прошлое предметов., 2014. Дыбина О.В. «Рукотворный мир», 2011

Источник:

<https://www.maam.ru/detskijasad/ispolzovanie-tehnologi-puteshestvie-p-o-reke-vremeni-v-rabote-s-doshkolnikami.html>

Использование квест- технологий в образовательной деятельности дошкольного учреждения

Гужева Ю.А.,
воспитатель МАДОУ «Малыш»
ГО Богданович

Согласно федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации», введением ФГОС в ДОУ, профессиональными стандартами в дошкольном образовании, особенно актуальными становятся вопросы использования и адаптации эффективных технологий, направленных на развитие современного ребёнка.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми

придерживается положения: *«Не рядом, не над ним, а вместе!»*. Его цель - содействовать становлению ребенка как самостоятельной личности.

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Квест является разновидностью игровой технологии и обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелен на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Квест – технология – это один из вариантов игры – путешествия, применяемой в дошкольном возрасте, а игра – это ведущий вид детской деятельности.

Квест – игра дает возможность при объединении различных видов детской деятельности ненавязчиво реализовывать задачи каждого из 5-ти направлений развития и образования ребенка.

А самое главное, дети с большим интересом и легкостью участвуют в игре, что стимулирует их быть активными и самостоятельными в познавательной, поисковой или продуктивной деятельности.

Квест - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально

оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

Принципы организации квестов:

- безопасность - все игры и задания должны быть безопасными;
- соответствие возрасту и индивидуальным особенностям участников квеста;
- уважение достоинства ребёнка;
- Чёткая постановка цели, распределение ролей;
- постоянная смена деятельности;
- связность, последовательность и логичность заданий;
- эмоциональная окраска игры (*декорации, музыкальное сопровождение, карты, схемы, костюмы*);
- продуманность организации игры;
- педагог направляет игру, наталкивает детей на правильные выводы;
- самостоятельность суждений детей;
- результаты каждой подгруппы собираются в общий результат (*схема, пазл, карта, рисунок, предложение*)

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная — вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс. Организация индивидуальной и

групповой деятельности детей, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, проявление инициативы; расширение кругозора, эрудиции.

Воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Структура квеста:

Общая игровая цель — известна участникам с самого начала и определяет игровую *«легенду»*, особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель — общая для всех команд. Общая цель является главным *«внутренним мотиватором программы»*.

Этапы игры. В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (*активные, логические, поисковые, творческие и пр.*). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п.

Командный характер действий. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Игроков сопровождает инструктор *«Инструктор команды - взрослый»*. Его задача — обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Существуют различные виды квест-игры, которые зависят от сюжета, или от места проведения.

У квест — игры есть ряд преимуществ, она:

– является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес, инициативность самостоятельность в ходе выполнения заданий;

– формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания и проявления инициативы;

– формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе;

– обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения;

– создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей и направлена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности;

– создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность;

– в ходе реализации можно комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого;

– возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет решать

– бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.

Во время проведения квеста, получив большой положительный эмоциональный заряд, дети повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, становятся более раскрепощенными в общении. Это приводит к сплочению детского коллектива.

Роль и значение квест – технологий в воспитании и образовании.

Роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Заставить заниматься ребенка зубрежкой, конечно, можно, но, сами понимаете, ничего хорошего из этого не выйдет. Грубо говоря, он запомнит какой-то определенный неосмысленный набор знаний, который на практике будет совершенно ни к чему. Но вот когда придет понимание того или иного процесса, тут дело другое. И, надо сказать, дети иногда способны запоминать материал даже на подсознательном уровне (та же таблица умножения). А если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. Квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двоякий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Квест - игры стали интересны и увлекательны в последние несколько лет. Для дошкольного возраста идея квеста идеально подходит: команды или одиночки, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания,...

Сценарий квест – игры
«В поисках волшебного сундука»
для детей старшего дошкольного возраста

Цель: развлечь детей летом, обобщить знания дошкольников о времени года лето.

Оборудование:

четыре части карты: одна свернута в рулон и перевязана розовой ленточкой – ее необходимо подвесить на малую игровую форму на спортивном участке; другую часть положить в большое яйцо от «Киндер-сюрприза», а яйцо в корзинку; третью часть спрятать в воздушный шарик; четвертую отдать бабе Яге.

-музыкальное сопровождение, оборудование для музыкального сопровождения;

- костюмы для героев;

-обруч, в обруче фигура лягушки;

-мягкие пластмассовые шарики;

-две корзины;

-канат;

-две метлы;

Роли:

- Карлсон,

-Иван-царевич

-Василиса Премудрая

-Баба Яга

Ход квест- игры:

Дети собираются на спортивной площадке.

На площадку под музыку «влетает» Карлсон: «Здравствуйте девчонки и мальчишки!»

Дети: (дети здороваются)

Карлсон: «Что-то я вас совсем не слышу! А, давайте еще раз поздороваемся!» (прикладывает руку к уху)

Карлсон: «Нет, вы с утра, наверное, не ели не варение, не печенье, ни кашу! Давайте еще громче!»

Дети: (громко здороваются)

Карлсон: «Ну, вот, теперь я всех слышу. Ребята. А вы знаете. Кто я такой? (дети отвечают) А я тоже хочу с вами познакомиться. Сейчас я скажу: раз. Два. Три и вы должны прокричать свое имя. Итак...Раз...Два...Три...(дети кричат).

Карлсон: «ЗдОрово! Сегодня сорока принесла мне на хвосте новость, что где то здесь, на территории детского сада спрятан сундук с конфетами. Я его искал, искал, но что-то не нашел. Может вы мне поможете? А клад мы поделим поровну, Согласны?»

Дети: «Да!»

Карлсон: Но в на поиск сокровищ со мной пойдут не все! Еще чего доброго на всех конфет не хватит! А только самые сообразительные и внимательные ребята! Вы сообразительные? (дети отвечают) И внимательные? (дети отвечают). Сейчас проверим!

Игра «Так – не так»

Карлсон: «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать (Карлсон 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).

Карлсон: «Какие молодцы. Придется всех брать с собой и на всех делить конфеты. Вы готовы отправиться в путешествие!» (дети отвечают).

Карлсон: «Тогда вперед! Нас ждут невероятные приключения» (делает вид, что идёт)

Ой, кажется, я не знаю куда идти. Я потеряла карту, а на ней указан путь к остановками, где находятся подсказки. Нужно её найти. Поможете мне, ребята?»

Дети: «Да»

Карлсон: «Итак, все ищем на спортивной площадке карту. Она небольшая, белого цвета, сделана из бумаги и перевязана розовой лентой!» (Дети ищут карту под музыку. Находят, рассматривают вместе с Карлсоном карту. Выясняют, что необходимо идти на участок группы «Незабудка». Игроки идут под музыку.

На участке группы «Незабудка» детей встречает Иван – царевич.

Иван – царевич: «Здравствуйте, вы знаете, как меня зовут? Верно, я Иван – царевич. Ребята, а куда вы путь держите?» (дети отвечают)

Карлсон: «Мы ищем сундук с сокровищами. Нет ли у тебя второго куска карты?»

