БДОУ г. Омска «Центр развития ребенка - детский сад №302»

Программа

интеллектуальных состязаний

«Одаренный дошкольник»,

включающая задания и методическое сопровождение в ДОО

Составители:

**Концептуальные основы**

На этапе внедрения Федерального государственного образовательного стандарта в системе 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.

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 (квест). 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.

Именно игры (в любом их проявлении) стали той точкой, которая послужила развитию такого направления. По мнению исследования отечественных и зарубежных учёных и педагогов идея «квестов» идеально подходит для ДОУ. Сокол, И. Н. рассматривает «квест- технологию», которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя, чёткие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. По мнению многих учёных (Быховских Я.С ., Бовтенко М.А.,) в основе квест - технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

Квесты актуальны в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач, тем самым выявляя активных, нестандартно мыслящих - одаренных в познавательной деятельности дошкольников

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Можно не сомневаясь утверждать, что когда ребенок вырастет, он будет вести себя в своей профессиональной деятельности так же, как он в детстве вел себя в игре: планировать, прогнозировать, добиваться результата и совершенствовать свои физические и нравственные качества.

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.

Квесты требуют включения всего педагогического коллектива и привлечение родителей воспитанников. Поэтому необходимо подготовить основу для организации работы с использованием данной формы. Чтобы обеспечить взаимодействие всех участников образовательного процесса необходимо тщательно продумать методическое сопровождение включения квест-игр в образовательный процесс.

Использование такой формы работы как квест в образовательной деятельности очень актуально, так как ФГОС ДО требует использования технологий деятельностного типа. Именно квесты, необычные и увлекательные, способны сформировать те качества личности, которые полностью отвечают современным требованиям информационного общества.  **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.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по заданному маршруту, выполняет различные задания, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз - к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Главное преимущество **квеста в том**, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в **игровом**, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

**Принципы и подходы к формированию программы**

- деятельный подход, признающий ведущую роль развития познавательных и творческих способностей;

- преобладание логических задач, ведущих к познанию закономерностей, простых алгоритмов;

- системность, обеспечивающая организацию процесса интеллектуального развития;

- наглядность – осуществляется на восприятии наглядного материала;

- доступность – деятельность осуществляется с учетом возрастных особенностей, построенного по принципу дидактики (от простого к сложному);

- проблемность – направлены на поиск разрешения проблемных и игровых ситуаций.

- принцип интеграции – образовательная область «Познавательное развитие» интегрируется с образовательными областями : «Социально – личностное развитие», «Речевое развитие», «Художественно – эстетическое развитие», «Физическое развитие»; Детские квесты помогают нам реализовать образовательные,  развивающие и воспитательные задачи.

**Принципы и условия реализации программы (квест-игры) с дошкольниками**

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.

Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

Принцип добровольности образовательных действий ребенка. 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.

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».

Принцип присутствия импровизационной составляющей. Не всегда дети четко должны выполнять задания, которые дает 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 легкостью менять, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестает 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.

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.

Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

**Условия организации квест-игры с дошкольниками**

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.
* Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные **виды деятельности**:  
- игровая;

- коммуникативная;

- познавательно-исследовательская;

- двигательная;

- изобразительная;

- музыкальная;

- восприятие художественной литературы и фольклора.

Квесты можно условно разделить на три **группы:**

-линейные;

-штурмовые;

-кольцевые.

***Линейный квест*** – игра построена  по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

***Штурмовой квест*** – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

***Кольцевой***– представляет собой тот же «линейный квест», но замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

**Этапы прохождения квеста**.

***Пролог*** — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность.

***Организационная часть*** квеста также включает: распределение детей на команды; знакомство с правилами; раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

***Экспозиция***— прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

***Эпилог***  — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

**Достоинство квестов** для детей дошкольного возраста.

1. Квест – игра является привлекательной для ребенка, позволяет активировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.
2. Формирует у детей ощущение заинтересованности при выполнении задания.
3. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
4. Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе
5. Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объеме.
6. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая.

