

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 26  
СТАНИЦЫ КАЗАНСКАЯ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
КАВКАЗСКИЙ РАЙОН



**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА НА ТЕМУ:**

*«Внедрение квест – технологии в образовательную  
деятельность с детьми  
старшего дошкольного возраста»*

*Автор: Михайлова И. И.  
воспитатель МБДОУ д/с № 26  
ст. Казанская*

2021г.

**Содержание:**

<b>1. Введение</b>	<b>3</b>
<b>2. Актуальность</b>	<b>4</b>
<b>3. Новизна</b>	<b>4</b>
<b>4. Цель работы</b>	<b>4</b>
<b>5. Анализ результатов</b>	<b>10</b>
<b>6. Список литературы</b>	<b>10</b>
<b>7. Приложения</b>	<b>12</b>

# 1. Введение

На этапе внедрения ФГОС ДОВ систему дошкольного образования актуальной проблемой для педагогов становится поиск эффективных технологий взаимодействия участников образовательного процесса в соответствии с требованиями Стандарта.

Построение образовательной деятельности происходит на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образовательного процесса.<sup>1</sup>

В нашем учреждении образовательная деятельность осуществляется по «Основной образовательной программе дошкольных групп» (в соответствии с ФГОС ДО).

Программа направлена на всестороннее развитие личности ребенка. Реализация целей и задач программы возможна только при целенаправленном влиянии педагога на ребенка.

Все мы знаем, что большинство современных дошкольников растет в мире компьютерной техники, электронных игрушек, гаджетов – это, накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка, на формирование его психических особенностей. Педагогу порой сложно подобрать такие методы и технологии работы, которые бы соответствовали принципам и задачам Стандарта и в то же время были интересны детям.

В своей педагогической деятельности я стараюсь, идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, я отталкиваюсь в первую очередь от интересов, и предпочтений моих воспитанников. Один из принципов стандарта нам гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности в форме творческой активности, обеспечивающей художественно эстетическое развитие.<sup>2</sup> Как и у большинства моих коллег, у меня не раз возникал вопрос: «Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?»

## 2. Актуальность

Изучая методическую литературу, информацию в сети интернет, методические разработки коллег я натолкнулась на интересную идею – организация образовательной деятельности в виде игры – квест.

Проанализировав информационные источники, я сделала несколько выводов:

1. Квест-технология в общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. 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.

2. Квест – это игровая форма, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, причем мотивация у ребенка сохраняется на протяжении всей игры.

3. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

4. Квест - технология направлена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

## 3. Новизна

Сегодня миссия дошкольного образования звучит как, создание условий развития ребенка, применяя наиболее эффективные методики и образовательные технологии. Одной их таких технологий и является Квест-игра. Эта технология дает педагогу возможность создать условия для развития всех видов детской деятельности.

Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

## 4. Цель работы

Изучить и применить квест-технологию в работе с детьми дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

### Задачи:

1. Изучить историю возникновения «Квестов» как педагогической технологии.

2. Изучить разнообразные виды квестов в работе с дошкольниками

3. Составить алгоритм организации и проведения квест-игры

4. Выстроить систему работы для детей старшего дошкольного возраста с применением квест-технологии.

Проанализировав различные литературные источники по данной теме, я отметила, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою **классификацию**:

**1. По форме проведения** квесты бывают:

а) компьютерные – представляют собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб - продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

г) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;

д) квесты на природе (улицах, парках ит.д.);

е) комбинированные.

**2. По режиму проведения**: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

**3. По сроку реализации** квесты различают:

краткосрочные – цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия;

долгосрочные – цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок.

**4. По форме работы**: групповые, индивидуальные.

**5. По предметному содержанию**: моно квест, межпредметный квест.

**6. По структуре сюжетов** различают: линейные, штурмовые, кольцевые.

**7. По информационно образовательной среде** традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

**8. По доминирующей деятельности** воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест.

**Принципы:**

- 1. Принцип навигации.** Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
- 2. Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
- 3. Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
- 4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
- 5. Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
- 6. Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
- 7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка.** Педагогу необходимо выстроить так образовательный процесс, чтобы мотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно. Для этого задания должны быть интересны дошкольникам.
- 8. Принцип присутствия выбора.** Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности».
- 9. Принцип присутствия импровизационной составляющей.** Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно в непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять, добавлять

или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста, и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

**10. Принцип «Шахерезады».** Непрерывность проведения квеста по времени.

Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Причем принципы данной технологии соответствуют принципам ФГОС ДО, что, подчеркивает значимость и актуальность данной технологии для применения в организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста. При подготовке и организации квест – игры необходимо четко соблюдать структуру построения квеста:

- 1. Введение** – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- 2. Задание**, которое понятно, интересно и выполнимо детьми. Чётко определён игровой результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена проблема, которую нужно решить).
- 3. Ресурсы** – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.
- 4. Процесс работы** – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. **Оценка** – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий.

Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.

6. **Заключение** – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

Алгоритм организации и проведения квест – игры это своего рода сценарий, который должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей:

1. Провести мониторинг потребностей воспитанников и своих педагогических возможностей. Что нужно и актуально сейчас детям? Какие темы? Есть ли у меня профессиональные и личностные ресурсы для данной работы?

2. Описать целевую группу программы

- Кто, какой, какие они - дети моей группы?

3. Сформулировать проблему

- Чего сейчас не хватает данной группе, что они не умеют, не знают?

4. Определить цель игры.

- Ради чего проводится игра? Какого результата мы хотим достичь?

5. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели

- Как и за счет чего цель будет достигнута?

6. Создать тематический план

- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи?

Сколько потребуется времени на проработку каждой темы

7. Разработать сценарий, выбрать место проведения игры

- В какой последовательности, с учетом логики тренинга, групповой динамики и времени проведения, будут расположены выбранные формы работы?

8. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры.

9. Назначить дату, заинтересовать участников игры.

10. Проведение игры.

11. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)



12. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

**Квест – игра имеет ряд особенностей:**

- Образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
- Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребёнка;
- Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным;
- Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

**При организации квест-игры для дошкольников необходимо соблюдать следующие условия:**

- безопасность для участников,
- задания и вопросы должны соответствовать возрасту игроков,
- оригинальность,
- логичность,
- целостность,
- подчинённость определённому сюжету
- создание атмосферы игрового пространства.

Квест - игра требует хорошо продуманной РППС, поскольку необходимо учитывать, что это пространство, которое дает детям возможность экспериментировать, фантазировать, творить. Создание среды - первый шаг к достижению поставленной цели.

Свою практическую деятельность по реализации квест – технологии я начала с изучения потребностей воспитанников. Чтобы понять, что интересно детям и о чем

они хотят узнать. За 2019-2020 учебный год я разработала картотеку квест- игр для детей разновозрастных групп (Приложение 1).

## **5. Анализ результатов.**

С применением новой технологии у меня появилась еще одна возможность дать каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время это помогло сплочению детского коллектива. Ребята в моей группе стали чаще замечать достижения других воспитанников, при выборе игры могут бесконфликтно распределить роли, например, используя считалку.

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

Технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.<sup>3</sup> Очень надеюсь, что моя разработка пригодится педагогическим коллективам для создания интересных и познавательных квестов.

## **Список литературы:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки №1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года).

3. Быховский, Я.С. Что такое образовательный веб-квест?

[Электронный ресурс]/ Я.С. Быховский ([http://www.iteach.ru/met/metodika/a\\_2wn4.php](http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php)).

4. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.

5. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2010, стр.44.
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
7. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
8. Сокол И.Н. «Классификация квестов» – 2014г.. – №6 (09). – С.138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.

## Приложение № 1

### Квест – игра «Поиски подарка для Мишутки»

**Цель:** упражнять в количественном и порядковом счете, пространственной ориентировке, воспитывать целеустремленность, устойчивость, интерес к математическим знаниям, развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление; привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест- игра).

**Оборудование:** игрушка-медвежонок; большой платок; 4 конверта; лист с изображением барабана; лист с изображением детей с мячом, разрезанный на 6 частей; карточки с изображением лисички, медвежонок, пчелы и книги («Четвертый лишний»); лист с математическим примером и с фотографией уголка «Семья»; цифры от 1 до 7 (закрепить на дверцах шкафчиков в уголке «Семья»); муляжи яблок; желуди; горшочек с медом.

#### Ход игры:

В деревянном домике живет медвежонок Миша (игрушка). Домик накрыт большим платком. Воспитатель читает загадку:

Спит всю зиму лежебока.  
Лапу он свою сосет.  
И во сне своем глубоко  
Видит вкусный, сладкий мед.  
Может громко, без причины  
Зарычать и зареветь.  
Любит спелую малину  
Косолапый наш... (Медведь)

*Дети:* Медведь

**Воспитатель:** Посмотрим, кто у нас тут прячется? (Открывает накрытый домик, в нем сидит медвежонок, а в лапах у него конверт).

