

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
центр развития ребенка – детский сад № 9
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская



Приложение к проекту

2019 – 2020 г.г

Фото 7



Фото 8



Фото 9



Фото 10



Фото 11



Фото 12



Фото 13



Фото 14



Фото 15



Фото 16



Фото 17



Фото 18



Фото 19



Фото 20



Фото 21



Фото 22



Фото 23



Фото 24



Фото 25



Фото 26



Фото 27



Фото 28



Фото 29



Фото 30



Фото 31



Фото 32



Фото 33



Фото 34



Мастер – класс для педагогов.

На тему: «Применение квест – технологии в образовательном процессе ДОУ».

Кутафина Анастасия Васильевна
инструктор по физической культуре
МБДОУ ЦРР – детский сад № 9
ст. Старощербиновская

Цель: формирование готовности педагогов к применению квест – технологии в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи.

1. Сформировать у участников мастер класса представление о квест – технологии.
2. Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением квест – технологии.
3. Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в квест – игре.

Ход мастер класса.

1. Вступительная часть.

Уважаемые участники мастер – класса!!! Разрешите подарить Вам частичку успеха, эти предметы наполнены энтузиазмом, творчеством, идеями, которые помогут вам в вашей педагогической деятельности. Кисть – символ творчества, перо – символ науки, карандаш – символ обучения. А это и есть формула успеха! Желаю всем успеха!

Представляю вашему вниманию мастер – класс на тему: «Применение квест – технологии в образовательном процессе ДОУ».

2. Основная часть.

Квест – это игровая педагогическая технология, способствующая решению определенных задач на основе выбора, для достижения какой – либо цели. По – другому, это «поиск», «выполнение поручений», путешествие участников к определенной цели через преодоление трудностей.

В квесте всегда предполагаются интеллектуальные, двигательные или творческо - ориентированные коллективные задания. Особенность организации такой игровой деятельности состоит в том, что участники, выполнив одно задание, получают подсказку (*фрагмент картинки, букву, сообщение, предмет, карту*) к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Также мотивационную готовность участников повышает право выбора того или иного задания.

Учитывая уникальность, вариативность и разносторонность квест – игр, для меня стало интересно использовать данную инновационную технологию **при взаимодействии с воспитанниками**. В педагогической практике я применяю различные формы квест – игр, это спортивные, экологические, познавательно – исследовательские, интерактивные квесты. Мною были разработаны и реализованы следующие квесты:

1. Квест – игра спортивно – оздоровительной направленности с детьми подготовительной к школе группы. На тему: «В поисках здоровья!»
2. Эко – квест на основе кубанских народных подвижных игр для детей подготовительной к школе группы. На тему: «Знатоки природы!» (животные и растения кубанского леса).

3. Квест – игра спортивно – оздоровительной направленности для детей старшего дошкольного возраста, посвященная празднику 9 мая «День Победы». На тему: «По дорогам Великой войны!».
4. Квест – игра спортивно – оздоровительной направленности для детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста, посвященная «Дню защиты детей». На тему: «В поисках ключа к здоровью!».

Данная технология нашла свое отражение и при **взаимодействии с семьями воспитанников.**

- Интерактивная квест – игра спортивно – оздоровительной направленности с родителями и детьми подготовительной к школе группы. В рамках мероприятия «День открытых дверей». На тему: «В гостях у Забываки!».
- Познавательно – исследовательский эко - квест спортивно – оздоровительной направленности для родителей и детей подготовительной к школе группы. На тему: «Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья!».

В результате проведения данных квест - игр, получив большой эмоциональный заряд, я сделала вывод, что эта форма педагогической деятельности, не только способствует расширению образовательного пространства, но и как показывает моя личная практика, позволяет участникам проявить свои способности, знания, творчество, повысить познавательно – речевую, двигательную активность. А это помогает объединить игроков между собой, сплотить коллектив.

3. Практическая часть.

- Уважаемые коллеги, сегодня я на практике покажу вам, что педагогическая деятельность в формате квест – технологии замечательно вписывается в концепцию заданную ФГОС ДО. Это отличная возможность для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Чтобы понять, как работает данная технология, я предлагаю вам вместе со мной пройти фрагмент интеллектуальной квест – игры «Поиск модели современного педагога».