К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера.

**Условия реализации программы**

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы - 5-7 лет. Проведение интеллектуальных конкурсов организуется: групповой комнате, в помещениях ДО для дополнительного образования.

**Ожидаемые результаты освоения программы**

* Развитие познавательной активности, любознательности

дошкольников через организацию совместной деятельности с помощью квест-технологии.

* Заинтересованность и подключение

родителей к совместному детско-родительскому познавательному исследовательскому творчеству.

* Повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей, формирование исследовательских навыков, самореализацию детей.
* Формирование в детях навыков взаимодействия со сверстниками, проявления инициативы, толерантности, взаимопомощи.
* Выявление одаренности дошкольников в познавательной деятельности.

**Список литературы:**

1.Быховский, Я. С. Что такое образовательный веб-квест? / Я. С. Быховский. Режим доступа: http:// www.iteach.ru/met/metodika/a\_2wn4.php.

2.Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями [Текст] // Мир науки. - 2015. - №3. - 20 с.

3. Комарова, Т. С. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада» [Текст] : книга для воспитателей / Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина .- М. : Мозайка-Синтез , 2010 .- 44 с.

4.Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е .- М. : Издательский центр «Академия», 2001.

5.http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami 8.http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitce/

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

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

Положение о проведении квест-игры

**«Путешествие в мир природы»**

1**. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения квест-игры «Путешествие в мир природы» (далее – Квест).

1.2. Общие положения. Квест — это игра, приключение. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игроков умственных усилий.

1.3. Организаторы Квеста: педагоги БДОУ г.Омска «ЦРР-Д/с №302», воспитанники

2. **Цели и задачи Квеста**

2.1. Целью проведения Квеста является Способствовать формированию у детей среднего и старшего дошкольного возраста целостное представление о бережном отношении к природе.

Цель детей: Помочь Лесовичку пройти все задания и расколдовать лес.

**2.2. Задачи Квеста**:

- формирование у дошкольников интерес к окружающему миру, родной природе

- Уточнить, обогатить и активизировать словарный запас детей (перелетные и зимующие птицы, комнатные растения, правила поведения в лесу, животные и растения леса).

- Развивать связную речь, строитель логическое высказывание.

- Развивать умения вступать в диалог, способствовать речевому общению детей.

- Создать атмосферу эмоционального комфорта, повысить настрой детей.

Воспитывать у детей любовь к природе и бережное отношение к ней.

- Воспитывать дружеские взаимоотношения, целеустремленность.

**3. Участники Квеста**

3.1. К участию в Квесте приглашаются педагоги БДОУ г. Омска «ЦРР-Д/с №302», воспитанники

3.2. Количество участников игры 10-12 человек.

**4. Условия участия в Квесте**

4.1. Ответственность за безопасность участников возлагается на организаторов Квеста. Перед проведением мероприятия проводится инструктаж с дошкольниками и воспитателями об обеспечении безопасности во время его проведения.

4.2. Игра – это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками. Задание считается выполненным, если участники игры в результате решения задания получил ключ-символ.

4.3. Принцип равных условий означает, что все участники на протяжении всей Квест-игры обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Квест-игры. Данный принцип является неотъемлемым при подготовке и проведении Квест-игры Организатором.

4.4. Участие в Квесте означает полное согласие с данным Положением.

**5. Порядок проведения Квеста**

5.1.Квест проводится в соответствии с программой «Мир Открытий». При проведении мероприятия планируется использование маршрутных листов, которые будут предоставлены командам перед началом мероприятия.

Для прохождения Квест-игры участникам необходимо иметь:

5.2. Форма одежды членов команды во время Квест-игры – удобная.

5.3. Для команд школьников обязательно наличие 1–2 взрослых сопровождающих.

5.4. Команды посещают этапы Квеста, согласно маршрутному листу, на которых получают задания и выполняют их на месте получения.

