



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение**

"Красноборская средняя школа"

структурное подразделение "Детский сад "Сказка"

**Развивающий квест для детей
дошкольного возраста**

«Волшебная страна Знаний»

Методическая разработка

**Педагог-психолог:
Лудкова Ирина
Александровна**

**Красноборск
2020 г.**

Автор-составитель: Лудкова Ирина Александровна, первая квалификационная категория, педагог-психолог МБОУ «Красноборская средняя школа» СП «Детский сад «Сказка».

Лудкова И.А. Развивающий квест для детей дошкольного возраста «Волшебная страна Знаний»: методическая разработка / И.А. Лудкова. – Красноборск: МБОУ «Красноборская средняя школа» СП «Детский сад «Сказка», 2020. – 6 с.

Аннотация

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и формы взаимодействия со всеми участниками образовательного процесса, в основе которых лежит активизация и включение в непосредственное участие в образовательный процесс ДООУ. Методическая разработка посвящена развитию познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста. Дети по средствам игровых действий выполняют задания, двигаясь к цели. Квест-игра, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Данная методическая разработка, будет полезна педагогам ДООУ: воспитателям, учителям-дефектологам, учителям-логопедам, педагогам-психологам, родителям детей.

Содержание:

Введение.....	3
Основная часть.....	4
Педагогическая технология «Квест игра».....	4
1. Из истории квестов.....	4
2. Достоинства квестов для детей дошкольного возраста.....	5
Заключение.....	7
Литература.....	7
Приложения 1.....	8
Приложение 2.....	10
Приложение 3.....	14

Введение

В связи с реализацией федерального стандарта в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

В настоящее время актуальным является идея о том, что педагогический работник - это творческая личность. Именно творческая сущность во многом определяет не только процесс самопознания, но и выбор форм и средств педагогической деятельности.

Следовательно, необходимо в своей работе создать максимальные возможности для того, чтобы образовательный процесс строился как поле выбора форм, методов и условий образовательной деятельности детей, а ребенок и воспитатель стали субъектами выбора сфер самореализации. Принятие решения о выборе форм необходимо строить на основе личностной проблематики участников образовательного процесса через самостоятельный поиск современных эффективных игровых форм организации образовательной деятельности детей, что и является свидетельством творческой активности педагога.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди широко используемых в практике игровых технологий можно выделить квест-технологию.

Анализ литературных источников показал, что в последние несколько лет все более и более популярными становятся приключенческие, игровые, «квесты». Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Тщательно организованные квест-занятия актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОУ, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Цель квест-игры: развитие у дошкольников умения выполнять задания посредством игровых действий.

Задачи:

1. **Образовательные:** Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.
2. Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

Развивающие:

1. Развивать у детей психические процессы: слуховое внимание, логическое мышление, память, произвольное внимание, воображение.
2. Развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела и в соответствии с ним, различать пространственные направления от себя.
3. Развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные:

1. Воспитывать чувство сострадания к другим людям, умение прийти на помощь.
2. Формировать навыки взаимодействия со сверстниками и взрослыми, индивидуальных положительных качеств детей.

Психопрофилактические:

1. Создать условия для полного погружения в игровое действие, дать возможность испытать спектр положительных эмоций.

Педагогическая технология «Квест игра»

1. Из истории квестов

Понятие «квест» собственно и будет обозначать игру, поиски, которые требуют от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока.

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

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.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но, несмотря на это оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих.

2. Достоинства квестов для детей дошкольного возраста

Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно **обращаться** во время работы в группе.

Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения **образовательных** задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.

В **квестах** развивается свободное общение с взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая. Если не понял, то переспросить. От его внимательности во многом зависит результат работы.

Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу. **Квесты помогают реализовать** принцип сотрудничества. Выполнение игровых заданий невозможно без **взаимодействия** с другими игроками команды. Важно наладить успешное **взаимодействие в команде**, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

Проведение **квест-игры** способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

Сама форма **квест-игры** предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность нужном направлении, где ребёнок в группе сверстников самостоятельно добывает необходимые знания. По ходу **квеста** используется система методов, которая направлена главным **образом** не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в **процессе** активной мыслительной и практической деятельности.