- Часть интеллектуального квеста уже разгадана (*педагог обращает внимание участников на слайд*), и мы видим, что современный педагог — это исследователь, новатор, организатор, профессионал. Мне нужна ваша помощь для того, чтобы пройти оставшийся. В этом мне помогут педагоги, которым достался красный карандаш. Пожалуйста, прошу Вас выйти в зал.

(участники выходят в зал, присаживаются за столы)

- Уважаемые коллеги, под каждым не разгаданным элементом находится задание, выполнив которое мы узнаем, каким необходимо быть современному педагогу в педагогической деятельности.

- Предлагаю вам совместно принять решение и выбрать цвет элемента.

(участники выбирают цвет с заданием)

Творец

- Говорят, что музыка живет в сердце, и она может выглядеть вот так! (*внимание участников обращается на слайд*). Или так! А я предлагаю изобразить музыку, так как слышите ее вы. С помощью графического изображения, нарисуйте музыку на листе бумаги в соответствии цветом нотки.

(участники выполняют задание)

- Друзья мои подскажите, а что помогло вам выполнить это задание? (*Ответы участников*). Конечно же, это ваше творчество! Вот и наша модель дополнилась еще

одним элементом, ведь современному педагогу просто необходимо проявлять свое творчество.

(после выполнения задания участники снова выбирают цвет элемента модели и переходят к выполнению следующего)

Эрудит.

- Каждый день мы, педагоги сталкиваемся с необычными ситуациями, с неожиданными детскими вопросами. А еще ребята могут рассказать вам по – своему свою любимую сказку. Попробуй, угадай! *(участники выполняют задание)*
- Я думаю, вы отлично справились с заданием, если мы выполнили все верно, то на модели появится еще один элемент. Проверим!
- Конечно, только эрудированный педагог сможет ответить на разнообразные детские вопросы.

(после выполнения задания участники снова выбирают цвет элемента модели и переходят к выполнению следующего).

Универсал.

- Педагог умеет все. Он и артист, и художник, и музыкант и ученый. А сколько игр знает!!! Предлагаю каждому участнику из предложенных предметных картинок, разгадать по одной игре и назвать ее *(участники выполняют задание)*.
- Пройдя это задание, педагоги продемонстрировали свое умение создавать игры из ничего, из самых обычных предметов, при самых обычных условиях.
- Обратимся к нашей модели, появится ли следующий элемент?

Участники обращают внимание на слайд, модель собрана.

- Друзья мои, вот мы и пришли к цели, собрали все недостающие элементы нашей модели современного педагога, а это значит, что в нашей команде работают самые интеллектуальные педагоги. Конечно же, это один из вариантов модели, ведь педагог должен быть коммуникативным, тактичным, находчивым, сообразительным, обладать нестандартностью мышления, иметь чувство юмора, а также от души любить детей и быть преданным своему любимому делу.

4. Рефлексия.

- А сейчас уважаемые коллеги, взгляните в окно. Я думаю, что на улице температура воздуха самая комфортная, небо безоблачное, атмосферное давление в норме. Термометр моего настроения показывает благоприятную психологическую атмосферу в аудитории, возможность приобретения новых знаний. А чтобы выяснить, насколько плодотворной и полезной была наша встреча, для вас, предлагаю поставить отметку на вашем термометре настроения.

(каждому участнику предлагается выразить свое мнение о мастер – классе, на изображенном термометре, сделав отметку фломастером возле соответствующего участка шкалы. Для ориентации шкала термометра маркируется в верхней части – «Я загорелся этой идеей», в центре – «От этого мне было ни жарко, ни холодно», в нижней части «Я остался холоден» части. Образуется некоторое количество значков, по которому можно судить о распределении мнений и оценок по предложенной теме).

- Благодарю вас за внимание и большое спасибо за плодотворную и активную работу, желаю вам успехов и удачи в нашем общем деле!

Список используемой литературы.