5.5. При прохождении Квеста команда в полном составе на каждой станции должна выполнить задание, после выполнения которого они получают ключ-символ или по истечении определенного времени, переходят на следующий этап.

**6. Подведение итогов**

6.1. Победители Квеста награждаются дипломами БДОУ г.Омска «ЦРР-Д/с №302»

**7. Дополнительные условия**

7.1. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения

**Конспект квест - игры в старшей группе «Путешествие в мир природы»**

Цель воспитателя: Способствовать формированию у детей старшего дошкольного возраста целостное представление о бережном отношении к природе.

Цель детей: Расколдовать слово «ПРИРОДА», пройти все задания и найти буквы.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Задачи | | |
| Воспитательные | Развивающие | Обучающие |
| - воспитывать у детей желание беречь природу, способствовать осмыслению  своего места в ней, ответственность за сохранения красоты и богатства  родной природы. | 2. Уточнить, обогатить и активизировать словарный запас детей (перелетные и зимующие птицы, комнатные растения, правила поведения в лесу, животные и растения леса).  3. Развивать связную речь, строитель логическое высказывание.  4. Развивать умения вступать в диалог, способствовать речевому общению детей.  5. Создать атмосферу эмоционального комфорта, повысить настрой детей. | - закрепить знания детей о растениях и животных;  - закрепить знания и навыки поведения в природе;  - обобщить и пополнить детские представления о состоянии окружающей  среды; |

Оборудование : Монитор. магнитофон, ,презентация с заданиями , лес из картона, картинки с животных и следы ( лиса, заяц, волк, белка), мольберт или магнитная доска , карта, цветы полевые и садовые, буквы слова «ПРИРОДА», цветные карандаши, газеты.

Все станции находятся в отдельных кабинетах, буквы дети получают после выполнения каждого задания. На 1 задание даётся 5 минут, если команда выполняет задания за 3 минуты- получает 5 фишек, за 4 минуты- 4 фишки, за 5 – 3 фишки. Побеждает команда, которая соберёт наибольшее количество фишек.