В ходе **реализации** **квест-игры** можно естественным **образом** осуществлять интеграцию **образовательных областей**, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать **образовательные** задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного **взаимодействия** с семьями воспитанников.

Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт. Создаются комфортные условия **обучения**, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам **процесс обучения**.

Возможность введения в игру **разнообразных** заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый **квест** в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в техниках аквагрим, боди-арт, перформанс, квиллинг, декупаж скрапбукинг, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные театральные постановки с элементами психодрамы, тренинговые упражнения и т. д.

Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом, укрепляется здоровье детей.

Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дошкольники смогут эффективно использовать в **процессе обучения в школе**.

Возможность интерактивной работы с родителями, что в свою очередь вызовет заинтересованность родителя в работе с педагогом и в ходе **квест-игры** можно получить конкретный результат работы родителя с ребёнком. Активное вовлечение семей воспитанников в **образовательную** деятельность ДОО является одним из современных **требований**.

Проведение **квест-игр** создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации **квестов в семье**.

Заключение

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога.

В результате реализации развивающего квеста, можно отметить:

- повышения уровня развития познавательных процессов;
- повышения самостоятельности в выполнении заданий;

Преимуществом квест - технологии является использование активных методов обучения.

Возможность использования методической разработки в практике работы других педагогов.

Литература:

1. Баженова О.В. Развивающее пособие для маленьких гениев: для детей 5-6 лет. – СПб.: Речь. 2008. – 64 с.
2. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
3. 2. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров [Текст] / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. - М.: Академия, 2001. - С. 272.
4. 3. Степанова, И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий [Текст] / И.Ю. Степанова // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет». - СПб., 2001.
2. Севостянова Е.О. Занятия по развитию интеллекта детей 5-7 лет. – М.: ТЦ Сфера. 2008. – 96 с.
3. Шалаева Г.П. Развиваем интеллект: Задачи. Тесты. Упражнения. Новейшая методика. – М.: Филол. о-во «СЛОВО»; Изд-во Эскиммо, 2004. – 224 с.

План занятия:

Тема: Развивающий квест для детей дошкольного возраста «Волшебная страна Знаний».

Тип занятия: комбинированный.

Вид занятия: смешанный.

Форма занятия: нетрадиционная - развивающий квест.

Цель: развитие у дошкольников умения выполнять задания посредством игровых действий.

Задачи:

Образовательные:

3. Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.

4. Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

Развивающие:

4. Развивать у детей психические процессы: слуховое внимание, логическое мышление, память, произвольное внимание, воображение.

5. Развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела и в соответствии с ним, различать пространственные направления от себя.

6. Развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные:

2. Воспитывать чувство сострадания к другим людям, умение прийти на помощь.

2. Формировать навыки взаимодействия со сверстниками и взрослыми, индивидуальных положительных качеств *детей*.

Психопрофилактические:

2. Создать условия для полного погружения в игровое действие, дать возможность испытать спектр положительных эмоций.

Возраст: 5-6 лет.

Время реализации: 30 минут.

Планируемый результат:

Дети:

- Дети научатся слушать и слышать друг друга, договариваться, приходить к согласию;

- У детей будет, развивается речевое взаимодействие, память, мышление, внимание, воображение.

- Формирование позитивного отношения к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам.

Эта технология способна не только расширить кругозор детей, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к познавательной деятельности. За ней - будущее.

Материалы и оборудование: компьютер; проектор; доска для демонстрации слайдов; презентация; колонки; ткань для драпировки пространства; следы из бумаги; волшебная палочка с буквой; костюм феи; ковер-самолет (коврик); шесть мешочков с песком; семь мешочков с разными наполнителями (горох, бобы, макароны, бусинки, рис, греча, вата); синяя коробка; прозрачный кувшин, мольберт.