1. Антонов Ю.Е., Кузнецова М.Н., Саулина Т.Ф. Здоровый дошкольник. Социально-оздоровительная технология 21 века: Пособие для исследователей и педагогических работников. - М.: Аркти, 2000.
2. Анашкина Л.П. Методическое руководство развитием движений детей. // Дошкольное воспитание.-1984, №10.
3. Актуальные проблемы обучения и воспитания. / Под ред. С.Ф 0 Петрушкина. - Брянск, БГПУ, 1999.
4. Болотина Л.Р., Комарова Т.С, Баранов СП. Дошкольная педагогика. - М.: Изд. центр "Академия", 1997.
5. Бабанский Ю.К. Педагогика. М., 1977.
6. Бадалян Л., Миронов А. Воспитание двигательных способностей. // Дошкольное воспитание. - 1980, №10
7. Беззубцева И. В дружбе со спортом, Изд.: Гном - 2006 г.
8. Велитченко В.К. Физкультура для ослабленных детей: методическое пособие. - М.: Terra-Спорт, 2000.
9. Волков В.М. К проблеме развития двигательных способностей // Теория и практика физической культуры. - 1993.- 5-6. - С. 41.

Методическая разработка.

Познавательная игра с педагогами с использованием квест – технологии.

На тему: «Путешествие по образовательным областям».

Кутафина Анастасия Васильевна
инструктор по физической

культуре

МБДОУ ЦРР – детский сад № 9
ст. Старощербиновская

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию формы квест - игры в работе с детьми, продемонстрировать особенности использования квест - игры в работе с педагогами.

Задачи:

Познакомить педагогов с понятием “квест-игра”;

Познакомить педагогов с пособием «Чудо-парашют» и многофункциональным его назначением в разных образовательных областях;

Углубить знания педагогов о квест-играх, алгоритме создания квест-игр;

Создать условия для активного взаимодействия участников между собой.

Ход:

1. Приветствие и презентация.

2. Основная часть:

- Сегодня я вам покажу, как можно использовать квест - игру в работе с педагогами.

*Педагогам предлагается познакомиться с презентацией
«Квест – технология в образовательном процессе ДОУ»*

- Итак, я предлагаю вам принять участие в квест - игре «Путешествие по образовательным областям». Наше с вами путешествие мы начнем со сказочной истории «Сказки про ФГОС».

Педагоги приветствует ФГОС ДО

(ростовая кукла в чёрном платье со строгим лицом)

- Предлагаю вам, уважаемые коллеги, отправиться в увлекательное путешествие в сказку про ФГОС, а на чем мы с вами будем путешествовать, попробуйте угадать.

Сейчас я хочу вам предложить вспомнить, что все мы родом из детства и немножечко поиграть. Здесь у меня скрыт некий предмет (*слайд*). Я предлагаю вам с помощью игры «ДА-НЕТ» угадать, что здесь. Напомню вам правила игры: вы можете задавать мне различные вопросы, на которые я буду отвечать: да, нет или несущественно.

Педагоги высказывают свои предположения.

- Я вынуждена вам немножко подсказать... (*загадка*)

Тучек нет на горизонте,

Но раскрылся в небе зонтик.

Через несколько минут

Опустился ... (парашют).

- Правильно, но у нас с вами не просто парашют, а настоящий чудо - парашют. А для того, чтобы отправиться в путешествие по образовательным областям нам необходима.....? (*карта*). Будем следовать нашему волшебному свитку, который оставил нам ФГОС. Чтобы одной мне не заблудиться, мне нужна дружная команда.

В центр зала приглашаются 6-8 участников.

- Так как мы с вами уже хорошо знакомы, я прошу у вас активной поддержки и помощи. Для проведения любой квест - игры необходимо проведение

предварительной работы со стороны педагога (подготовить интересные пособия и атрибуты). Я хочу вам представить многофункциональное пособие «Чудо - парашют», с которым можно организовать различные виды детской деятельности.

Образовательная область «Речевое развитие»

- Итак, первой нашей станцией станет речевое развитие, а вот и хозяйюшка.

Педагог надевает ростовую куклу в зелёном платье.