У медвежонок был день рождения, и друзья-пчелы подарили ему подарок. Но лисички-сестрички решили подшутить и спрятали от медвежонок подарок. Он так и не узнал, что ему подарили пчелы.

Давайте поможем медвежонку найти пропажу. Лисички оставили подсказки, по которым мы будем искать место, где спрятан его мед.

1. Из конверта достаем листок с изображением барабана. Делаем вывод, что идти надо к музыкальному уголку.
2. В музыкальном уголке дети должны найти следующий конверт. В нем находится разрезанная на 6 частей картинка с изображением детей, играющих в

мячик. Дети собирают картинку и делают вывод, что нужно идти в спортивный уголок.

3. Переходим в спортивный уголок. В корзине с мячами находится конверт с заданием «Четвертый лишний» (медвежонок, лисичка, пчела, книга). Дети делают вывод, что нужно идти в книжный уголок.
4. В книжном уголке дети находят книгу с конвертом, в котором находится лист с математическим примером  $1+1+1+1+1+1=?$  и фотография уголка «Семья». Дети должны правильно решить пример и найти изображение цифры 7 в уголке «Семья» (на дверце шкафчика).
5. В шкафчике находятся корзинки с яблоками, с желудями и горшочек с медом. Детям надо выбрать, какой из подарков подарили медвежонку друзья-пчелы.

**Воспитатель:** Ребята, какие вы молодцы! Вы нашли подарок для Мишутки. А теперь скажите, какую подсказку было разгадать труднее всего? Ну а с чем вы справились очень быстро? Какое задание было самым интересным для вас?

## Квест — игра «Страна математики»

### Задачи:

#### Образовательные:

Закрепить навыки порядкового счёта в пределах 10, называть смежные числа заданного числа. Учить находить определённое количество предметов соответствующей цифре. Закреплять умение решать простые арифметические задачи, используя логическое мышление.

#### Развивающие:

Развивать пространственное воображение, умение ориентироваться на листе бумаги, познавательный интерес;

Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по свойствам, обобщать; формировать навыки самостоятельной работы;

#### Воспитательные:

1. Воспитывать интерес к математическим занятиям;

2. Развивать самостоятельность;

3. Воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации;

4. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.

## Методические приемы:

Вопросы; упражнения; игры: задания.

## Ход занятия:

Сегодня мы отправимся в гости к Профессору Математикусу. А живет он в волшебной «Стране Математики». Профессор Математикус нас ждет и приготовил подарки. Он прислал карту, чтобы мы не заблудились.

Прежде чем отправиться, нам нужно захватить с собой цифры от 1 до 10. Профессор Математикусочень любит считать.

**Воспитатель:** Ой, а что это происходит с цифрами, они испарились.

Здесь какое-то письмо:

«Всем привет! Что бы получить свои цифры назад вам придется потрудиться. Я приготовила препятствия на вашем пути. Надеюсь, что вы не справитесь и все подарки достанутся мне. Ваша Ошибка»

**Воспитатель:** Ну что постараемся справиться со всеми трудностями? Тогда подойдите все сюда и что бы не произошло давайте поклянемся:

Клянемся дружными мы быть

И слезы горькие не лить.

С улыбкой трудности встречать.

Все смело преодолевать.

**ДЕТИ:** Клянемся!

**Воспитатель:** давайте внимательно посмотрим на карту.

Сначала мы должны пройти Логический лес, потом перебраться через реку Отчаяния по мосту, затем через болото Знаний, долина Головоломок и сундук, в котором ошибка спрятала наши цифры.

**Воспитатель:** давайте сначала разомнемся, проверим готовы ли вы к трудностям.

- В сказке волк и ... козлят. Сколько было козлят?
- Сколько гномов защищали Белоснежку?
- Сколько углов у треугольника?
- Яблоко круглое или квадратное?
- Что больше: три или восемь?
- В садике выходной в пятницу или в субботу?
- Сколько пальцев на руке?
- Сколько огоньков у светофора?
- Что меньше семь или три?

Ну, молодцы! Тогда в путь. И первый пункт на карте логический лес.

Будьте внимательны здесь злая Ошибка расставила ловушки.

## Логический лес.

**Воспитатель:** мы попали в загадочный логический лес (*картинка с лесом*). Давайте послушаем внимательно сложные задания на логику, которые нам оставила Ошибка и решим их.