Условия реализации:

1. Соблюдение санитарно-гигиенических норм.
2. Зонирование игрового пространства.
3. Решение технических вопросов (настройка мультимедиа проектора, звуковоспроизводящей аппаратуры).
4. Распределение игрового и дидактического материала.

Социальная значимость занятия:

Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности ребёнка, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

Методы:

Наглядные: Презентация, мешочки с песком, игра «Четвертый лишний», игра «Что перепутал художник».

Практические: Игра «Найди мешочек».

Словесные: вопрос, указания, словесные игры.

Ход мероприятия:

1. Организационный момент:
2. Заинтересовывающий момент.
3. Основная часть.
4. Дорога к Умняше по следочкам.
5. Игра «Что лишнее».
6. В гости к Попрыгуше.
7. Игра «Выполни движения».
8. Игра «Найди мешочек».
9. В гости Забывашке.
10. Игра «Что перепутал художник».
11. Рефлексия

Результат занятия: у детей по средствам игровой деятельности развиваются познавательные процессы (память, внимание, мышление, воображение); Дети научатся слушать и слышать друг друга, договариваться, приходить к согласию; Формирование позитивного отношения к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам.

Технологическая карта занятия

Тема: Развивающий квест для детей дошкольного возраста «Необыкновенные приключения в стране Знаний».

Цель: развитие у дошкольников умения выполнять задания посредством игровых действий.

Задачи:

Образовательные:

5. Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.

6. Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

Развивающие:

7. Развивать у детей психические процессы: слуховое внимание, логическое мышление, память, произвольное внимание, воображение.

8. Развивать умение ориентироваться в расположении частей своего тела и в соответствии с ним, различать пространственные направления от себя.

9. Развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные:

3. Воспитывать чувство сострадания к другим людям, умение прийти на помощь.

2. Формировать навыки взаимодействия со сверстниками и взрослыми, индивидуальных положительных качеств *детей*.

Психопрофилактические:

3. Создать условия для полного погружения в игровое действие, дать возможность испытать спектр положительных эмоций.

Форма проведения: нетрадиционная - развивающий квест.

Планируемый результат:

Дети:

- Дети научатся слушать и слышать друг друга, договариваться, приходить к согласию;
- У детей будет, развивается речевое взаимодействие, память, мышление, внимание, воображение.
- Формирование позитивного отношения к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;

Материалы и оборудование: компьютер; проектор; доска для демонстрации слайдов; презентация; колонки; ткань для драпировки пространства; следы из бумаги; волшебная палочка с буквой; костюм феи; ковер-самолет (коврик); шесть мешочков с песком; семь мешочков с разными наполнителями (горох, бобы, макароны, бусинки, рис, греча, вата); синяя коробка; прозрачный кувшин, мольберт.

№, название этапа	Действие воспитателя	Действия детей	Время на этап
1. Вводный этап Организационный момент	Появление феи знаний. Обозначение цели занятия.	Сидят на стульчиках, совместная деятельность по образцу педагога.	2 мин.
Мотивационно-побудительный этап (выявление проблемы, мотивация детей, формулировка цели; волеизъявление детей). Проблемная ситуация и постановка и принятие детьми цели занятия.	Постановка проблемной ситуации. У жителей страны Знаний, злой Волшебник украл весь песок знаний. Нужно прийти на помощь.	Обращение к презентации. Заколдованная страна Знаний. Обсуждение проблемы принятия цели детьми.	2 мин.
2. Поисковый (поиск путей решения проблемы, необходимых знаний, умений, порядка действий) этап. Пещера волшебника.	Отправка в страну Знаний на ковре – самолете. Остановка у пещеры злого Волшебника. Голос злого Волшебника.	Встают на ковер самолет, обнимаются. Подходят к пещере. Обращение к презентации прослушивание голоса злого Волшебника.	2 мин.
3. Практический этап (реализация плана). Путешествие по стране знаний (развитие познавательных процессов).	1. По следочкам в гости к Умняше. Игра «Найди лишнее». Распределение детей по парам для выполнения задания. Поиск первого мешочка, если сделать 2 шага вправо, 2 шага вперед, 2 шага влево.	1. Идут по следочкам в гости к Умняше. Все подходят к экрану, обращение к презентации: игра «Четвертый лишний», ответы в парах. Ищут мешочек, выполнив движения, по инструкции.	3 мин.