Иван – царевич: «Карта то у меня есть. Но просто так я вам ее не отдам! Сначала померяйтесь со мной силушкой богатырской!»

Карлсон: «Ребята, вы готовы? (дети отвечают). Тогда нам надо разделиться на две команды (делятся).

Иван – царевич:

«Первое задание!

«Попади в цель»

(попасть мячиком в лягушку в обруче)

Второе задание!

Самые ловкие»

(собрать как можно больше шариков в корзину)

Третье задание:

«Кто сильнее»

(перетягивание каната)

Иван-царевич: «Молодцы, ребята. Сильные вы и ловкие! А теперь найдите карт. Дам я вам подсказку. Карта спрятана в яйце, яйцо в корзинке, а корзинка под лавкой» (дети ищут, находят, рассматривают карту и выясняют, что необходимо идти на участок группы «Ромашка», идут под музыку).

На участке группы «Ромашика» детей встречает Василиса Премудрая.

Василиса: «Здравствуйте, ребята! (дети здороваются) куда путь держите? (дети отвечают). Я - Василиса Премудрая, загадки загадывать мастерица. Если отгадаете мои загадки, то отдам вам третий кусочек карты».

Карлсон: «Ребята, отгадаем загадки?» (дети соглашаются)

Василиса: «Ну, попробуйте

Мне тепла для вас не жалко,

С юга я пришло с жарой.

Принесло цветы, рыбалку,

Комаров звенящий рой,

Землянику в кузовке

И купание в реке. (Лето)

После дождика, в жару,

Мы их ищем у тропинок,

На опушке и в бору,

Посреди лесных травинок.

Эти шляпки, эти ножки

Так и просят в лукошки. (Грибы)

Я уверен, что ребята

Слышали мои раскаты.

Ведь они всегда бывают,

Если молния сверкает.

Для нее я лучший друг -

Очень грозный гулкий звук. (Гром)

Летний дождь прошел с утра,

Выглянуло солнце.

Удивилась детвора,

Посмотрев в оконце, -

Семицветная дуга

Заслонила облака! (Радуга)

Приходите летом в лес!

Там мы созреваем,

Из-под листиков в траве

Головой киваем,
Объединье-шарики,
Красные фонарики. (Ягоды)
Я сверкаю тут и там
В небе грозовом.

А за мною по пятам
Поспевает гром. (Молния)
Летом много я тружусь,
Над цветочками кружусь.
Наберу нектар - и пулей
Полечу в свой домик - улей. (Пчела)

Василиса: «Молодцы, ребята! Вот вам за это третий кусочек карты! (дает воздушный шарик, шарик лопают – в нем карта. Карту рассматривают и определяют, что надо идти на участок группы «Клубничка», идут)

Карлсон: «Ребята, смотрите, а кто это нас поджидает на участке?» (на участке на троне сидит Баба Яга).

Приходят на участок, здороваются.

Баба Яга: «Зачем пожаловали, ребята?» (дети отвечают) У меня есть для вас последний, четвертый кусочек карты. Если вы выполните мои задания».

Карлсон: «Мы выполним, правда, ребята?» (дети соглашаются)

Баба Яга: «Первое задание...

Игра «Кто быстрее проскачет на метле»

Второе задание...

Игра «Рыбак и рыбки» (с метлой)

Третье задание...

Станцевать танец с Бабой Ягой

(Креззи Фрог)

Баба Яга: «Ох, устала, уморилась...Вот вам последний кусок карты» (рассматривают и выясняют, что сундук спрятан на спортивной площадке)

Карлсон: «Вперед, в поисках сокровищ...».

Приходят на спортивный участок, ищут клад, находят сундук около деревьев.

Карлсон: Ура, мы нашли клад! А почему мы нашли клад? (дети отвечают) Потому что мы дружные, сильные, смелые и ловкие! Но прежде чем его съесть, давайте потанцуем!

*Финальный танец
Раздают конфеты.*

**Современные формы в познавательно - исследовательской
деятельности детей дошкольного возраста с использованием
«Квест-технологии»**

Сидорова А.В.,
старший воспитатель
МДОУ «ЦРР
№2 Радуга Детства»
ГО Богданович

**Мир детства – самый лучший мир,
Наивный, добрый и счастливый,
Ребенок хочет быть большим,
Стремится жить во взрослом мире.**

В связи с реализацией федерального государственного стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения, главным образом изменился подход к образовательной

деятельности дошкольников. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и другое. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Квест-технология знакома многим педагогам как игра по станциям. Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Если мы обратимся к словарю, само понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Квест – это увлекательная приключенческая игра, как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели. Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные и т.п. Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (участок детского сада, город, парк и т.д.), охватывая все окружающее пространство.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. В ДОУ квест –игры помогают реализовать следующие задачи: образовательные (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся); развивающие (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей); воспитательные (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие).

При разработке и проведении квестов необходимо подготовить план игры:

- Разработать сценарий
- Создать антураж для каждой зоны проведения действий
- Подготовить музыкальное сопровождение
- Разработать презентацию для вступительной части
- Оформить наглядные материалы («карты»)
- Продумать методику и организацию проведения игровых заданий
- Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого испытания.

Необходимо помнить следующие принципы:

- Доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.

- Системность – задания должны быть логически связаны друг с другом.
- Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
- Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес.
- Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
- Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Основных условия:

- Игры должны быть безопасными. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.
- Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
- Недопустимо унижать достоинство ребенка.
- Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

По классификации выделяют следующие квест –игры:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения учебной задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

Организация деятельности детей через проведение квест-игры имеет ряд преимуществ, что позволяет решать цели и задачи:

- всестороннее развитие детей по различным направлениям (физическому, познавательному, социально-коммуникативному); – создание положительного эмоционального настроения;
- развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;
- действовать в команде, а не поодиночке;
- помощь и взаимовыручка;

- побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций;

- внимательность и смелость; – обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей.

Самое главное, это то, что современные технологии помогают активизировать детей, родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество.

Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств.

Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Образовательные квесты проходят на территории детского сада, в групповых помещениях, в городе, в парке, на природе. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо

отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

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

Таким образом, для дошкольников эффективнее организовывать сюжетные, красочные детские квесты. Сценарии разрабатывать с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов. Образовательная деятельность в формате квест - игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Такие современные формы образовательной деятельности обеспечивают создание условий, при которых дети сталкиваются с различными проблемами, учатся их решать и получать определенный результат. Это возможно осуществлять в процессе игры и при наличии активных методов и технологий.

Литература:

1. Андреева М.В. Технологии веб – квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции// Информационно – коммуникативные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов 1 Международной научно – практической конференции. М.,2004.
2. Каравка А.А. Урок – квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра на овладение определёнными компетенциями// Мир науки. – 2015. - №3.-с. 20.
3. Лечкина Т.О. Технология «Квест – проект» как инновационная форма воспитания. Наука и образование – 2014. -№ 4.-с.45-47.

4. Николаева Н.В. Образовательный квест – проект как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся// Вопросы Интернет – образования, 2002, № 7.