Содержание деятельности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы | Содержание деятельности | Время |
| Процесс вовлечения | Звучит музыка «Улыбка» - дети входят.  На доске слово «ПРИРОДА» с заштрихованными буквами.  Воспитатель:  - Ребята, случилась беда-злой волшебник «УРАГАН» заколдовал слово  «ПРИРОДА». И теперь, мы с вами должны спасти природу. А для этого мы с  вами отправляемся в уникальное, очень интересное и познавательное  путешествие в мир природы. Вам на пути встретятся разные препятствия и  трудные задания, справившись с которыми, вы получите буквы.  Собрав буквы, вы вернёте их в наше заколдованное слово и расколдуете  «ПРИРОДУ».  -В пути вам пригодятся знания и смекалка, дружба и находчивость, быстрота  и аккуратность выполнения заданий.  -Как и в любом путешествии, вы должны помогать друг другу, а не винить  других за неудачи и ошибки. Действуйте дружно, весело и вам будет  сопутствовать удача!  -Итак, вы готовы?  Дети получают карту с указанием станций, которые им встретятся на  пути, и выдвигаются в путь.  Целью путешествия станет поиск правильных ответов, за которые дети  получат по одной букве и фишки. | 4минуты |
| Процесс осуществления действий  1. Дорисовать недостающие элементы лесной поляны.    2.собрать букеты так, что бы один букет был из полевых цветов, а другой из садовых.  3. Творческое задание «Рисование цветными мелками»  4.Отгадывание загадок.  5. Определи животное по следам.  6. Нужно отгадать название сказок.  7.Презентация с заданиями. | В: Теперь нас ждет интересное путешествие и поиск пропавших букв.  -На карте цифрой 1 обозначена первая станция, которая называется «Лесная  поляна». Как вы думаете, где будет расположена эта станция?  Звучит музыка «Звуки леса».  Ребята вы оказались в лесу, какие деревья здесь растут.(название деревьев)  1- Станция «Лесная поляна»  Воспитатель:  - На этой станции мы должны дорисовать недостающие элементы лесной  полянки: -цветы, листья, ствол деревьев и т.д., и назвать растения.  - Вы справились с этим заданием, и поэтому, получаете первую букву-букву  «П».  - Дальше нас ждёт следующая станция…  В: Следующая станция «Цветочная полянка»  На столе лежат( картинки) цветов (10 шт)  В: Скажите что это перед нами?  Д: Цветы .  В: А вы знаете, что это за цветы?  Ответы детей.  В .Ребята давайте соберём букеты, но так что бы один букет был из полевых цветов, а другой из садовых.  В: Молодцы, ребята, вы справились и со вторым заданием. И получаете вторую  букву-букву «Р».  Творческое задание «Рисование цветными мелками» Ведущий: — А вот и следующее задание: вам нужно нарисовать картину «Лес моей мечты»: 1 группа нарисует «Лес из берёз, сосен, дубов…» — любые деревья, которые могут расти в лесу; 2 группа нарисует «Цветочно-земляничную поляну»; 3 группа нарисуют «Бабочек, божьих коровок, которые будут обитать в этом лесу».  Ведущий: — Какая замечательная картина вышла у Вас! - За это задание вы получаете букву «И» и продолжаем двигаться по нашему  маршруту.  - На пути у нас станция…  4- Станция «Загадочная»  - Вам, дети, надо отгадать загадки и узнать, правильный ли ответ?  Детям предлагается ряд заданий, которые они должны отгадать.   А сейчас я проверю, что вы знаете о животных и птицах. Задание «Назови одним словом» Волк, лиса, медведь, заяц – это …звери. Берёза, сосна, дуб, рябина – это …деревья. Воробей, синица, дятел, ворона – это …птицы. Клубника, малина, смородина, крыжовник – это …ягоды. Бабочка, комар, стрекоза, муха – это …насекомые. Ромашка, роза, тюльпан, мак – это …цветы. Задание «Что за зверь?» 1. Хожу в пушистой шубе, живу в густом лесу. В дупле на старом дубе орешки я грызу. (Белка.) 2. Когда я голодный меня не встречай, Щелкну зубами, съем невзначай. (Волк.) 3. Летом по лесу гуляет, Зимой в берлоге отдыхает. (Медведь.) 4. Лежала между ёлками подушечка с иголками Тихонечко лежала, потом вдруг убежала. (Ёж.) 5. Рыжая плутовка, хитрая да ловкая, В сарай попала, кур пересчитала. (Лиса.) 6. Длинноухий трусишка, залез в огород, Увидел морковку, хвать быстро – и в рот. (Заяц.) Баба Яга: Ребята, в лесу много разных птиц. Какую пользу приносят птицы в лесу? (Ответы детей). А вы, ребята, знаете птиц, живущих в наших лесах? Сейчас проверим. Задание «Что за птица?». 1. Кто на елке на суку, счет ведет: ку-ку, ку-ку? (Кукушка.) 2. Верещунья, белобока, а зовут ее … (Сорока.) 3. Угадайте, эта птица скачет по дорожке, Словно кошки не боится – собирает крошки, А потом на ветку – прыг, и чирикнет: Чик-чирик! (Воробей.) 4. Всю ночь летает – мышей добывает. А станет светло, спать летит в дупло. (Сова.) 5. Я по дереву стучу, червячка добыть хочу, Хоть и скрылся под корой – все равно он будет мой! (Дятел.)  - Ребята, вы получаете за отгаданные загадки букву «Р»  - Предлагаю продолжить наш путь и отправиться на станцию…  В. Следующая станция «Следы неведомых зверей»  Ребята, вам нужно узнать животных леса по их следам (На картинке следы волка, лисы, зайца, белки, медведя, утки, кабана). Дети отгадывают, воспитатель выставляет животных на мольберт.  В. Молодцы ребята! Вы снова справились и я вам вручаю пятую букву 0.  6 – Станция "Сказочная"  1. «Назовите сказку, в которой один из главных героев пострадал из-за  несоблюдения санитарно-гигиенических правил» / «Сестрица Аленушка и  братец Иванушка»/  2. «Назовите сказку, в которой описывается уничтожение уникального  растения по прихоти девушки». / «Аленький цветочек» /  3. «Назовите сказку об овоще – гиганте» / «Репка» /  4. «Назовите сказку, в которой описывается сбор первоцвета для букета»  / «Двенадцать месяцев» /  5. «Назовите сказку, в которой рыба наделена способностью, не присущей ей  на самом деле» / «По щучьему велению» /    - И с этим заданием вы справились отлично. Вы большие знатоки сказок. За  выполнение этого задания вы получаете букву «Д»  Последняя станция «В гостях у Лесовичка»  Все задания на презентации.  Вы молоды, ребята. Вы получаете последнюю букву- «А».  -Теперь мы сможем поставить все буквы на свои места. Посмотрите, слово  «ПРИРОДА» опять ожило.  Природа будет нас радовать ещё долгие годы, а мы будем её охранять и  беречь! | 30 минуты |
| Рефлексия | В: Ребята скажите что мы сегодня с вами делали?  Ответы детей…….  Что вам было выполнить сложнее всего?  Ответы детей……  А что вам понравилось?  Ответы детей……  Скажите вы смогли помочь расколдовать слово «ПРИРОДА» ?  Ответы детей……  Ребята вы молодцы, вы смогли справиться со всеми заданиями потому, что вы знаете всё о природе. | 3 минуты |