	2. В гости к Попрыгуше. Игра «Выполни движения». Поиск второго мешочка: Игра «Найди мешочек».	2. Прыгают, закрыв глаза до появления голоса Попрыгуши. Обращение к презентации. Выполняют движения из музыкальной игры «Выполни движения». Ищут на ощупь второй мешочек, действуя по правилам игры «Найди мешочек».	3 мин.
	3. В гости к Забывашке. Игра «Что перепутал художник». Поиск третьего мешочка в коробке голубой.	3. Повороты вокруг себя, так попадают в гости к Забывашке. Обращение к презентации. Игра «Что перепутал художник», ответы в парах. Ищут третий мешочек, коробку голубую.	2 мин.
4. Рефлексивно-корректирующий этап (выявление факта и путей разрешения проблемы, применявшихся знаний, умений, нашедших применение личностных качеств детей). Рефлексия.	Игра «Кувшинчик с волшебным песком». Засыпают в кувшинчик песок Знаний.	По очереди засыпают из мешочков песок Знаний в кувшинчик. Закрепляют знания цветов. Обобщают, для чего нужны знания. Обращение к презентации. Радуются жители страны.	3 мин.
	Возвращаются в детский сад на ковре-самолете.	Встают на ковер самолет, обнимаются. Делятся впечатлениями о том, как спасали страну Знаний. Что понравилось, что было трудно сделать.	1 мин.
6. Прощание.	Прощание Феи.	Садятся на стульчики. Прощаются с Феей.	2 мин

Конспект занятия: «Волшебная страна Знаний».

Звучит волшебная композиция "Снежная шкатулка" муз. В. Алексеева, выходит Фея Знаний.

Организационный момент:

(слайд 1) Фея Знаний. Здравствуйте, друзья! Я Фея Знаний, Вы меня узнали?

Очень долго я летала, и куда же вдруг попала?

Мне, ребята помогите, где очутилась, подскажите.

Ответы детей.

Фея Знаний. Вот какие чудеса! Настоящий детский сад!

В стране волшебной я бывала, а в "Звездочку" не попадала!

Очень рада видеть Вас, в этот день и в этот час!

Я отправилась в далекое путешествие, чтобы найти самых дружных, умных и послушных ребят, которые помогут освободить от злых чар мою любимую страну Знаний.

Злой волшебник, украл у жителей страны весь песок знаний, я смогла спасти только три мешочка! Для того чтобы спасти страну, нужно добыть все мешочки, засыпать их в кувшинчик и запечатать, тогда чары развеются и злой волшебник исчезнет навсегда.

Ребята, а зачем нам знания? Зачем нам нужно спасать страну?

Как вы думаете, что может произойти с нашей страной, если ее не расколдовать? А мы сможем без знаний прожить?

Если я не найду помощников, то все знания пропадут, и люди превратятся в Незнаек, будет страшно, темно и не весело! На все вопросы жители будут отвечать только одно слово: "Не знаю!"

Посмотрите, что может произойти с нами. Вы бы хотели, чтобы страна знаний пропала?

(Слайд 2) Картинка с жителями.

Фея Знаний. Страшные испытания ждут жителей моей страны....Кто же поможет им, как вы думаете? А, вы готовы отправиться вместе со мной и спасти подданных?

Ответы детей.