5. Загвоздкин В. К. Психология и педагогика свободной игры в вальдорфском детском саду в контексте внедрения ФГОС дошкольного образования. Академический вестник академии социального управления. Москва: Академия социального управления, - № 2 (12, С. 16-33, - 2014.

**Геокешинг- современная форма
познавательно-исследовательской деятельности детей
старшего дошкольного возраста**

Калугина Н. М.
воспитатель МАДОУ
«Детский сад «Радуга» №5»,
Камышлов

«Геокеэшинг» является одним из эффективных приёмов, методов образовании, в работе по развитию любознательности, самостоятельности дошкольников.

Образовательный геокешинг - направление педагогики, которое можно использовать в работе с дошкольниками. Приключенческая игра с элементами туризма и краеведения. Это разыскивание кладов, тайников, следование по определенному маршруту.

Геокешинг - игра обладает не только созданием условий для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацеливает на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

Этот метод игры становится актуальным, так как помогает осуществить комплексно-деятельный подход к развитию личности каждого ребенка. Это лучший способ познакомить детей с

природой родного края, достопримечательностями и историческим местами нашего города. Ведь клад можно найти не только в земле, но и во всем многообразии нашего окружающего мира.

Тема моего конструктора «По тропам сказов Павла Петровича Бажова. Мы вспомнили вместе с детьми, что писатель Бажов П.П. жил в нашем городе. Вместе с детьми отправились в путешествие по сказам П. П. Бажова. Детям предстояла найти 3 тайника и клад хозяйки медной горы. Ребята разгадывали загадки, ребусы. Проводили опыт, и узнали как извергаются вулканы. Для детей было приготовлено еще очень интересное задание с кьюр-кодом. Выполнив все задания, дети нашли клад Хозяйки медной горы. В конце занятия ребята делились своими впечатлениями с гостями.

**Технологическая карта
организации непрерывной непосредственно
образовательной деятельности с детьми**

Тема: «По тропам сказов Павла Петровича Бажова»

Педагог: Калугина Наталья Михайловна

Вид деятельности: познавательно-исследовательская

Учебно-методический комплект: Интерактивные формы работы с детьми дошкольного возраста (Учебно-методический комплекс) / авт.-сост.: Л.А. Попова, С.В. Адаменко, Р.М. Литвинова, Т.Г. Олешкевич и др. – Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2012 –125с.

Технология: Геокешинг

Средства: ноутбук, колонки, сотовый телефон с приложением для считывания кьюр-кода.

Наглядные: карта путешествия, иллюстрация «Азов – горы», алгоритм проведения опыта, иллюстрация камней малахита.

Мультимедийные: презентация, мультфильм сказа «Таяуткено зеркальце».

Литературные: отрывок из сказа «Дорогое Имячко».

Задачи образовательные, воспитательные, развивающие	Задачи с учетом индивидуальных особенностей
--	---

		воспитанников группы	
1. Продолжать формировать представления у детей о достопримечательностях Урала; 2. Расширять и углублять знания о героях и сказах П.П. Бажова; 3. Продолжать знакомство детей с неживой природой, дать начальные сведения о горах: какие бывают горы, кто живет в горах, из чего состоят горы; 4. Развивать познавательный интерес, умение анализировать, сравнивать, обобщать, делать простейшие выводы; 5. Познакомить детей с со свойством лавы, через опытно-экспериментальную деятельность; 6. Воспитывать у детей интерес и любовь к малой родине.			
Этапы (последовательность) деятельности	Содержание совместной деятельности	Действия, деятельность педагога	Действия, деятельность детей
Мотивация к деятельности Поиск решения задачи, проблемы	Ребята, посмотрите, что это за книга? А как вы думаете, кто ее написал? Правильно. П. П. Бажов. Это писатель, который жил в нашем краю, на Урале в нашем городе. А какие сказы П.П. Бажова вы знаете? А вы знаете, где жили герои сказов Бажова? Хотите узнать? Тогда отправляемся в путешествие. Что нам пригодиться в путешествии? С помощью карты будем путешествовать по сказам Бажова. Благодаря тайникам, которые отмечены на карте, мы сможем найти клад Хозяйки медной горы. Ребята, рассмотрите карту и найдите первый тайник. Как он отмечен на карте? Отправляемся за первым тайником.	Организует беседу Интересуется какие сказы знают дети Спрашивает детей,	ответы детей Серебряные копытце, Каменный цветок, Огневушка-поскакушка и др. Хозяйка медной горы Карта Путешествия

Планирование деятельности и, совместное обсуждение проблемы	В сказе Бажова «Дорогое Имячко» рассказывается «Это еще в те годы было, когда тут стары люди жили. Кразелитов... меди... полно было. Бери, сколько хочешь. Ну, только стары люди к этому не свычны были. На что им? Кразелитами хоть ребятишки играли...» А вот что брали мужчины на охоту, чтобы охотится за зверями? Мы узнаем если разгадаете слово.	хотят ли они путешествовать Воспитатель обращает внимание на карту Предлагает	воват												
	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>з</td><td>о</td><td>л</td><td>о</td><td>т</td><td>о</td></tr></table>							з	о	л	о	т	о	отправиться в путешествие по сказам Павла Бажова.	Отправляются к первому тайнику
															
з	о	л	о	т	о										
Собираются на охоту и наберут с собой этих самородков. Они, видишь, маленькие, а увесистые. В руках держать ловко и бьют емко. Присадит таким, так большого зверя собьет. Ребята, какого цвета золото? Правильно. Где находится второй тайник? Где на карте обозначено второй тайник? А где в группе спрятан тайник? 2 тайник. Старые люди находили богатство в Азов –горе. Высота этой горы составляет 589 метров. Гора имеет две вершины. Большой и Малый Азов (рассматривание горы на картине). Ребята, как вы думайте, на что они похожи? Скалы на вершине Азов-горы напоминают форму гигантских зубцов. Ребята, вам интересно, как они образовались? Вы можете провести опыт и узнать , как образовалась гора- Азов. (для этого нам нужно прозрачная не большая банка, подсолнечное масло, краситель, вода, и шипучая таблетка аспирина) На что похоже? Правильно. Лава, когда извергается она очень горячая, а когда она остывает она превращается в камень. Из чего и образовалась Азов-гора?	Предлагает найти первый тайник Объясняет задание	На Азов-горе. Желтым цветом. Отправляются ко второму тайнику Рассматривают, делятся впечатлениями													