1. У собачки Жучки родились котята: 2 беленьких и 1 чёрненький. Сколько котят родилось у Жучки? (*Нисколько*).
2. На столе лежит 6 морковок и 4 огурца. Сколько фруктов лежит на столе? (*Нисколько. Это овощи*).
3. Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас? (*2*).
4. Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели и числами (*вчера, сегодня, завтра*).
5. Что станет больше, если поставить вверх ногами? (*цифра 6*)
  - 1) Четыре овечки на травке лежали,  
Потом две овечки домой убежали.  
А ну-ка, скажите скорей:  
Сколько овечек теперь? (*2*).
  2. Шесть веселых поросят  
У корытца в ряд стоят!  
Тут один улегся спать –  
Поросят осталось... (*5*)
  3. Пять пушистых кошек  
Улеглись в лукошке.  
Тут одна к ним прибежала,  
Сколько кошек вместе стало? (*6*)

**Воспитатель:** -Ну молодцы! За то, что мы справились Ошибка отдала нам 3 цифры. Что это за цифры? (*1, 4 и 7*). Отправляемся дальше. И на пути у нас река.

### **Мост через реку Отчаяния**

Посмотрите опять Ошибка напакостила. Дети садятся за столы и с помощью палочек Кюизенера выстраивают мост, начиная от самой длинной и заканчивая самой короткой. Мы починили мост и за это Ошибка отдала нам еще 3 цифры (*2, 5 и 8*).

### **Физминутка!**

Дружно встали на разминку  
Дружно встали на разминку  
И назад сгибаем спинку.  
Раз-два, раз-два, раз-два-три,  
Да не упади, смотри. (*Дети наклоняются назад, для страховки упираясь ладонями в поясницу.*)

Наклоняемся вперед.  
Кто до пола достаёт?  
Эту сложную работу  
Тоже делаем по счёту. (*Наклоны вперед.*)

**Воспитатель:** продолжаем путешествие. Следующий пункт на карте болото Знаний.

### Болото знаний.

Здесь Ошибка заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Что бы узнать на какие кочки можно наступать угадать цифру, которую я похлопаю.

Итак, приступим. Закрываем глазки и слушаем внимательно сколько я раз похлопаю такую цифру и называем (5 хлопков, 2 хлопка, 4 хлопка, 8 хлопков, 1 хлопок, 3 хлопка).

Теперь в колонну по одному переходим через болото и наступаем только на кочки.

**Воспитатель:** Ура! Все перебрались через болото. Мы справились и за это нам Ошибка отдала еще 3 цифры (3, 8 и 9). Давайте посмотрим под кочками. Следующий пункт на карте долина головоломок.

### Долина головоломок.

**Воспитатель:** будьте внимательны, здесь ошибка чувствует себя как дома.

Ребята, посмотрите, какой человечек отправится с нами. Из каких чисел состоит человечек? (2, 3 0, 8, 1)

С этим заданием справились без труда. Осталось последнее, самое сложное.

Нам нужно вписать цифры в кружочки таким образом, чтобы стрелки указывали путь от большей к меньшей и наоборот.

Ура! Мы справились. И за это Ошибка отдала нам последнюю цифру (10).

Вот мы и добрались до сундука с цифрами. Давайте проверим, все ли цифры нам вернула Ошибка. Расставим их по порядку и сосчитаем. Замечательно, молодцы!

**Воспитатель:** но что бы открыть сундук с подарком мы должны назвать код. **Профессор Математикус** шепнул мне что это счет от 1 до 10 в обратном порядке. (Дети называют числа в обратном порядке). Ну, молодцы и вот ваш приз. Понравилось вам путешествие? Где мы были? Что видели? Что делали? Что больше всего понравилось? А теперь я предлагаю, вам оценить наше путешествие (кому все понравилось зеленый смайлик, кому совсем не понравилось красный).

## **Квест - игра «С природой будь аккуратен!»**

**Цель:** Закрепление знаний безопасного поведения в лесу, в природе детей дошкольного возраста.

### **Задачи:**

- Закрепление знаний детей дошкольного возраста о правилах безопасного поведения в природе, в лесу.
- Побуждение интереса детей к познанию чего-то неизвестного, нового.
- Формирование логического мышления детей, умения делать выводы.
- Развитие и обогащение связной речи детей.



– Закрепление умения детей дошкольного возраста работать слажено в команде.  
**Предварительная работа:** Сюжетно-ролевая игра «Найди клад», работа с картой. Беседы о мерах безопасности детей в природе с использованием картотек, альбомов, сюжетных иллюстраций. Беседы о поведении детей в лесу. Настольные и дидактические игры по данной тематике.

