**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**Любимская средняя общеобразовательная школа**

**(дошкольные группы)**

**Описание опыта работы по теме:**

**внедрение КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИи В ОБРАЗОВАТЕЛЬНую деятельность с детьми**

**старшего дошкольного возраста**

**Автор:**

Воспитатель дошкольных групп МОУ Любимской СОШ

**Горячева Екатерина Юрьевна**

г. Любим, 2017

**Содержание:**

**1.Условия возникновения опыта…………………………………………….3**

**2.Актуальность…………………………………………………………………4**

**3. Новизна…………………………………………………………………….…5**

**4. Технология опыта…………………………………………………………...5**

**5.Анализ результатов………………………………………………………….8**

**6. Список литературы………………………………………………………..10**

**Приложения**

1. **Условия возникновения опыта**

На этапе внедрения ФГОС ДО в 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.[1](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote1sym)

В нашем учреждении образовательная деятельность осуществляется по «Основной образовательной программе дошкольных групп МОУ Любимской СОШ» (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, иди 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. [2](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote2sym)

Как и у большинства моих коллег, у меня не раз возникал вопрос: « Как сделать так, чтобы ребенок, играя, развивался?»

1. **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.
5. **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.

1. **Технология опыта**

Цель моей 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.

Немного истории…

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Квесты чаще всего называют «бродилками», поскольку для достижения цели нужно ходить и что-то искать, решать какую-то головоломку в определенной ситуации для перехода на следующий этап. Квесты рассчитаны на широкую аудиторию всех возрастов:

* детские квесты
* квесты для взрослых,
* квесты, для совместных игр взрослых и детей.

Проанализировав различные литературные источники по данной теме, я отметила, что, как и любая педагогическая технология, квест имеет свою классификацию (Приложение 2) и принципы (Приложение 3). 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 (Приложение 4). Алгоритм организации и проведения квест – игры это своего рода сценарий, который должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

**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. Затем был составлен план мероприятий проведения образовательной деятельности в форме квест –игры. За 2015-2016 уч.год я разработала и реализовала 6 игр: «В поисках пиратских сокровищ» (летний период), «В поисках пиратских сокровищ (зимний период)», «По следам Буратино», «Машины шалости», «В здоровом теле, здоровый дух», «Навстречу Весне».

Первая квест - игра у нас состоялась в летний период. В которой ребята почувствовали себя настоящими героями приключенческой истории. На память о нашей первой игре мы с ребятами создали красочный фото альбом, с самыми яркими событиями прошедшей игры.

В начале зимы, просматривая летний фотоальбом, ребята вспоминали самые интересные моменты, делились впечатлениями, и вновь захотели еще раз побывать в роли кладоискателей, но уже совершить путешествие по снежным просторам. Так появился еще один квест, который получил название: **«В поисках сокровищ в зимний период»**(Приложение 5**)**. Это приключенческая игра, где необходимо было выполнять различные задания, для продвижения к цели. Погружение в атмосферу приключения было бы неполным без неожиданных встреч с различными героями, животными и пр. Для этого была организована соответствующая предметно-развивающая среда. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом и взрослыми.

Дошколята отлично справились с финальным испытанием, проявляя взаимодействие в команде и взаимовыручку.

**5.Анализ результатов.**

Для выявления эффективности применения квест-технологии я провела диагностику развития регулятивных действий (Приложение 6). Я сделала акцент на данном виде УУД, т.к. именно от правильной организации зависит повышение мотивации воспитанников в различных видах деятельности, а в дальнейшем успешность социализации в обществе.

При анализе диагностического материала я особо выделила критерий «умение участвовать в обсуждении». Так как этот критерий подразумевает умение ребенка слышать и слушать друг друга, разумно и доброжелательно возражать взрослым, умение отстаивать свою позицию. Для меня это было важно и с точки зрения межличностных отношений между воспитанниками, поскольку в группе есть значительное количество детей, которые занимают лидерские позиции среди детского коллектива. Поэтому взаимоотношения среди детей не всегда складываются легко и гармонично. 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.[3](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote3sym) Очень надеюсь, что мой опыт 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](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.iteach.ru%2Fmet%2Fmetodika%2Fa_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 // Молодий вчений. – 2014. – №6 (09). – С.138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fmolodyvcheny.in.ua%2Ffiles%2Fjournal%2F2014%2F6%2F89.pdf).
9. [http://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/uchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fnsportal.ru%2Fshkola%2Fgeografiya%2Flibrary%2Fuchebno-metodicheskoe-posobie-zhivye-kvesty-na-urokah-geografii)
10. [http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma- obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fcyberleninka.ru%2Farticle%2Fn%2Figra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami)
11. http://super-positive.ru/kvest-dlya-detey-na-ulitce/

**Приложения**

**Приложение №1**

Классификация квестов

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.

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

1. **По форме работы**: групповые, индивидуальные.
2. **По предметному содержанию**: моно квест, межпредметный квест.
3. **По структуре сюжетов** различают: линейные, штурмовые, кольцевые.
4. **По информационно образовательной среде** традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.
5. По **доминирующей деятельности** воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест.