Анализ, рефлексия	Ребята, какого цвета лава? (оранжевая) Мы получили следующую подсказку, где находится тайник. Давайте посмотрим на карту, Как называется это место? Вы догадались где спрятан следующий тайник? Мы отправляемся к руднику, который находится рядом с городом Полевской. 3 тайник. В тайнике спрятан фрагмент сказа. Вам нужно внимательно просмотреть его. Выберете о каком предмете шла речь в этом сказе? Кто может вспомнить как называется сказ? Правильно выбранном предмете аа обратной стороне кьюр-код. Что такое кьюр-код? Кьюр-код Среди зеленых самоцветов есть еще один камень, который может по праву считаться русским, так как только в нашей стране открыты те громадные месторождения, которые прославили его на весь мир. Это - камень яркий, сочной жизнерадостной и вместе с тем шелковисто-нежной зелени" О каком камне идет речь? Что подарила Степану Хозяйка Медной горы? (Малахитовую шкатулку) Ребята, в нашей группе есть предмет, сделанный из малахита, предлагаю вам его найти. Клад хозяйки Медной горы спрятан в Малахитовой шкатулке. (в шкатулке спрятаны драгоценные камни Урала) Ребята, я предлагаю вам поиграть в игру «Шкатулка впечатлений и предложении». Предлагаю вам наполнить шкатулку своими впечатлениями и пожеланиями. Мы будем передавать по кругу шкатулку и делится впечатлениями и пожеланиями о	Направ ляет детей где спрятан второй тайник Рассказ ывает о богатств е в Азов-го ре, показыв ает иллюстр ацию Азов-го ры. Объясне ние опыта. Направл	Самостоя тельно проводят опыт. Отгадыва ют подсказку и находят месторасп оложение следующе го тайника. Отправля ются к руднику Внимател ьно слушают, и отгадыва ют задание тайника
-------------------	--	--	--

	сегодняшнем занятии.	яет детей на следую щий тайник. Рассказ ывает о сказе «Таютке но зеркало » Объясня ет задание 3 тайника Предлаг ает детям считать кьюр-ко д Читает задание	Обращают ся за помощью к гостям для считывани я кьюр-кода . Слушают задание и отгадыва ют загадку. Малахит Малахито вую шкатулку Отгадыва ют задание и находят клад Проигрыв ают в игру. Делятся своими впечатлен
--	----------------------	---	--

Приложение 2

Алгоритм проведения экспериментальной деятельности

1.  Гуашь Вода	2.  Гуашь с водой	3.  2 стакана масла
4. 3 таблетки Аспирина 		



**Инновационная образовательная практика в системе
дошкольного образования.**

**Сценарий квест-экскурсии «Инфо-знайка» с
применением QR-кодов**

Черноскутова Н.Р.

музыкальный руководитель

МАДОУ «Центр развития ребенка-детский сад №4»

КГО

На современном этапе развития общества дошкольные образовательные учреждения должны воспитывать активных, творческих детей, способных самостоятельно ставить и решать задачи, получать знания, используя широкую сеть информационных ресурсов.

Так, в соответствии с ФГОС ДО, целевым ориентиром на этапе завершения дошкольного образования является проявление

инициативы и самостоятельности ребенка в разных видах деятельности, в том числе в познавательно-исследовательской.

Образовательный квест интересен и способствует развитию познавательно-исследовательских навыков детей: они ищут различные вещи, предметы, слова; отгадывают загадки, решают головоломки и т.д. После этого участники получают подсказки для выполнения следующего задания.

Квест-экскурсия «Инфо-знайка» проводится в рамках реализации плана работы МАДОУ.

Группа в ходе игры совершает экскурсию по главным образовательным помещениям, где получают информацию познавательного характера.

Цель – создание условий для развития интеллектуального и творческого потенциала воспитанников и их самореализации, путем организации содержательного, веселого досуга.

Задачи:

- образовательная: способствовать формированию умения применять полученные знания в практических заданиях информационно-цифрового характера;

- развивающая: развивать мыслительные операции участников образовательного процесса;

- воспитательная: объединить детей, способствовать сближению и организованности группы.

Ожидаемые результаты:

- повышение мотивации к обучению;

- личная заинтересованность в получении дополнительных знаний;

- мотивация использования гаджетов для поиска информации в образовательных целях;

- ситуация успеха для каждого воспитанника.

Действующие лица:

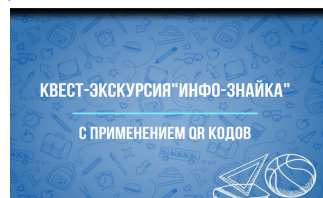
Библиотекарь,
Хранитель краеведческого музея МАДОУ,
Научный руководитель Технопарка,
Научный руководитель естественно-научной лаборатории
Умка

Оборудование:

Маршрутные листы с QR-кодами,
Сундук для подарков (конфеты в виде монет)

Исполнитель: музыкальный руководитель

Согласно времени проведения квеста в каждой группе педагоги акцентируют внимание на электронное письмо, которое можно посмотреть на интерактивной доске.



Запись видео обращения «Умки» к воспитанникам детского сада:

(запись делается заранее, перед мероприятием воспитатели акцентируют внимание детей на электронное письмо и просматривают его на интерактивных досках в группе)

«Дорогие, ребята, сегодня я спешил поздравить вас с Днем Знаний. Приготовил для вас настоящий клад, обретая который вы станете самыми здоровыми и умными. Я спрятал его очень надежно, в особом помещении. Но сегодня утром злые силы закрыли меня, и я не могу прийти к вам в гости. Мне удалось отправить одну подсказку вашему воспитателю – специальный код. Он поможет меня найти.

Ребята, поторопитесь, времени очень мало. Иначе вы никогда не сможете получить знания, необходимые для вашей интересной и удивительной жизни. Желаю вам удачи!!!»



У педагога код (картинка) первого пункта назначения. Педагог считывает код с помощью телефона или планшета. Дети видят на экране фото помещения и организованно идут по маршруту.



На двери помещения размещен код. Дети сравнивают его с картой. Если пришли верно, то заходят в помещение.

Детей встречает герой.

Воспитанники рассказывают, что произошло.

Герой делает краткий обзор помещения (название, назначение, интересные моменты), дети выполняют задание, после этого получают следующий код).

Таким образом, группа проходит по маршруту.

Маршрут:

- Библиотека ДООУ
- Краеведческий музей ДООУ
- Технопарк
- Естественно-научная лаборатория
- Учебный класс

1. Библиотека

В библиотеке дети слушают волшебную сказку и разгадывают ребус.



2. Краеведческий музей ДООУ

В музее воспитанники знакомятся с историей появления первых чернил и учатся писать пером.



3. Детский технопарк «Техно-Умка»

В технопарке дети выполняют задание запрограммированного Бибота.



4. Естественно-научная лаборатория

В естественно-научной лаборатории ребята провели несколько экспериментов.



5. Учебный класс

На последнем этапе детей встречает Умка. Он благодарит детей за помощь, поздравляет с днем Знаний и вручает сладкие подарки!



Квест-игра по правилам дорожного движения для детей подготовительной группы « Дорога с друзьями веселей»

Лихачева Е.А.
воспитатель,
МДОУ детский сад № 28,
ГО Богданович

Обучение правилам дорожного движения детей дошкольного возраста начинается с 3 лет. На занятиях дети знакомятся со светофором, с дорожными знаками, правилами безопасного поведения на улице, в общественном и железнодорожном транспорте. В каждой группе согласно возрасту детей и в соответствии программой: собирается дидактический материал, изготавливаются разнообразные развивающие игры, организуются мероприятия с привлечением сотрудников ГИБДД и родителей (спортивные, музыкальные, театрализованные,

экскурсии, тематические беседы, просмотр мультфильмов по ПДД, конкурсы).