**Оборудование:** картинки с изображением правил поведения в лесу, макет по данной тематике с изображением леса (по сезонам) и маршрута прохождения квеста; ноутбук (компьютер); игрушка лисы; картинки с изображением лесных ягод; разрезная картинка муравья, картинки с изображением грибов; геометрические фигуры; контейнер с кусочками льда.

**Ход игры:**

В начале квеста на экране появляется изображение лисы или любого другого жителя леса (по выбору воспитателя, звучит обращение или воспитатель читает на экране).

**Лиса:** – «Дорогие ребята у нас в лесу произошло ужасное событие. Из-за того, что мы не знаем правил безопасности в природе, наш лес заколдовал злой волшебник. Если мы не пройдем задания по безопасности в природе, то он уничтожит наш чудесный лес».

На экране появляется изображение злого волшебника (лешего), он громко смеется (Ха-Ха- Ха).

Появляется изображение лисы. Она ухает.

**Воспитатель:** – «Лиса говорит: «Помогите пожалуйста!»

**Воспитатель:** Дети, что будем делать? (ответы детей). Давайте поможем Лисичке и жителям леса выполнить задания и спасём лес от злого волшебника.

**Воспитатель:** Дети нам нужна карта, по которой мы будем двигаться в нужном направлении, проходить сложные задания и отвечать на вопросы.

Появляется Лиса (воспитатель в костюме «Лисы» или игрушка Лиса):

– Здравствуйте ребята! Вы готовы помочь мне и моим лесным друзьям? Тогда прежде, чем идти в лес по маршруту, нужно вспомнить и рассказать правила поведения в лесу и в природе, тогда и получите карту, по которой нужно пройти.

Дети называют правила, используя картинку на экране.

**Воспитатель:** Молодцы, правильно назвали правила поведения в лесу. За каждое пройденное препятствие вы будете получать отрывок изображения. Когда соберете все, то сможете узнать, кто же спасет их страну.

На меня вы посмотрите,  
Дверки можете открыть вы,  
А на полочках моих  
Много нужного стоит!  
Выше всех я, как жираф:  
Я большой красивый... (Шкаф)

Дети находят шкаф, а в нём макет сказочного леса с маршрутом.

**Воспитатель:**

Ребята, нужно пройти маршрут с заданиями по правилам безопасности в природе.

Каждый этап обозначен красным кружочком. На кружках стоят таблички с указанием

опасностей в лесу. Необходимо правильно рассказать, как нужно себя вести, чтобы не получить травмы и не было неприятностей в лесу.

**1 табличка:** «Осторожно – несъедобные ягоды!»

Дети должны из набора картинок с ягодами выбрать знакомые съедобные ягоды (или несъедобные).

Дети должны рассказать об опасности несъедобных ягодах.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**2 табличка:** «Осторожно – дикие животные!»

Игра «Четвертый лишний»

На экране изображение – заяц, лиса, медведь, кошка. (Дикие животные).

Дети должны рассказать о правилах поведения в лесу, если встретят диких зверей.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**3 табличка:** «Осторожно – муравейник!»

Детям предлагают собрать из разрезанных картинок изображения муравья и рассказать о правилах поведения в лесу, если увидят муравейник.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**4 табличка:** «Осторожно – гроза!»

Детям необходимо отгадать загадку про молнию и рассказать правила поведения во время грозы в лесу.

Мы её вначале видим,  
А потом мы слышим гром,  
От грозы и этих вспышек  
Все попрятались кругом.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**5 табличка:** «Осторожно – змея!»

Игра «Доскажи словечко»  
Верёвка по земле ползёт,  
Вот язычок, открытый рот,  
Всех укусить, готова Я,  
Потому что Я – (змея).

Дети должны рассказать о правилах поведения в лесу, если встретятся со змеей.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**6 табличка:** «Осторожно – купание запрещено!»

Дети должны рассказать о том, как должны поступить дети, если захотят искупаться в лесной речке.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**7 табличка:** «Осторожно – грязная вода!»

Дети должны рассказать о том, что нельзя пить из открытого источника воды.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**8 табличка:** «Осторожно – ядовитые грибы!»

Детям предлагают найти среди предложенных грибов (муляжи, картинки, из фетра – по выбору) съедобные и несъедобные. Далее собрать из геометрических фигур гриб мухомор и рассказать о правилах поведения в лесу, если встретят ядовитые грибы.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**9 табличка:** «Осторожно – лёд!»

Детям предлагают на ощупь определить, что находится в контейнере (лёд).

Детям необходимо рассказать правила поведения на льду на речке.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**10 табличка:** «Осторожно – тонкий лёд весной!»

Детям необходимо отгадать загадку про весенний лёд и рассказать правила поведения весной на реке в лесу.