**Приложение №2**

**Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста**

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.

Структура квеста

**Приложение № 3**

* **Введение** – ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
* **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).
* **Ресурсы** – список информационных ресурсов (в электронном виде, в бумажном виде) необходимых для выполнения заданий.
* **Процесс работы** – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
* **Оценка** – описание критериев и параметров оценки выполнения заданий. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
* **Заключение** – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом.

**Приложение № 4**

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

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?

1. Сформулировать проблему

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

1. Определить цель игры.

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

1. Определить задачи - шаги, позволяющие достичь цели

- Как и за счет чего цель будет достигнута?

1. Создать тематический план

- Какие темы, формы работы, техники мы используем для реализации каждой задачи? Сколько потребуется времени на проработку каждой темы

1. Разработать сценарий, выбрать место проведения игры

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

1. Определиться с материалами и условиями, подготовить дидактические и раздаточные материалы, реквизиты для игры.
2. Назначить дату, заинтересовать участников игры.
3. Проведение игры.
4. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
5. Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

**Приложение № 5**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**Любимская средняя общеобразовательная школа**

**(дошкольные группы)**

**Квест-игра**

**«В поисках сокровищ зимний период»**

**Горячева Екатерина Юрьевна**

**воспитатель**

**Любим, 2016**

Цель: Закрепить знания детей об особенностях крайнего севера.

Задачи:

* Углублять представления о животных, условиях жизни и быта народов севера.
* Активизировать словарный запас детей ( северный полюс, северное сияние, полярная ночь, день, нарты, чум, иглу, ягушка, упряжка, малица, пимы и т.д)
* Закрепить знания о способах ориентировки на местности, поиске направления движения.
* Продолжать формировать навыки работать в команде; Воспитывать чувство терпимости, взаимовыручки, сострадания;

Планируемый результат:

* Дети применяют свои знания о животном мире, природных явлениях, условиях жизни и быта народов севера.
* Знают значения слов ( северный полюс, северное сияние, полярная ночь, день, нарты, чум, иглу, ягушка, упряжка, малица, пимы и т.д)

Материал:

Конверт с письмом от пирата, манекен Зимы, карта маршрута, разделенная на части, спортивный инвентарь, фигуры северного оленя и жителей севера, сани, фигуры северных животных, детские лопатки.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций о севере, просмотр познавательных видеофильмов, чтение художественной литературы, изготовление атрибутов, беседы, интегрированные занятия на интерактивной доске.

Этапы

Деятельность педагога

Деятельность детей

Вводная часть

Дети выходят на улицу, на территорию детского сада. (У входа стоит кукла «Зима»). Видят большую снежинку, на которой прикреплен конверт. Это письмо с меткой от «знакомого» пирата. Воспитатель берет конверт и читает детям письмо

«Ха-ха-ха! Это пишу я, хитрый старый пират. И вот что я хочу сообщить вам на этот раз: знаю, что вы летом нашли мой клад, который я спрятал, но у меня много добра и я зарыл еще один клад. И он вам точно не достанется, потому что я и сам забыл, где его закопал. Но помню, что он находится в самом холодном и снежном краю, где зима почти круглый год, где много снега, льда и живут интересные животные: моржи, пингвины, песцы и белые медведи. (На вопрос воспитателя «Что это за край?», дети отвечают «Северный полюс».) И еще по дороге на северный полюс, на станциях, я прятал части карты моего маршрута до места, где спрятал клад. На этот раз вы ни за что не найдете мой клад, потому что путь трудный и длинный, ждут вас трудности и испытания, нужно будет преодолеть препятствия, помогать друг другу, действовать дружно, всем вместе. А у вас так не получится, или вы сможете и на этот раз найти мой клад? Ха-ха-ха! Попробуйте! Найдете клад – так и быть, он ваш, нет – значит мой. Станций было много, но первой была станция, не скажу какая, загадаю загадку – подсказку. Отгадаете ее, найдете первую часть карты. К нам пришла она 1 декабря, с белыми деревьями, с вьюгами, метелями. Что за гостья, госпожа? Это (Зимушка-зима). Отгадали? Если да, то приступайте к поиску части карты

Слуховое внимание детей

Погружение в игровую ситуацию

Активизация мышления детей

Высказывание предположений

Ребята, готовы ли вы отправиться в далекий край в поисках пиратского клада?

Знакомый пират письмо вам шлет, Клад вы найдете, он ждет. Вы готовы путь держать? В пути друг другу помогать?

Позитивный настрой

Основная часть

Дети, взявшись за пояс, друг друга, изображают поезд. По сигналу, поезд трогается по заданному направлению, затем к туннелю, проезжают его и останавливаются на следующей станции.

Двигательная активность детей

Коллективное выполнение

Дети «выходят из поезда». Друзья дальше поезд не идет. Что же случилось и как нам добраться до следующей станции?

Коммуникативная деятельность

Рассуждения детей

Высказывание предположений

Посмотрите, дети, впереди большой водоем, как вы думаете что это? Обратите внимание, лед на нем треснул, как же нам попасть на другой берег? Что будем делать? Обратите внимание дети, треснувший лед образовал толстые льдины. Льдина может перевернуться, если встать на нее по одному. Как быть?