В обучении современных детей необходимо использовать новые методы и образовательные технологий. Квест – технология, технология **квеста** разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе. Квест – это игра-путешествие с определенным замыслом, участниками могут быть взрослые и дети. В игре участники взаимодействуют между собой, выполняют четкие правила игры, решают определённые задания, получают подсказку для продвижения по сюжету и для достижения поставленной цели, проявляют свои знания, полученные на занятиях, физические и интеллектуальные способности. Дети проявляют интерес игре, т.к. они погружаются в атмосферу настоящего приключения, получают положительных эмоций от выполнения интересных заданий, за которые дети получают призы и подарки.

Сценарий квест-игры по правилам дорожного движения для детей подготовительной группы «Дорога с друзьями веселей».

Цель: в игровой форме закрепить у детей старшего дошкольного возраста полученные знания по правилам дорожного движения.

Задачи:

- закреплять знания детей о правилах дорожного движения, сигналах светофора, о безопасном поведении на улицах города и в транспорте, о назначении некоторых дорожных знаков, о световозвращающих повязках (фликерах) и их назначении, представления об опасностях на дороге, о необходимости знать и соблюдать ПДД;

- развивать, наблюдательность, память, логическое мышление, коммуникативные качества;

- активизировать диалогическую, монологическую речь;

- воспитывать у детей культуру поведения и потребность в соблюдении нормам и правил поведения на улице и в транспорте

для предупреждения детского дорожно-транспортного травматизма.

Оборудование: набор дорожных знаков, светофор со съемными сигналами, доска передвижная с плакатом сказочные герои и транспорт; самокаты, кегли; костюмы: медведя, бабы Яги, гномов, чародея; сундук и ключи, карта с маршрутом, фонарики, светоотражающие брели.

Предполагаемые результаты: осознанное отношение к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих, умение предвидеть возможную опасность, нахождение способов избежать ее. Знание основных правил дорожного движения, что обозначают дорожные знаки, понимание важности каждого из них. Проявление выдержки, самостоятельности.

Словарная работа: активизация речи на дорожную тематику: светофор, сигналы светофора, пешеходный переход, пассажир, дорожные знаки, части дороги.

Ход квест-игры

Воспитатель (подходит к балконной двери): Ребята, что-то блестящее лежит на балконе, я достану и мы посмотрим. Смотрите, это записка перевязана блестящей лентой. Дети, как вы думаете, как записка попала на балконе? (ответы детей)

Воспитатель (читает записку): «Помогите. На страну Светлячков напал чародей Василиск. Василиск забрал наши фонарики и спрятал у себя в сундуке. Мы не можем освещать дорогу путникам без фонариков. На другой стороне мы нарисовали маршрут, как попасть к дому Василиска, но чародей заколдовал дорогу, поставил множество препятствий. За прохождение препятствия вы получите ключ для открытия сундука. Светлячки»

Воспитатель: Ребята, поможем светлячкам? (Да) Прежде, чем отправиться в путь мы должны повторить правила дорожного движения и безопасного поведения на дороге.

- Что означают сигналы светофора? (красный-стоп, желтый-приготовиться, зеленый- иди);

- По какой стороне дороги идет пешеход, если нет тротуара? (по обочине на встречу движущему транспорту);

- Какие бывают пешеходные переходы? (Наземные, подземные и надземные)

- Какие виды дорожных знаков вы знаете? (Предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационные, знаки сервиса, знаки дополнительной информации (таблички));

- Назовите элементы дороги? (проезжая часть, обочина, перекресток, тротуар, разметка, пешеходный переход).

Воспитатель: Ребята, вы все правильно ответили и готовы отправляться в путь.

Воспитатель: Мы подошли к дороге, посмотрим на карту, в какую сторону нам идти? Как будем двигаться по дороге? (с левой стороны дороги, по обочине)

Воспитатель: Ребята, смотрите впереди дорожный знак. Что он означает? (предписывает повернуть на право). Переходим дорогу по правилам (по пешеходному переходу, остановиться, посмотреть не лево, потом не право, убедившись, что машины остановились, переходим дорогу)

Воспитатель: Здравствуйте, Михайло Потапович. Что у вас произошло?

Медведь: Чародей Василиск перемешал сигналы на светофоре, теперь пчелы не знают когда вылетать из улья. Дети, помогите правильно расставить сигналы на светофоре.

Дети выполняют задание.

Медведь: Большое спасибо. Вот, вам ключ. До свидание.

Воспитатель: Дети, идем дальше. Смотрите, дорога перекрыта большим плакатом. Прочитаем, что на нем написано: «Правильно соедини сказочных героев с транспортным средством, на котором они передвигались, и получишь ключ». (Емеля-печка, Алладин- ковер-самолет, Баба Яга-ступа и метла, Золушка- карета, Иван Царевич-серый волк, богатырь-конь). Молодцы, вы справились, получите ключ.

Воспитатель: Ребята, идем дальше.

Баба Яга: Стой. Кто идет, куда путь держите? (Ответы детей) Вы не торопитесь, мое испытание пройдите:

Ты, дружок, не торопись!

На самокатах прокатись.

На конусы не наезжай -

Осторожно объезжай.

До ступы доезжай,

обратно возвращайся.

Баба Яга: Молодцы, справились с заданием, вы очень хорошо катаетесь на самокатах. Вам подарю вот этот ключ.

Воспитатель: До свидания. Дети, идем дальше.

Гномы: Стойте, стойте! Помогите, нам, разобраться дорожные знаки. Василиск перепутал все дорожные знаки. (Дети выполняют задание). Спасибо. Мы дарим ключ, который пригодится вам.

Воспитатель: До свидания. Ребята, идем дальше. Давайте взглянем на карту, мы с вами уже пришли. Нам с вами надо внимательно осмотреть дом Василиска. Что, мы с вами должны найти? (Ответ детей)

Василиск: Вы все препятствия прошли? Сколько у вас ключей? Чтобы открыть мой сундук надо 5 ключей. Отгадайте на мой загадки, получите последний ключ:

1. Близко – широка, Издалека – узка. (Дорога)

2. Ночь темна. Уж солнца нет. Чтобы ночь пришла без бед, Нужен людям маячок – Одноногий светлячок. (Фонарь)

3. На обочинах стоят, Молча с нами говорят. Всем готовы помогать. Главное – их понимать. (Дорожные знаки)

4. Наш автобус ехал-ехал, И к площадочке подъехал. А на ней народ скучает, Молча транспорт ожидает. (Остановка)...

5. Тёмным вечером и ночью

Защитить вас сможет точно.

Ведь шофёру с сотни метров

Станет сразу вас заметно.

Он значок, брелок и стикер.

Что же это? Это...(Фликер)

Василиск: Мальчики и девочки, вы справились. Вы сегодня показали, как хорошо знаете правила дорожного движения. Вот сундук, открывайте, а фонарики я отдам светлячкам. А вам, каждому «Смайлик» фликер, чтобы вас было видно в темное время на дороге. Ребята, самое главное соблюдайте правила безопасного поведения на дороге и в транспорте.