**Конспект квест - игры в средней группе «Путешествие в мир природы»**

Цель воспитателя: Способствовать формированию у детей среднего дошкольного возраста целостное представление о бережном отношении к природе.

Цель детей: Помочь Лесовичку пройти все задания и расколдовать лес.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Задачи | | |
| Воспитательные | Развивающие | Обучающие |
| 1.Воспитывать эмоциональное, положительное отношение к природе.  2.Воспитывать у детей любовь к природе и бережное отношение к ней.  3. Воспитывать дружеские взаимоотношения, целеустремленность. | 1. Уточнить, обогатить и активизировать словарный запас детей (перелетные и зимующие птицы, комнатные растения, правила поведения в лесу, животные и растения леса).  2. Развивать связную речь, строитель логическое высказывание.  3. Развивать умения вступать в диалог, способствовать речевому общению детей.  5. Создать атмосферу эмоционального комфорта, повысить настрой детей. | 1. Формировать познавательный интерес к окружающему миру, родной природе; |

**Оборудование :** Телевизор, магнитофон, , комнатные растения, значки для ухода за растениями ,презентация дидактическая игра «Времена года» ,лес из картона, нарисованная засохшая береза, березовые листочки листочки, цветы красного, синего ,жёлтого цвета, картинки с животных и следы ( лиса, заяц, волк, белка), мальберт или магнитная доска ,символ солнце(5 частей)Письмо от Лесовичка. За каждое пройденное задание детям дается ключ и лучики солнца (3 минуты-5 лучей, 4-4луча, 5-3,6 минут дается дополнительное задание )