Эта вода как камень тверда.

Солнце припечёт- она потечёт... (Лёд)

Эта гладкая дорога

Проживёт совсем немного.

Как пойдёт по ней весна -

Вся разрушится она... (Лёд)

Детям необходимо рассказать правила поведения на весеннем льду на речке.

**11 табличка:** «Осторожно – клещи!»

Игра «Доскажи словечко»

Этот маленький злодей

Зверя грозного страшней.

На ветвях, в лесу живет.

Не росу, а кровь он пьет.

Настоящий паразит,

И несет энцефалит.

Облик страшен и злоещ!

Берегитесь! Это –

Дети должны рассказать о правилах защиты от клещей на прогулке в лесу.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка и по маршруту с табличками двигаются дальше.

**12 табличка:** «Осторожно – насекомые!»

Игра «Назови одним словом»

**Воспитатель:** - Оса, муха, кузнечик, овод, пчела – как это кто? (насекомые).

Детям необходимо рассказать о правилах безопасности поведения с жалящими насекомыми.

Дети получают отрывок изображения Лесовичка.

Картинка собрана. На ней изображен Лесовичок.



2. Дети идут дальше, на пути к следующей локации им мешают пройти дети на самокатах, они едут со скоростью, не останавливаясь. Воспитатель спрашивает, можно ли так делать? Можно ли ездить по жилой зоне с такой скоростью не уступая пешеходам?

Ответы детей:

**Воспитатель:** Молодцы, нельзя так себя вести на дороге. И пешеходов нужно уважать.

**Воспитатель** предлагает детям самим продемонстрировать как нужно ездить.

3. Следующая локация, на встречу к детям выходит дядя, у него в руках мороженое и котенок, он предлагает детям пойти с ним и он покажет, сколько у него еще животных дома. Воспитатель спрашивает, что вы будете делать дети в такой ситуации?

Ответы детей:

**Воспитатель:** Молодцы, вызываем полицию.

**Приходит полицейский и забирает преступника, благодарит детей.**

4. На пути к следующей локации на встречу детям выходит милая женщина и предлагает поехать с ней, под предлогом, что мама с папой в больнице и они попросили привезти их к ним. Воспитатель спрашивает у детей, поедут ли они с ней?

Ответы детей:

**Воспитатель:** Молодцы вы прошли все испытания на отлично.

5. Дети подходят к последней локации, где их ждет сюрприз. Мешочек, а в нем конфеты.

Воспитатель раздает сладости и спрашивает детей, что они узнали и вспомнили полезного?

Ответы детей.

## Квест - игра «Знакомство с группой»

**Цель:** создание благоприятной атмосферы между воспитанниками ДОУ.

**Задачи:** учить детей ориентироваться в новом пространстве; закрепить умение действовать сообща; воспитывать дружеские отношения.

**Материалы и оборудование:** улыбки из красной бумаги, картинка злой колдуньи, картинка доброй волшебницы, коробочка с картинками на кабинки, подсказки в виде ориентиров, корзинка.

**Ход игры:**

Дети собираются в игровой комнате.

**Ведущий 1:** ребята, нас сегодня ждет увлекательное путешествие по нашему новому дому. Как вы уже заметили на ваших кабинках нет картинок. Их закрыла вот в этой коробочке злая колдунья. Она не хотела, чтобы мы поселились в этом доме и поэтому так поступила. Я знаю, что эта колдунья очень боится смеха. Поэтому нам надо найти как можно больше улыбок и злые чары растают. Ну что начнем?

**Ведущий 2:** нам в помощь добрая волшебница отправила подсказки. Давайте посмотрим первую. Что же это может значить?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** молодцы! Пойдемте же искать, куда приведет нас эта подсказка.

Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

**Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** совершенно верно. Здесь мы будем заниматься спортом. Посмотрите здесь по - всюду разбросаны улыбки. Давайте соберем их и сложим в корзинку.

Дети собирают улыбки и складывают в корзинку.

**Ведущий 2:** давайте отправляться дальше. Открываем следующую подсказку. Что же это может означать?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** совершенно верно мы отправляемся в раздевалку.

Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

**Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** совершенно верно. Здесь мы будем переодеваться. Посмотрите, и здесь по - всюду разбросаны улыбки. Давайте соберем их.

Дети собирают улыбки и складывают в корзинку.

**Ведущий 2:** давайте отправляться дальше. Открываем следующую подсказку. Что же это может означать?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** совершенно верно мы отправляемся в столовую.

Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

**Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

Ответы детей.