Воспитатель: Ребята, пожелаем Василиску, больше не обижать светлячков и других сказочных героев. До свидания.

Рефлексия. Ребята, вы молодцы! Вам понравилось наше путешествие? Вамгодились знания правил дорожного движения? Вы будете примером для своих друзей, расскажите как правильно вести себя на дороге, в транспорте? (ответы детей)

КОНСТРУКТ НОД для детей с ОВЗ

Квест – игра на тему «Дикие животные»

Кунавина Л. Ю.,
воспитатель МАДОУ № 9
ГО Богданович

Возрастная группа: группа компенсирующей направленности для детей с ОНР (старший дошкольный возраст).

Интеграция образовательных областей: речевое развитие, познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

Оборудование: мультимедийное устройство, слайды по теме НОД, звуковые файлы с записью голосов животных и шума леса предметные картинки с изображением диких животных, картинки с жилищами зверей, большой конверт с письмом от Лесной Феи, мяч, карточки с семьями диких животных, карточки с изображением корма для животных, энциклопедия о диких животных, зеркало (на каждого ребенка).

Цель: создание условий для формирования и активизации словаря по лексической теме «Дикие животные»

Задачи:

Образовательные задачи:

- Расширять и активизировать словарный запас детей по данной лексической теме.
- Упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных, в согласовании их с существительными.
- Формировать у детей навыки словообразования.
- Способствовать углублению и обобщению имеющихся представлений детей о природе, животном мире.

Развивающие задачи:

- Развивать у детей умение связно высказывать свое мнение, полно и развернуто давать ответ.
- Развивать у детей познавательные процессы: логическое мышление, внимание, память.
- Развивать мелкую и общую моторику детей.
- Развивать эмоциональную отзывчивость, доброжелательность у детей.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать уважение детей друг к другу.
- Воспитывать инициативность и самостоятельность в речевом общении с окружающими.
- Формировать у детей устойчивый интерес к природе, к животному миру.
- Побуждать умение детей включаться в совместную игровую деятельность.

Методы: наглядный (демонстрация картинок), словесный (проговаривание, объяснение, отгадывание), практический (классификация), познавательный (проблемная ситуация), игровой прием.

Предварительная работа:

- Беседы с детьми о животном мире леса
- Беседы на тему «Как вести себя в лесу».

- Чтение стихов о диких животных Е. Трутневой, И. Токмаковой, рассказов Е. Чарушина, В. Бианки, И. Соколова-Микитова,
- упражнения на координацию речи и движений.
- рисование диких животных цветными карандашами.

Ход деятельности:

Содержание совместной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
Мотивационный этап - Солнышко поднимается – новый день начинается. Здравствуйте, друг другу и похлопайте в ладоши. - Солнце радостно проснулось, Осторожно потянулось, Лучикам пора вставать И игры наши начинать. <u>Сюрпризный момент «Письмо».</u> - Ребята сегодня я шла в наш детский сад и в почтовом ящике нашла конверт, но только от кого оно? Не написано. Давайте откроем и прочитаем его.	Воспитатель предлагает детям подойти поближе, читает стихотворение, показывает движения. Воспитатель читает письмо. Воспитатель задает детям вопрос о помощи	Дети выполняют движения: улыбаются, хлопают в ладоши, потягиваются, подходят к столу Дети слушают воспитателя. Дети соглашаются отправиться на помощь лесным жителям	Создана благоприятная обстановка для работы, дети организованы. Заинтересованность детей, положительная мотивация на дальнейшую деятельность Желание принять участие в оказании помощи лесным жителям.

«Здравствуйте, дорогие ребята! Пишет вам лесная фея, злая волшебница заколдовала всех лесных <u>зверей</u>: белки мышей ловят, медведи по деревьям скачут, волк на ветке сидит, грибы сушит, заяц в берлоге спит. Просим вас приехать в заколдованный лес и навести здесь порядок.» - Ребята, вы готовы помочь лесным обитателям, которые страдают от проделок злой волшебницы?			
Основной этап - Осталось теперь только попасть в заколдованный лес, а поможет нам в этом <i>«волшебное зеркало»</i>, которое перенесет нас в волшебный лес. Нужно только выполнить гимнастику для языка перед этим зеркалом. <u>Артикуляционная гимнастика</u>: «Слоник»,	Воспитатель перед зеркалом с детьми выполняет артикуляционну ю гимнастику. Воспитатель задает вопросы	Дети перед зеркалом выполняют артикуляционную гимнастику. Дети активно включаются с воспитателем в беседу, отвечают на вопросы.	Улучшение кровоснабжения артикуляторных органов, укрепление мышечной системы языка, губ, щек. Уточнение знаний о диких животных

«Заборчик», «Чашечка», «Вкусное варенье», «Лошадка», «Грибочек». На экране слайд «Заколдованный лес» Вот мы и в лесу. Какой красивый лес! -Скажите, кто живет в этом лесу? (В этом лесу живут волк, лиса, заяц, белка, ежик, медведь, лось.) -Как назвать этих животных, одним словом? (Дикие животные, звери). - Почему мы их называем дикими? (Потому что они живут в лесу вдали от человека, сами о себе заботятся, добывают еду, строят жилища.)			
--	--	--	--

«Злая колдунья запутала всех животных». Нам нужно расставить все по своим местам. Я начну, а вы должны закончить предложения. -Ребята, если прислушаться, то в лесу можно услышать много разных звуков. Давайте послушаем голоса лесных жителей. (Звучат голоса зверей, звуки леса аудио запись). Злая колдунья перепутала всем зверям голоса, давайте поможем их распутать	Педагог проводит игру «Назови <u>признаки животных</u>» Педагог проводит игру «Кто как голос подает?»	Дети называют признаки животных, отвечая на вопрос какой? Дети называют животных отвечая на вопрос кто так голос подаёт?	Активизация прилагательного словаря Расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции
--	---	--	---

- Ребята, скажите, пожалуйста, что это? Что изображено на экране (<i>домики животных</i>)? - Злая колдунья перепутала домики у животных. Помогите им! (<i>Дети селят животных в свои домики</i>). После выполнения задания на экране появляется правильная картинка. Пальчиковая гимнастика «<i>Есть у каждого свой дом</i>». У лисы в лесу глухом Есть нора — надежный дом. Не страшны зимой метели Белочке в дупле на ели. Под кустами еж колючий Нагребают листья в кучу. Из ветвей, корней, коры Хатки делают бобры. Спит в берлоге косолапый, До весны сосет он лапу. Есть у каждого свой дом,	Детям раздаются картинки с изображением жилищ животных и самих животных. Педагог проводит игру «<i>Найди, чей домик</i>». Воспитатель приглашает детей пройти на ковер, встать в круг, сделать пальчиковую гимнастику.	Дети совместно, рассуждая правильно расселяют животных по домикам, рассказывая, как у кого называется жилище. Дети выполняют движения. Дети загибают пальцы на руках — по одному пальцу на каждое двустилие. Поочередно то хлопают в ладоши, то ударяют кулачками друг о друга.	Развитие логического мышления. Обогащение и активизация словаря по лексической теме. Развитие мелкой моторики пальцев рук.
--	---	---	--