Вы готовы? Тогда вперед! Как дружно мы переправились! Давайте осмотрим местность

Рассуждения детей

Высказывание предположений

Двигательная активность, работа в парах.

Поисковая деятельность.

Дети, впереди новая преграда: топкий снег.

Движение возможно только вперед, а значит, что можно передвигаться только след в след. Что можно предпринять? (*Если не высказывают правильный ответ, обратить внимание на тропу со следами).*А вы, умеете так ходить?

Мы с вами добрались до деревни, где нас приветствуют жители севера.

Пират оставил свою подсказку здесь, но житель этой деревни укажет вам путь, если вы расскажите о национальной одежде, жилище, о быте северных народов.

Житель деревни: Вы к оленю подойдите, что искали, заберите

Рассуждения детей

Высказывание предположений

Двигательная активность

Применение полученных ранее знаний

Короткие связные рассказы

Поисковая деятельность

Из подсказки следует, что нужно отгадать загадку, чтобы отправиться в путь.

Все лето стояли, зимы ожидали. Дождались поры – помчались с горы. (Санки) Мы продолжаем наш путь по снежным просторам на санках до следующей станции.

Активизация мышления детей

Двигательная активность, работа в парах.

Какой мы с вами совершили путь, что же интересного на этой станции? Да, животные севера приветствуют нас. А что вы знаете о животном мире севера?

Как же вы много знаете. Друзья мои северные животные хотят поиграть с вами, если вы дружно повторите движение и угадаете животного, северные обитатели обязательно подскажут вам, где искать еще одну часть карты.

“Сова”  И.п, руки в стороны

1-руки на пояс, голову вправо

2-и.п.

3- руки на пояс, голову влево

“Заяц ”  И.п руки на поясе

1-2-3- присесть, пятки от земли, спина ровная

4-5-6-и.п.

“**Северный олень**”

И.п.: руки скрещены над головой

“**рога”**

1-наклон туловища вправо

2-и.п.

3-наклон туловища влево

Вот еще одна часть карты у вас в руках.

Зрительное внимание

Применение полученных ранее знаний

Короткие связные рассказы.

Двигательная активность

Поисковая деятельность

Куда указывает нам эта часть карты? Что же ждет нас впереди.

(изображение умки)

Рассматривают часть карты,

Карта ведет нас к белому медведю.

Подсказка под лапой у медведя, если вы хотите ее получить, нужно спугнуть медведя, как вы думаете это опасно? Как же быть? Ребята с каждым правильным ответом на вопрос медведь будет потихоньку уходить.

«Загадки Севера»

Он король полярных льдин,

Черно-белый господин.

Ух, для птички он велик,

Ходит очень важно.

Самый южный материк

Заселил отважно. (Пингвин)

Хоть и ест он только мох

В тундре каменистой,

Этот зверь собой неплох

И рога ветвисты. (Северный олень)

Сев на ледяную глыбу,

Я ловлю на завтрак рыбу.

Белоснежным я слыву

И на Севере живу.

А таежный бурый брат

Меду и малине рад. (Белый медведь)

Белой глыбой ледяной

В океане встал стеной.

Знает каждый капитан,

Как опасен великан. (Айсберг)

Как красивы полюса,

Там сверкают небеса!

Яркий всполох там и тут,

Только это не салют. (Полярное сияние)

В эти темные полгода

С освещеньем туго.

В сумраке живет природа

За полярным кругом. (Полярная ночь)

Он мощнее всех судов

Пробивает толщи льдов

И плывет к полярной льдине

С мишками косматыми.

Двигатель не на бензине,

А на мирном атоме. (Ледокол)

Два мощных имеет клыка,  
Два ласта и два плавника,  
Но этого дядю не трожь,  
Прилёг отдохнуть толстый... (морж)

\*\*\*  
В холодной плавает воде отличный рыболов,  
На льдине отдыхает, свершив большой улов,  
И отдыхать ему не лень,  
Рыбачил допоздна...(тюлень)  
\*\*\*  
Мех серебрист. Мышей ловец.  
С лисою схож, зовут... (песец)

Вот и последняя часть карты. Как же ее разгадать? Где искать сокровища пирата?

Высказывают свое мнение

Рассуждение детей

Активизация логического мышления.

Коммуникативная деятельность.

Высказывание предположений

Рассуждения

Работа с частями карты

Заключительная часть

Совместная деятельность

Обобщение результатов игры

Все вместе лопатками откапывают коробку с «сокровищем».

Дети делятся впечатлениями, вспоминают яркие моменты игры

***Литература:*** ***http://www.maam.ru***

***https://infourok.ru***

**Приложение № 6**

[1](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote1anc)Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года). п.1.4.2.

[2](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote2anc)Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года). п.1.2.4.

[3](https://infourok.ru/go.html?href=%23sdfootnote3anc)Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки№1155 от 17.10.2013 года (вступил в силу 01 января 2014 года). п.2.2.4.