**Ведущий 1:** совершенно верно. Здесь мы будем принимать пищу. А еще мы здесь будем заниматься. Посмотрите, и здесь по - всюду разбросаны улыбки. Давайте

★ соберем их.

★ Дети собирают улыбки и складывают в корзинку.

★ **Ведущий 2:** давайте отправляться дальше. Открываем следующую подсказку. Что же это может означать?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно мы отправляемся в игровой центр.

★ Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

★ **Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно. Здесь мы будем играть. Посмотрите, и здесь повсюду разбросаны улыбки. Давайте соберем их.

★ Дети собирают улыбки и складывают в корзинку.

★ **Ведущий 2:** давайте отправляться дальше. Открываем следующую подсказку. Что же это может означать?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно мы отправляемся в спальню.

★ Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

★ **Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно. Здесь мы будем отдыхать. Мне кажется, вы знаете, что нужно делать.

★ Дети собирают улыбки и складывают в корзинку.

★ **Ведущий 2:** давайте отправляться дальше. Открываем следующую подсказку. Что же это может означать?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно мы отправляемся в туалетное помещение.

★ Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.

★ **Ведущий 2:** вот мы и нашли эту комнату. Как вы думаете, для чего нам нужна эта комната?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** совершенно верно. Посмотрите, а здесь нет улыбок. А нет их потому что мы знаем все правила личной гигиены. А, как известно всем колдуньи не любят мыться. А мы с вами знаем, что прежде чем выйти из туалетной комнаты нам надо....

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 1:** правильно и мы сейчас все помоем руки.

★ Дети моют руки и знакомятся с новым оборудованием.

★ **Ведущий 2:** все подсказки закончились. Остался только один листок. Давайте посмотрим, что же там. Ребята, что же это значит?

★ Ответы детей.

★ **Ведущий 2:** совершенно верно это - значит мы должны вернуться в игровую комнату.

★ Дети с ведущими отправляются на поиски комнаты, пользуясь схемой.





### Задание 1.

Дети отправляются по карте к месту, где изображен березовый листочек.

Подвижная игра «К названному дереву беги».

На участке расположены трассы, с прохождением этапа:

- подлезания под дугами, перешагивание;
- бег змейкой между кубиками;
- метание в цель мячиками;
- прыжки по кочкам.

Дети проходят все этапы один за другим и за кочками находят конверт с кленовым листочком и новым планом-схемой.

### Задание 2.

Дети отправляются по карте к месту, где изображен кленовый листочек и рядом с ним конверт с заданиями.

Воспитатель открывает конверт с заданием: разгадать ребус:

огурец, виноград, оливки, щавель, имбирь

**Ответ:** овощи.

Что здесь лишнее? (*Виноград, потому что это фрукт*).

Чем полезны эти овощи и фрукты? (*Богаты витаминами, поэтому полезны здоровью*).

«Чтобы быть здоровым, одно из правил – надо двигаться и конечно играть. Сейчас мы с Вами поиграем», проводится соревнования с лошадками. Дети делятся на 2 команды.

### **Перевоз овощей с огорода.**

Перевозить только по одному овощу.

### **Объезд препятствий.**

Доехать до финиша, не сбив ни одну кеглю.

### **Бег в упряжках парами.**

Один «лошадка», второй – «наездник». После сигнала ведущего ребята стараются как можно скорее доехать до стойки, огибают ее, и возвращаются обратно, передают лошадку следующей паре.

### Задание 3.

Дети отправляются по карте к месту, где изображен дубовый листочек и рядом с ним конверт с заданиями.

Воспитатель открывает конверт с заданиями и загадывает загадки про грибы.

Разместился под сосной

Этот гриб, как царь лесной.

Рад найти его грибник.

Это – белый (*боровик*)

В мягкой травке на опушке

Всюду рыженькие ушки.

Золотистые сестрички

Называются ... (*лисички*)

Растут грибочки

В хвойном лесочке,

Скользкие ребята

В масле все ... (*маслята*)

На пеньке сидят братишки

★ Все в веснушках как мальчишки.  
★ Эти дружные ребята  
★ Называются ... (опята)  
★ В роще у березки  
★ Повстречались тезки! (подберезовик)  
★ Я в красной шапочке расту  
★ Среди корней осиновых.  
★ Меня увидишь за версту –  
★ Зовусь я - ... (подосиновик)  
★ Мы набрали шесть охапок  
★ Ярких разноцветных шляпок.  
★ И теперь без спешки  
★ Жарим ... (сыроежки)

★ **Игра:** «Кто скорее соберет съедобные грибы».