- Здравствуйте, гости дорогие, рада приветствовать вас. Думаю, что многие из вас помнят и знают стихотворения, чтение которых сопровождается движениями. В своей работе по запоминанию стихов с ребятами я использую следующий игровой прием, применяя чудо - парашют «Расскажи стихи с волшебным парашютом».

Взрослый сопровождает чтение стихотворения подходящими движениями, а дети повторяют слова и движения за ним. Давайте попробуем.

Три медведя шли домой.

Папа был большой-большой.

Мама чуть поменьше ростом.

Ну, а сын – малютка просто.

Очень маленький он был,

С погремушками ходил.

Молодцы, доброго вам пути!

Образовательная область «Познавательное развитие»

- А вот и вторая станция, а хозяйюшка в ней познавательное развитие.

Педагог одевает ростовую куклу в красном платье.

Добрый день гости дорогие! Я с вами поиграю в занимательную игру «Что, где, когда» называется. По направлению стрелки от нашего волчка, мы определим конверт с заданием, с которым вам и придется справиться. Итак, музыка, начали. Разрешается воспользоваться подсказками: звонок другу, пятьдесят на пятьдесят, помощь хозяйки.

На пол кладётся маленький «Чудо-парашют», в центр ставится юла-волчок со стрелкой и 4 конверта с шуточными заданиями.

Вот, что значит, настоящие педагоги, без всякого усилия справились с заданиями. Доброго вам пути!

Образовательная область «Физическое развитие»

- А на этой станции живет хозяйка физического развития.

Педагог надевает на себя ростовую куклу в синем платье.

Ну, что ж гости дорогие, здравствуйте!

Парашют приносит много радости, как детям, так и взрослым. Его можно использовать при проведении общеразвивающих упражнений, игр - соревнований, и подвижных игр разной степени активности. Предлагаю вам в одной из них принять участие.

Игра «Перемена мест»

- Встаем по кругу, лицом к парашюту, руками держась за цветовой сектор. И произносим следующие слова; «Скучно, скучно, нам стоять, не пора ли пробежаться, нам местами поменяться 1,2,3. Ведущий называет любой цветовой сектор - красные беги! Кто стоит под этим цветом, пробегают под парашютом и меняются местами.

В нашем детском саду мы трансформировали «Чудо-парашют», делали отверстия с сетками и добавили к игре атрибут – мяч.

Игра «Закати мяч»

Участникам предлагают катать мяч по парашюту, по команде ведущего закатить в свой кармашек. Выигрывает тот, кто быстрее всех забросит мяч в свой кармашек.

Спасибо за участие, доброго пути!

Образовательная область «Социально-коммуникативное развитие»

- А вот и станция, где хозяйшккой будет социально – коммуникативное развитие.

Педагог надевает ростовую куклу в жёлтом платье.

- Здравствуйте, гости дорогие. Теперь у меня поиграйте. На этой станции мы наш «Чудо-парашют» перевоплотим в «Чудо- плащ».

Игра «Угадай эмоцию»

- Я вам, сейчас раздаю волшебные карточки разных цветов, участники игры увидят на обратной стороне эмоцию, которую после небольшой подготовки должен будет показать залу, и если зал угадывает, участник оказывается великим мастером перевоплощений, а свою карточку с эмоцией вешает на наш разноцветный «Чудо-плащ».

- Не сомневалась в ваших возможностях, вы молодцы, доброго пути.

Образовательная область «Художественно-эстетическое развитие»

- И последняя станция, которую мы с вами посетим, называется художественно-эстетической, а вот и хозяйшкка.

Педагог надевает ростовую куклу в оранжевом платье.

- Доброго вам дня красны девицы, проходите, на пороге не стойте. Для того, чтобы используемые формы организации работы с детьми были успешно внедрены в образовательное пространство необходимо соблюдать определенные условия и одно из главных условий – это эмоционально - психологическое состояние, в которое попадает педагог в тот момент, когда он начинает реализовать эти формы, образовательные программы. Чтобы они работали важно, чтобы педагог работал с удовольствием, эмоциональным драйвом (без эмоционального выгорания).