Всем тепло, уютно в нем.			
На экране появляется новый слайд - Ребята смотрите, плачут зверята они не могут найти своих мам, поможем детенышам найти своих мам. Встаньте в кружок. Я буду бросать вам мяч и называть дикое животное. Вы будете ловить мяч, называть детеныша. Например, волк – волчонок или наоборот, зайчонок – заяц (зайчиха) - Ребята, а вы знаете, как называются их семьи? Выбирайте себе картинку. -Сейчас сядет тот, кто назовет как называется семья выбранного вами дикого животного (например: - семья ежа (ежиная)-семья	Воспитатель приглашает детей встать в круг и проводит игру с мячом «Помоги детенышу найти свою маму». Воспитатель предлагает детям выбрать картинку с изображением дикого животного и назвать его семью.	Дети встают в круг и играют с воспитателем, называя детёнышей диких животных Дети выбирают картинки и называют) лисы (лисы) -семья медведя (медвежья)-семья волка (волчья)	Закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразован ия, развитие ловкости, внимания, памяти.

- Чьи уши у лисы? - А у медведя? - Чьи ушки у зайца? - А у белки? -Наверное, колдунья так околдовала зверей, что звери дали друг другу поносить свои уши. -Кому дал поносить свои уши медведь? -С кем поменялась ушами лиса? -Кому отдала свои уши белка?		-Заячьи. -Лисьи -Беличьи -Медвежьи - Медведь дал поносить свои уши белке. -Лиса поменялась ушами с зайцем. -Белка отдала уши медведю	Развитие внимания, памяти . Активизация словаря.
---	--	---	--

Посмотрите злая колдунья предлагает нам поиграть. Игра называется «Лисы и зайцы». Будьте внимательны. - Правила игры: Если то, что я вам скажу, бывает на самом деле, то лисы ловят зайцев. А если такое в жизни не бывает, то наоборот, зайцы будут ловить лис. На удар бубна игра прекращается. Те, кого поймали, подходят ко мне. Будьте внимательны.	Педагог объясняет правила подвижной игры «Лисы и зайцы». Назначает детей на роли зайцев и лис 1 – У лисы длинный пушистый хвост. 2 – Волк любит скакать по веткам. 3 – Медведь все лето спит в берлоге. 4 – Заяц – длинноухий.	Дети слушают правила. <i>Лисы ловят зайцев</i> <i>Зайцы ловят лис</i> <i>Зайцы ловят лис</i> <i>Лисы ловят зайцев</i>	Развитие внимательности и ловкости
---	---	--	---

[illegible]

(Надо разжечь костер, волки боятся огня). - Можно, но у вас кончились спички. Как быть? (Привязать красную тряпку на палку и размахивать ею. Волк подумает, что это огонь и не подойдет). -Я уверена, что вы найдете выход из любой ситуации, поэтому с вами смело можно отправляться в любое путешествие. Молодцы!			
---	--	--	--

- А сейчас встаем на ноги и разомнемся Раз, два, три, четыре, пять Как животных нам назвать? С людьми они не знают, В лесу живут, скрываются По картинкам всяк их знает Волк, лиса, медведь и заяц Дом их – заросли густые Они – дикие,	Педагог проводит гимнастику малой подвижности «Дикие животные»	Дети встают на ноги <i>Дети</i> шагают на месте, <i>руки</i> разводят в стороны, <i>спрятаться</i> за «ветки», изображенные руками, <i>хлопают</i> в ладоши, <i>складывают</i> ладони в виде книжки, указательным пальцем пр руки загибают пальцы на лев руке, <i>изображают</i> руками крышу дома над головой <i>изображают</i> деревья, поднимая согнутые в локтях руки, растопырив на них пальцы	Сформированные движения развитие крупной моторики Снятие мышечного и эмоционального напряжения
---	---	--	---

лесные.			
- Мы знаем, что все звери не похожи друг на друга: одни большие, другие маленькие, у одних есть рога, у других их нет, у одних длинные уши, у других короткие. Они отличаются еще тем, что одни кормятся листвой, травой, ягодами, а другие охотятся на животных и этим кормятся. Злая волшебница перепутала весь корм животных, давайте поможем им. -Пододвиньте к себе карточки, разложите их и посмотрите внимательно. На каждой карточке нарисован корм какого-то животного. Вы должны подумать, чей это корм. Я буду называть животное, а вы поднимать нужную карточку. -Чем питается волк? -Что по вкусу белке? -Что любит лиса? -Что понравилось	Воспитатель рассказывает детям о диких животных Педагог задает вопросы	Дети слушают рассказ воспитателя. У каждого ребенка набор карточек с изображением корма для животных. Дети поднимают нужную карточку -Травоядные. -Лось, заяц. -Хищные. - Всеядные. -Медведь, белка, еж, кабан.	Обогащение и активизация активного словаря по теме Классификация животных по типу питания

бы зайцу? -Чему был бы рад медведь? -Чем кормится лось? -Что ест еж? -Молодцы! Скажите, как называют животных, которые питаются только растительной пищей? -Назовите их. -Как называют животных, которые охотятся на других животных? -Как называют животных, которые питаются растительной пищей и охотятся на других животных? -Назовите их.			
--	--	--	--

Подведение итогов На экране появляется мерцающая картинка с Лесной феей: Молодцы, ребята! Вы прошли испытания злой колдуньи, лесные звери вам очень благодарны за помощь и передают вам свой подарок (Энциклопедия о диких животных) -А сейчас нам пора возвращаться в детский сад. Берем <i>«волшебное зеркало»</i>. Говорим волшебные <u>слова</u>: Рас, два, три, четыре, пять, Возвращаемся назад В наш любимый детский сад. Где мы с вами сегодня побывали? Зачем мы туда ходили? Как мы помогали лесным жителям? Рефлексия -Что вам понравилось? -Какие задания были для вас легкими? -Какие задания показались вам сложными?	Педагог раздает всем зеркальца и проговаривает с детьми волшебные слова Педагог задает детям вопросы	Дети слушают, принимают подарок, выполняют задание для возвращения в детский сад Отвечают на вопросы	Активизация активного словаря
---	---	--	--------------------------------------

	Педагог задает вопрос детям, предлагает поделиться своими впечатлениями	Дети делятся своими впечатлениями	Умеют оценивать свои поступки, мысли, чувства в процессе совместной деятельности
--	---	-----------------------------------	--

Приложение

Игра «Назови признаки животных» (подбери и назови как можно больше слов-признаков)

ЗАЯЦ (какой?) – пушистый, длинноухий, шустрый, белый, быстроногий, трусливый. МЕДВЕДЬ (какой?) – косолапый,

неуклюжий, ленивый, лохматый, сердитый, сильный, бурый, огромный. ЛИСА (какая?) – хитрая, пушистая, рыжая, красивая, умная. БЕЛКА (какая?) – пушистая, шустрая, длиннохвостая, рыжая, серая. ВОЛК (какой?) – серый, сердитый, злой, голодный. ЁЖ (какой?) – колючий, серый, торопливый, маленький, запасливый

Игра «Кто как голос подает?»