★ **Ход игры:** Дети делятся на 2 группы. По команде дети каждой группы отбирают картинки со съедобными грибами. Выигрывает тот, кто соберет грибы без ошибки. В конце прохождения всех этапов дети собираются на площадке, от которой начали испытания, и выстраиваются полукругом. В центре стоит Машенька.

★ **Воспитатель:** Вот ребятки, Вы и преодолели все сказочные этапы нашего путешествия. Пришло время помочь Машеньке найти ее корзинку.

★ Рядом с корзинками с грибами появляется корзинка с пирожками.

★ Машенька прощается с ребятами и уходит.

## ★ Квест-игра «Вперёд за победой!»

★ **Цель:** Формирование представлений о Великой Отечественной войне; воспитание у детей чувства гордости за подвиг нашего народа, на основе уже имеющихся представлений о войне.

★ **Задачи:** Создать условия для «погружения и проживания» детьми ситуации военного времени в формате квест- игры. Формировать умения выстраивать отношения в коллективе в процессе достижения общей цели. Развивать воображение, мышление, обогащать словарный запас. Воспитывать уважение к защитникам отечества и ветеранам ВОВ, чувства гордости за Родину.

★ **Место проведения:** музыкальный зал

★ **Оборудование:** музыкальный центр; маршрутный лист; пилотки; счетные палочки; схемы; лист бумаги; мячи; кегли; низкая скамейка; дуги; обручи.

★ **Предварительная работа:**

- ★ - Чтение произведений художественной литературы о ВОВ;
- ★ - Разучивание стихов; песен.
- ★ - Беседы, рассказы о ВОВ;
- ★ - Рассматривание иллюстраций о ВОВ;
- ★ - Экскурсия к памятным местам.

★ **Ход игры:**







Утром в штабе рассказать. (Разведчик);  
Я служу сейчас на флоте,  
Слух хороший у меня.  
Есть такой же и в пехоте —  
Дружим с рацией не зря! (Радист).  
Полосатая рубашка,  
Вьются ленты за фуражкой.  
Он готов с волною спорить,  
Ведь его стихия — море. (Моряк)  
В этой форме темно-синей  
Защищает он страну,  
И в огромной субмарине  
Опускается ко дну.  
Охраняя океан,  
Был в портах десятка стран. (Моряк - подводник)  
Крепкий прочный парашют  
За спиной его раскрылся,  
И за несколько минут  
Он на землю опустился.  
Он пройдет и лес, и брод,  
Но противника найдет. (Десантник)  
Ведущий: Все загадки отгадали, поэтому получите следующую букву (О).

### 3 станция «Фронтное письмо-треугольник».

Ведущий: Шла война, а жизнь продолжалась. Дома солдат ждали матери, жены, дети.  
В редкие минуты тишины солдаты, сидели возле костра, отдыхали, писали фронтные письма.

Шли солдаты на запад по дорогам войны  
Выпадал среди залпов, может час тишины.  
И тогда на привале, опустившись в окоп,

Люди письма писали тем, кто был так далек. ( Геннадий Фатеев)

Присаживайтесь вокруг «костра». Ребята, у меня в руках необычное письмо. Как вы думаете, чем оно отличается от современных писем? Письма «треугольником» шли не только с фронта, но и на фронт. Такие «треугольники» не заклеивались, а складывались особым образом. Такие письма приходили с фронта родным и близким. В военные годы было трудно с конвертами. Как сложить письмо. Чтобы сделать треугольник, загибаем лист бумаги справа налево, потом слева направо, формируя фигуру похожую на домик. Внизу остается полоска, загибаем с двух сторон треугольники и заправляем полученный конец в кармашек большого треугольника.

Ведущий: Молодцы и с этим сложным заданием справились. И получаете 3-ю букву (Б).

### 4 станция «Песня тоже воевала!»



Бессмертен подвиг доблестных солдат.  
Несут цветы и взрослые, и дети  
Тем, кто стоял за Родину свою,  
Чтоб не могла война вновь повториться.  
Приходят люди к Вечному огню,  
Приходят, чтобы низко поклониться. (М. Сидорова)  
**Звучит метроном**

**Ведущий:** Вы все молодцы, но, только объединившись, смогли собрать эти буквы.  
Именно благодаря дружбе, мужеству и храбрости люди победили в той страшной и  
тяжелой войне! Есть даже такие поговорки: «Один в поле не воин», «Пока мы едины  
- Мы непобедимы!». Вместе мы всегда добиваемся большего, чем в одиночку!  
А теперь ваша последняя задача сложить все собранные буквы и расшифровать  
слово. (ПОБЕДА)