- Как вы думаете, уважаемые коллеги, как можно использовать парашют в художественно-эстетическом развитии?

- В нашем детском саду парашют появился для цветотерапии, а я вам предлагаю использовать его для создания картины. Для этого нам понадобится Чудо-плащ, который мы перевернём и выложим на пол зелёным полотном – получилась зелёная полянка. У нас здесь много разнообразных кусочков ткани, с помощью которых я предлагаю вам нарисовать картину настроения. Тканью мы можем рисовать, ткань можно смять, скрутить, сложить, сделать все, что угодно. Это как раз та форма работы, где утомительное принуждение уступает место увлеченности.

- Пока наши увлеченные участники превращают кусочки ткани в художественный шедевр. Я предлагаю вам не скучать, не вставая с парашюта потанцевать, чтоб наших милых дам не смущать (танец с аудиторией сидя на стуле: движения головы, плеч, рук, ног под ритмичную музыку). Восстановим дыхание и создадим общий ритм. Молодцы!

- Вот мы с вами прошли весь маршрут по всем образовательным областям, который был нарисован в свитке, используя всего лишь одно пособие: чудо-парашют и его разнообразные модификации.

А в конце нашего путешествия вас встречает уважаемый наш ФГОС.

Выходит ФГОС (ростовая кукла в разноцветном платье с улыбающимся ищом под музыку «Дружба»).

Список используемой литературы.

1. Антонов Ю.Е., Кузнецова М.Н., Саулина Т.Ф. Здоровый дошкольник. Социально-оздоровительная технология 21 века: Пособие для исследователей и педагогических работников. - М.: Аркти, 2000.
2. Анашкина Л.П. Методическое руководство развитием движений детей. // Дошкольное воспитание.-1984, №10.
3. Актуальные проблемы обучения и воспитания. / Под ред. С.Ф 0 Петрушкина. - Брянск, БГПУ, 1999.
4. Болотина Л.Р., Комарова Т.С, Баранов СП. Дошкольная педагогика. - М.: Изд. центр "Академия", 1997.
5. Бабанский Ю.К. Педагогика. М., 1977.
6. Бадалян Л., Миронов А. Воспитание двигательных способностей. // Дошкольное воспитание. - 1980, №10
7. Беззубцева И. В дружбе со спортом, Изд.: Гном - 2006 г.
8. Велитченко В.К. Физкультура для ослабленных детей: методическое пособие. - М.: Terra-Спорт, 2000.
9. Волков В.М. К проблеме развития двигательных способностей // Теория и практика физической культуры. - 1993.- 5-6. - С. 41.

Методическая разработка.
Семинар – практикум для родителей воспитанников,
с применением технологии квест - игры.
На тему: «Удачная находка!»

культуре

Кутафина Анастасия Васильевна
инструктор по физической

МБДОУ ЦРР – детский сад № 9
ст. Староцербиновская

Цель: привлечение родителей в образовательное пространство детского сада

Задачи:

- Способствовать созданию положительных эмоциональных переживаний родителей от совместного мероприятия;
- Побуждать родителей к активному участию.
- Пробудить желание увидеть проблемы своего ребёнка изнутри и найти способы их решения.
- Повышение интереса родителей к образованию и самообразованию;
- Обучение родителей знаниям и умениям, способствующим гармонизации детско - родительских отношений;
- Создание коллектива родителей, заинтересованных в решении общих проблем.
- Развивать умение быстро принимать решение.

Вступительная беседа.

Участники находятся в групповой комнате.

Инструктор по ФК.

Квест-игра - новая образовательная технология.

Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». «Квест» - это командная игра. Идея игры проста - команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, участники получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Значение квест - игры.

Представленная форма организации деятельности детей 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, помощь и взаимовыручка;
- побуждение к познавательно - исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций.

Квест – игры это удачная находка, при организации совместной и самостоятельной деятельности с детьми.

Ход квест-игры.

Инструктор по ФК

- Уважаемые родители, а теперь мы с вами немного поиграем как наши с вами дети. Приняв участие в квест – игре, пройдя все задания, вы лучше поймете своего ребенка: его трудности, его психические эмоциональные всплески во время игры, состояние сопереживания, интерес к игре и ее обучающие и развивающие стороны.

