

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №
49» Г.ТОБОЛЬСКА
(МАДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 49»)**

7а микрорайон , дом 20, г. Тобольск, Тюменская обл., Российская Федерация, 626157, тел:8 (3456)24-13-12, madouds49@mail.ru

**Конкурс инновационных занятий
«От образовательных трендов – к качеству образования и воспитания»
в рамках Методического фестиваля
«От идеи до результата»**

**Интегрированная деятельность для старшей группы
«По следам Конька-горбунка»**

Автор: Шульга Надежда Николаевна

г. Тобольск, 2020г.

Пояснительная записка

Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Среди широко используемых в практике игровых технологий мы используем квест - технологию. Интерес и организация игры состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Квест-игра одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. В процессе деятельности происходила интеграция следующих образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры достигается решение образовательных задач.

Технологическая карта занятия

Тема: «По следам Конька-горбунка»

Возрастная группа: 5 –6 лет

Образовательная технология: Игровая технология, технология исследовательской деятельности, квест – технология, здоровьесберегающая технология.

Место занятия в изучаемой теме, курсе: Итоговая деятельность в рамках темы недели «Знаменитые люди города Тобольска»

Цель: Создание условий, способствующих сплочению детского коллектива, развитию социально-коммуникативных навыков путем коллективного решения общих задач.

Задачи: Развивать исследовательский интерес, познавательную активность в процессе использования универсальной steam-лаборатории.

Формировать коммуникативные навыки детей, связную речь.

Формировать умение ориентироваться на местности по схеме, определять направление маршрута.

Развивать физические качества (ловкость, быстроту реакций, координацию движений) и психические (волю, целеустремленность самоконтроль).

Развивать творческие способности детей через продуктивную деятельность (рисование, аппликация)

Планируемые результаты:

- умение ориентироваться по карте на местности, соблюдать правила;
- умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх;
- умение использовать разные виды орудия труда при обследовании разных почв (земля, песок, глина);
- с удовольствием включается в эколого-туристскую деятельность, детское экспериментирование, связанные с познанием малой родины;
- Приобрели опыт, умение пользования steam-лаборатории;
- Закрепили технику выполнения прыжка в длину с места.

Ресурсы:

Конверт, карта-ориентир, плакат с изображением рыба-кит, клей, цветная бумага, ножницы, цветные карандаши, обручи, ткань белая розовая, синяя, рисунок жар птицы, исследовательская лаборатория, флешка со сказкой конёк-горбунок.

Ход деятельности

Этап занятия	Содержание и деятельность воспитателя	Деятельность воспитанников	Планируемые результаты	Формируемые УУД
Организационный	Заранее прячет на участке конверт	В процессе игры (на	Проявление удивления,	Умение вступать в

<p>момент</p> <p>Мотивационный этап</p>	<p>с картой.</p> <p>Ставит проблему: что это? можно ли узнать, от кого эта карта? Как узнать?</p> <p>Ребята это карта не простая, с помощью её мы пойдем искать пазлы, чтобы собрать картину места, где лежит клад. Подвела беседу к тому, чтобы дети заинтересовались и предложили отправиться на поиски клада.</p>	<p>прогулке) дети обнаруживают находку, открывают конверт, в нем-пазл (это часть карты, собрав которые, найдем ответ).</p> <p>Высказывают предположения о поиске клада. Рассматривают карту и определяют верный путь. Дети предлагают сами отправиться на поиски клада.</p>	<p>интереса и желания найти клад</p> <p>Готовы работать коллективно.</p>	<p>диалоговое общение, отвечать на вопросы.</p>
<p>Основной этап</p> <p>практическая игровая деятельность</p> <p><u>Верхом на коньке-горбунке</u> (эстафета)</p>	<p>Объясняет правила задания, чтобы получить пазл: проскакать верхом на коньке на скорость. Напоминает правила безопасности.</p> <p>Вручает детям пазл от картины, где находится клад.</p>	<p>Проходят дистанцию на скорость, соблюдая правила эстафеты.</p>	<p>Закрепление знаний о правилах безопасности.</p> <p>Умеют двигаться в разных направлениях.</p>	<p>Умение соблюдать правила безопасности и инструкцию.</p>

<p><u>Город на ките</u></p>	<p>Предлагает самостоятельно изготовить элементы аппликации (город, дома) и разместить сюжетную картинку на ките по сюжету сказки. Поддерживает ситуацию самостоятельной деятельности.</p>	<p>Самостоятельно изготавливают детали аппликации, вырезают прямые линии, квадраты, треугольники и т.д. Размещают на ките, используя свои варианты размещения.</p>	<p>Самостоятельно развивают замысел, подбирают различные художественно-эстетические средства для его воплощения.</p>	<p>Умеют проявлять творческую активность, владеют необходимыми навыками для художественно-эстетической деятельности.</p>
<p><u>Царские котлы</u></p>	<p>Предлагает выполнить задание: прыжки на двух ногах в длину, объясняя правила выполнения.</p>	<p>Успешно выполняют задание. И получают следующий пазл.</p>	<p>Выполняют правильно прыжки, соблюдают дистанцию.</p>	<p>Отрабатывают технику «прыжки с места», заняв правильное исходное положение. Умение добиваться результата.</p>
<p>Познавательная исследовательская деятельность с использованием steam-лаборатории</p>	<p>Обращает внимание на карту, что пазлы уже все собраны и на картине изображена подсказка, где находится клад.</p>	<p>Дети определяют местоположение по карте, направляются к нему и начинают откапывать клад. Сообщают, что пластмассовыми лопатками у них это не</p>	<p>Закрепили знания о том, что при обследовании разных видов почвы (земля, песок, глина) используют разные виды инструментов.</p>	<p>Умение делать вывод и решать проблему самостоятельно.</p>

	<p>Предлагает детям подумать, как решить эту проблему. Наводит на мысль, что в группе есть лаборатория для исследования почвы.</p>	<p>получается (проблемная ситуация). Ребята решают обратиться в лабораторию, чтобы обследовать почву. После обследования почвы делают вывод, что почва состоит (не из песка и земли), а из глины. Детям стало понятно, почему они не смогли откопать клад обычными совками и приняли решение: поменять инструмент (совочки) на лопатки.</p>		
<p>Заключительный этап Рефлексия</p>	<p>Заранее подготовил клад на участке (флешка со сказкой П.П.Ершова «Конёк-горбунок»). Вы, наверное, догадались, кто направил нам карту? Из какой сказки этот персонаж? Какое задание показалось самым трудным?</p>	<p>Рассказывают о том, чем занимались и что получилось, какие были трудности. Успешно откопали клад и дружно пошли смотреть сказку.</p>	<p>Участвуют в диалоге, могут самостоятельно делать выводы.</p>	<p>Используют оценку совместной деятельности.</p>

Литература:

- 1.Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста.
2. Колесникова И.В. Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ».