**Содержание деятельности:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы | Содержание деятельности | Время |
| Процесс вовлечения | В группу заносят письмо.  В. Ребята разрешите я вам его прочту?  Д. ДА  «Здравствуйте дорогие ребята! Случилась беда в моем лесу. Снежная королева наложила заклятие, всё заморозила и теперь весна так и не приходит в наш лес. Птицы не поют, зверей не видно. Как быть? Знаю одно, что заклятие может снять только дети., Я прошу вас о помощи, разбудите наше солнце и тогда заклятия пройдет. Я даю вам подсказку….»  В. Ребята, поможем разбудить солнце?  Д. Да!  В.тогда смотрим первую подсказку  https://w7.pngwing.com/pngs/935/309/png-transparent-musical-notes-music-leave-the-material-png-picture.png | 3минуты |
| Процесс осуществления действий  1 Определить листья засохшему дереву.    2 Составляем ритм с цветов по образцу.  3 Определи значки правильного ухода за растениями.  4. Определи животное по следам.  5. определи по признакам времена года (презентация времена года в загадках.) | В: Ребята, какое у нас первое задание? Давайте возьмём первый листок  Звучит музыка «Звуки леса».  Воспитатель читает первое задание  Ребята вы оказались в лесу, какие деревья здесь растут.(название деревьев) Какому дереву нужно помочь? Как мы это можем сделать? Что нельзя делать в лесу?  В: Ребята, возьмите каждый по листочку, приклейте к нашему засохшему дереву и скажите как ему можно помочь.(ответы детей , что нужно сделать что бы дерево снова ожило).  В. Молодцы ребята, вы справились с заданием и я вам вручаю первую часть символа  Дополнительное задание:  Неизвестно, где живёт,  Налетит - деревья гнёт,  Засвистит – по речке дрожь,  Озорник, а не уймёшь.                                (Ветер)  В: Какое же у нас второе задание .  Ребята теперь нужно идти на следующее задание  Дети идут на следующую станцию.  Воспитатель читает задание  Здравствуйте ребята ,помогите собрать гирлянду из цветов соблюдая определенный порядок, а какой вам поможет образец  Ответы детей.  В: Молодцы! Все справились с заданием и я вам вручаю вторую часть символа.  Доп.задание:  собрать букеты по цветам красные ,синие, жёлтые (классификация).  В: Ребята мы с вами переходим к следующему заданию,  Воспитатель читает задание  Посмотрите на поляну цветов и скажите, как нужно ухаживать за цветами, найдите соответствующие значки. Кому из цветов нужна помощь? Какая помощь? Расставь правильно значки.  Ответы детей, дети нашли засохший цветок. У каждого ребенка значок как ухаживать за растениями. Каждый ребенок определяет нужные значки для растения.  В: Молодцы! Все справились с заданием и я вам вручаю третью часть символа.  Доп. Задание: Собрать разрезную картинку цветка  https://i05.fotocdn.net/s112/8115c4bb03072428/public_pin_l/2515275848.jpg  В. А вот и следующий листочек с заданием (Воспитатель берёт лист и читает задание детям)  Ребята, вам нужно узнать животных леса по их следам (На картинке следы волка, лисы, зайца, белки. Дети отгадывают, воспитатель выставляет животных на мольберт) https://hendmeid24.ru/wp-content/auploads/820773/otpechatki_zverey_snegu.jpg  В.Молодцы ребята! Вы снова справились и я вам вручаю четвёртую часть символа.  Доп. задание:  С хозяином дружит, Дом сторожит, Живёт под крылечком, А хвост колечком. (собака). Определить какое это животное (домашнее или дикое)  В. Посмотрите это последняя станция. Давайте узнаем, что здесь нужно сделать.  Воспитатель читает задание.  Помогите определить времена года по признакам.  В.Ребята посмотрите внимательно на экран, сейчас я буду читать загадки, а вы должны отгадать по признак, какое это время года (презентация).  Доп.задание: определить https://i.pinimg.com/originals/80/28/ef/8028ef77194a8a2b454e90fba2a6c382.jpg  В: Молодцы ребята, вы справились с последним заданием, и получаете последнюю часть волшебного символа. Теперь нам нужно его собрать, чтобы заклятие потеряло свою силу, и лес ожил. (Дети собирают символ «Солнце»)  Воспитатель: Ребята , что у нас получилось?  Д. Солнце Итог подводит Лесовичок  Солнце обозначает: добро, тепло ,свет, жизнь.  Ребята, мы смогли расколдовать лес и снять заклятье. Лесовичок: Ребята, благодарю вас за помощь в снятии заклятия и оживлении леса. В знак благодарности примите от меня дары леса, это яблочки. Будьте здоровы, берегите природу.  А мне пора возвращаться в свои владения. Д. Досвидания. | 25 минуты |