- Прежде чем начать, нам нужны 2 команды. Мы с детьми стараемся искать разные способы деления на команды: по цвету глаз, по цвету одежды, волос, по расцветке на первый-второй, мальчики - девочки, высокие - низкие, и т. д.

А вам мы предлагаем вам взять каждому по карточке и найти себе пару по ассоциации.

Пары встают друг за другом, и таким образом им получается две команды. Для того чтобы было видно участников команд раздаем галстуки 2 цветов. Командам предлагается выбрать капитана и придумать название команды.

- В ходе педагогического процесса мы с детьми так же учимся выбирать в своей команде капитана, название команды. Для детей это очень интересно и забавно. Дети учатся работать сообща, советоваться, выслушивать мнение друг друга, принимать правильный ответ, решение, ведь от слаженности команды зависит успех.

Капитаны подходят за конвертом №1. В конверте загадки для 2-х команд, в отгадке которых команда узнает, где следующее задание.

- За каждое правильно сделанное задание вы будете получать букву, и при подведении итогов посмотрим, что за слово у вас получится.

1команда - 1 задание

Дождь весёлый, озорной,
В огород пришёл со мной
Дождевую тучку
Я держу за ручку (лейка)

Команда, найдя лейку, находит в ней следующее задание.

1команда - 2 задание

Собрать пазлы и узнать, куда идти дальше (собирают картинку физкультурного зала).
Получают первую букву и идут в физкультурный зал.

2команда - 1 задание

В колодец нырнуло
Оно с головой –
Наверх возвратилось
С холодной водой (ведро)

Команда, найдя ведро, находит в нём следующее задание.

2 команда – 2 задание

*Собрать пазлы и узнать, куда идти дальше (собирают картинку музыкального зала)
Получают первую букву и идут в музыкальный зал.*

1команда - 3 задание в ФИЗКУЛЬТУРНОМ ЗАЛЕ

*В физкультурном зале участников встречает герой лиса Алиса
Лиса - Алиса играет в игру на воображение:*

- Я, Лиса - Алиса
Детей я превращаю
В того, в кого хочу!
Я вовсе не шучу,
И немедленно ребят
Превращаю я в котят!

А теперь без лишних слов
Превращаю вас..... в слонов!
Мне слоны уж надоели,
Превращаю вас..... в газелей!
Быстро все дубками станьте,
Кроной до небес достаньте!
Все на месте закрутились
И..... в зайчишек превратились!
Быстро все кустами станьте,
Веткой до земли достаньте!
А теперь вы все цыплята,
Но сейчас вы все...козлята!
Я устала превращать,
И кончаю колдовать,
Всех немедленно козлят
Превращаю я...в ребят!

Лиса – Алиса.

- Молодцы! Заработали 2 букву. Чтобы узнать, куда идти дальше надо найти синюю коробочку (*в коробке набор карандашей, фломастеров и бумага*). Значит, идем в ИЗО - студию.

2 команда - 3 задание в МУЗЫКАЛЬНОМ ЗАЛЕ

Составить рассказ по карточкам «Рассказы с картинками». Самим выбрать, кто будет играть роль воспитателя, а кто ребёнка.

- А теперь мы отдохнём и проведём гимнастику для глаз.

Смотрите на экран, следите глазами и повторяйте движения.

- МОЛОДЦЫ! Заработали 2 букву.

Чтобы узнать, куда идти дальше надо найти зелёную коробочку (*в коробке кастрюля, ложка, поварёшка*). Значит, идем на КУХНЮ

1 команда - 4 задание в ИЗОСТУДИИ

Работа парами, за столами. 1 человек работает, а другой проверяет.

Собрать по номерам предмет.

- МОЛОДЦЫ! Заработали 3 букву!

Чтобы узнать, куда нам идти дальше, надо найти красный конверт, а где он находится, догадаетесь, отгадав загадку.

- Учит он читать меня

С буквы А до Буквы Я

Он не атлас, не словарь,

Как зовут его? (**Букварь**)

Родители находят красный конверт в букваре. В конверте картинка про кухню.