Рычит, воеет, скулит (кто?) волк
тявкает, скулит (кто?) лисица
хрюкает (кто?) кабан
фыркает (кто?) ёж
цокает зубками (кто?) белка
трубит (кто?) олень, лось
ревет (кто?) медведица

Игра «Помоги детенышу найти свою маму».

Ведущий: Я буду бросать вам мяч и называть дикое животное. Вы будете ловить мяч, называть детеныша. Волк – волчонок, заяц-зайчонок, медведь медвежонок и т.д.

КОНСТРУКТ

образовательной ценностно-развивающей ситуации

Змеева Е.Н.,
Воспитатель
МАДОУ «Малыш»
ГО Богданович

Возрастная группа: Старшая.

Ценность Труд и творчество

Тема: театрализация «Лиса – плясунья»

Цель: Содействовать формированию уважительного отношения к народам Урала в условиях культурного многообразия

Образовательные задачи (воспитательные, обучающие, развивающие):

1. Воспитывать уважительное отношение к мнениям, убеждениям и особенностям других людей, необходимых для успешного взаимодействия в детско-взрослом сообществе.
2. Формировать представления детей об уважении, о сходстве и различиях представителей разных народов Урала (чуваши)
3. продолжать развивать зрительную и слуховую память, внимание, воображение; словесно-логическое мышление, через умение классифицировать анализировать объекты по разным признакам, на основе особенностей народов чувашей (внешний облик, национальные костюмы, национальная кухня).
4. Развивать умения вести диалог.

Понятия (новые, для закрепления): __ «Сывлох», тантомареска, хушпа, мониста, названия национальных блюд.

Материалы: _ готовые маски «Тантомарески», клей, кисточки, тряпочки, бусины, бисер, украшения, скатерть (Лист А5) с чувашским орнаментом, картинки блюд, корзинки для материала.

Планируемые результаты

- умеют отражать в продуктивной деятельности представления о жизни, чувашского народов;
- знают национальные блюда народов Чувашии.

1. Мотивационный этап образовательной ценностно-развивающей ситуации (вызвать интерес, эмоциональный отклик детей)

Технологические компоненты деятельности детей и взрослого(ых) на данном этапе	Действия педагога	Действия детей	Планируемый результат, продукт деятельности
Актуализация знаний детей	Звучит звонок приглашает поздороваться. Приветствия в кругу на ковре» На «Ковре приветствия» находится место	Отвечают на приветствие взрослого. Рассаживаются на коврик так, чтобы всем хватило мест. Устанавливает комфортный	эмоциональный настрой на общение, совместную деятельность; готовы к совместной

	тем, кто умеет дружить, уважает других, бережет мир. Устанавливает комфортный социально-психологический климат. с детьми проводится приветствие в стихотворной форме с движениями. Скажите пожалуйста где мы с вами живем? На Урале. Еще на Урале живут много разных народов и дружат между собой.	социально-психологический климат. Дети приветствуют друг друга на ковре, выполняя действия и движения.	деятельности (выполняют правила круга);
Знакомство с ценностью	«Здравствуйте» - это по русски. А по чувашски будет «Сывлох». Вносим куклу девочку и мальчика в чувашском костюме Амир и Амина. Сегодня мы с вами узнаем о творчестве чувашского народа.	Вступают в диалог со взрослым, высказывая свое мнение, отвечая на вопрос взрослого, делятся опытом	делятся знаниями, рассказывают из опыта
Осознание и проговаривание ценности на своем языке в конкретной ситуации выбора (с опорой на опыт детей)	- Мы узнали с вами как представители народов чувашей приветствуют друг друга, в чем их сходство и различие. И пусть они говорят на разных языках, придерживаются разных обычаев и традиций, имеют	Вступают в диалог с взрослым, высказывая свое мнение на вопрос взрослого, делятся опытом	Обмениваются знаниями.

	свою историю, их объединяет уважение друг к другу. А еще у народов Чувашии есть народные сказки. Какую вы сказку знаете?		
Выбор деятельности детьми в центре активности	Сегодня мы с вами будем работать в разных центрах. В каждом центре приготовлены материалы для творчества. Вы сейчас выберете по 3-4 человека с кем вы хотите пойти. И предлагаю сделать выбор и пойти в центры и затем показать свои композиции, вернувшись на ковер приветствия.	Дети делают выбор по центрам, договариваются между собой.	

2. Деятельностный этап образовательной ценностно-развивающей ситуации.

Педагог осуществляет диалог с детьми, следуя за их инициативой, учитывает их интересы, раскрывает содержание образовательной работы, используя необходимый комплекс форм и методов. Задаёт уточняющие вопросы.

Технологические компоненты деятельности детей и взрослого(их)	Центр активности	Содержание деятельности (конкретная задача)	Культурно-смысловой контекст (для чего? для кого?)	Презентация деятельности в центрах активности	Материалы, средства для самостоятельной деятельности детей в центре активности	Результат, продукт деятельности
---	------------------	---	--	---	--	---------------------------------

на данном этапе					ти	
Проживание ценностной ситуации и выбора (планирование совместной/самостоятельной деятельности детьми в центре активности), с учетом культурно-смыслового контекста предстоящей деятельности; групповое/индивидуальное обсуждение Тренировка в ценностном	Центр Конструирования	Развивать интерес к чувашским народным сказкам. Поддерживать инициативу детей.	Для театрализованной деятельности детей.	Вы можете украсить маски для театра тантомарески, бабушки, дедушки, лисы по своему выбору. Договоритесь между собой кто какую маску возьмет и совместно по 2-3 человека можете выполнять композиции (бабушка, дедушка, лиса). Для вас приготовлены материалы : вата, клей тряпочки, кисточки., украшения из бусин, паетки.	Маски тантомарески для театрализации, материал, вата, цветная бумага, паетки для украшения.	Маски для театрализации сказки.

поведении в ходе конкретной деятельности (дела) в центрах активности						
--	--	--	--	--	--	--

3. Рефлексивный этап образовательной ценностно-развивающей ситуации (проведение совместной рефлексии детей и взрослых (самооценка, самоконтроль))	
Технологические компоненты деятельности детей и взрослого(их) на данном этапе	Вопросы для диалога с детьми
Обсуждение итогов работы в центрах активности, представление продукта деятельности	Чем вы занимались в центрах? Для чего вы это делали? Вам понравились ваши работы? Молодцы ребята, а сейчас оставьте свои композиции на столике, и мы с вами поиграем в сказку, которая называется.....(Лиса-плясунья), используя ваши творческие работы, которые вы делали в центрах. Дети показывают продуктивный результат в центрах активности. Делятся своими впечатлениями, новыми знаниями.
Осуществление ценностных выборов, действий и поступков в будущих реальных ситуациях (образовательных, жизненных).	Почему вы выбрали центр (названия центров). Кто тебе помогал? Почему ты выбрал себе маму? Ты доволен своей работой? У тебя все получилось, что ты задумал? Что нового ты узнал?