Идут на кухню

2 команда - 4 задание на КУХНЕ

Работа по карточкам «Классификация предметов»

- МОЛОДЦЫ! Заработали 3 букву.

А сейчас отгадайте, куда идём дальше

Этот кабинет является центром планирования, реализации и осуществления изобразительной, творческой деятельности воспитанников ДОУ (ИЗОСТУДИЯ)

1 команда - 5 задание на КУХНЕ

Работа по карточкам «Классификация предметов»

- МОЛОДЦЫ! Заработали 4 букву.

А сейчас отгадайте, куда идём дальше

Окружающее пространство, которое даёт возможность ребёнку реализовать себя в различных видах музыкальной деятельности (МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЗАЛ)

2 команда - 5 задание в ИЗОСТУДИИ

Работа парами, за столами. 1 человек работает, а другой проверяет.

Собрать по номерам предмет.

- МОЛОДЦЫ! Заработали 4 букву!

Чтобы узнать, куда нам идти дальше, надо найти синий конверт, а где он находится, догадаетесь, отгадав загадку:

Учит он читать меня

С буквы А до Буквы Я

Он не атлас, не словарь,

Как зовут его? (Букварь)

В букваре находится конверт синего цвета. В конверте картинка мяча. Идём в физкультурный зал.

1 команда - 6 задание в МУЗЫКАЛЬНОМ ЗАЛЕ

Составить рассказ по карточкам «Рассказы с картинками».

Самим выбрать, кто будет играть роль воспитателя, а кто ребёнка.

- А теперь мы отдохнём и проведём гимнастику для глаз.

Смотрите на экран, следите глазами и повторяйте движения.

МОЛОДЦЫ! Заработали 5 букву.

Я предлагаю подняться всем в нашу группу для подведения итогов

2 команда - 6 задание в ФИЗКУЛЬТУРНОМ ЗАЛЕ

Лиса - Алиса играет в игру на воображение:

- Я, Лиса - Алиса Детей я превращаю

В того, в кого хочу!

Я вовсе не шучу,

И немедленно ребят

Превращаю я...в котят!

А теперь без лишних слов

Превращаю вас...в слонов!

Мне слоны уж надоели,

Превращаю вас...в газелей!

Быстро все...дубками станьте,

Кроной до небес достаньте!

Все на месте закрутились

И...в зайчишек превратились!

Быстро все...кустами станьте,

Веткой до земли достаньте!

А теперь вы все...цыплята,

Но сейчас вы все... козлята!

Я устала превращать

И кончаю колдовать,

Всех немедленно козлят

Превращаю я...в ребят!

- МОЛОДЦЫ! Заработали 5 букву.

Я предлагаю подняться всем в нашу группу для подведения итогов

В группе командам предлагается собрать слово, из заработанных букв.

В итоге получается слово РЕФЛЕКСИЯ

- Каждый участник игры заработал медаль. Мы предлагаем каждому кратко рассказать о своих впечатлениях от сегодняшнего вечера.

- Я думаю, применяя квест – игры, дают отличную возможность оригинально и весело организовать веселое мероприятие в домашних условиях.

Список используемой литературы.

1. Колесникова И.В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. 2015. №2. С.48-59.
2. Корзикова Т.П. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника. Известия ВГПУ. Педагогические науки. 2016. № 3 (272). С.56-59.
3. Осяк С.А. Формирование представлений о здоровом образе жизни у детей старшего дошкольного возраста // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;URL: [https://science-education.ru/ru/article /view?id=20207](https://science-education.ru/ru/article/view?id=20207) (дата обращения: 08.02.2018).
4. Ошкина А.А. Формирование основ здорового образа жизни у старших дошкольников: авторефер. дисс. канд. пед. наук.- Санкт-Петербург, 2009. 25 с.
5. Щепина И.Н. Реализация квест-технологии в ДОУ // Образовательные проекты «Совёнок» для дошкольников. – 2017. – № 56. – ART 171719. – URL: <http://www.kids.covenok.ru/171719.htm>.