Фея Знаний. Волшебная страна знаний находится очень далеко, до нее нельзя доехать или доплыть, можно только долететь. Ребята, а как вы думаете, на чем мы можем, туда отправиться? Что может летать? А какие волшебные летательные средства вы знаете? *(Ответы детей).*

Фея Знаний. А в страну знаний мы можем отправиться только на ковре-самолете. Но у меня только маленький ковер самолет, на котором могу поместиться, только я. Как нам быть подскажите мне ребята как нам поместиться всем на ковре самолете? *(Ответы детей)*. Давайте встанем на него, и обнимемся. Ребята, в путь! Закрывайте глазки, полетели в сказку! Нам в нашем путешествии будет помогать экран.

Основная часть:

(Слайд 3) Звучит композиция "Волшебство".

(Слайд 4) Фея Знаний. Приготовились к посадке, впереди я вижу страну Знаний! Посмотрите, она уже заколдована, нам нужно торопиться, чтобы злые чары не поглотили всю страну, и мы смогли ее спасти.

(Слайд 5) Останавливаются около пещеры.

Фея Знаний. Тише! Мои смелые помощники, мы приземлились у пещеры злого волшебника.

(слайд 6) Голос. Ха-ха-ха! Никто не сможет освободить жителей страны Знаний, потому что невозможно собрать весь песок! Вы все останетесь маленькими Незнайками!!!! Я, Самый злой и коварный колдун всей волшебной страны обещаю: как только часы начнут бить 12 раз вы превратитесь в малышек-глупышек!!!!

Фея Знаний. Мои помощники очень умные и все умеют! Мы справимся с любыми трудностями, и не боимся опасностей! Мы обязательно соберем все мешочки с песком!

Фея Знаний. Ребята! Нам нельзя терять ни минуты! У меня есть карта страны Знаний, пора спешить на помощь!

(Слайд 6) Обратите внимание на экран вот карта страны Знаний. Нам нужно первой помочь Умняше, а для этого мы пройдем с вами по следочкам. *(карта знаний, дорога к Умняше по следочкам)* на карте кнопка синяя Умняша.

Фея Знаний. Друзья! Мы пришли в гости к Умняше. Раньше она знала очень много, а сейчас все путает.

(Слайд 8) Голос Умняши.

Что знаю, что не знаю, все равно...

Если лишние предметы уберу,
то мешок с песочком знаний я найду.

Фея Знаний. Ребята, как вы думаете, что нам нужно сделать? Нам нужно помочь Умняше найти лишние предметы и первый мешочек с крупицами знаний мы сможем получить, чтобы двигаться дальше и моих жителей освободить!

(слайд 9-12) Игра "Что лишнее".

Цель: Развитие мышления у детей дошкольного возраста.

Ход: На слайде появляются картинки нужно найти лишний предмет и рассказать, почему он лишний.

Фея знаний: Ребята встаньте парами и теперь для каждой пары будет появляться картинка с предметами вы, посоветовавшись должны сказать какой здесь предмет лишний и почему. Ответы детей.

Фиолетовая кнопка возврат в карту.

(Слайд 8) Ребята, тут лежит, какая то записка. Давайте посмотрим. Так она от Умняши. **(текст записки).** Спасибо, ребята! Вы смелые и внимательные, смогли освободить меня от волшебных чар! Вы можете забрать мешочек с песком знаний, если сделаете 2 шага вправо, 3 шага вперед, 2 шага влево **(за экраном скрыт 1-ый мешочек, находят, забирают).**

Фея Знаний. Благодарим, тебя, Умняша! Пора продолжать наше путешествие.

(Слайд 7) Фея Знаний. (Открывает карту)

Синяя кнопка Попрыгуша на карте.

Ребята, нам нужно попасть к Попрыгушке. Для этого закрываем глазки и прыгаем до тех пор, пока не услышите голос Попрыгуши.

(Слайд 13) Голос Попрыгуши.

К Попрыгушке попадете, второй мешочек Вы найдете.

Никто не будет здесь скакать, движения нужно повторять!

Кто не ошибется, в садик свой вернется!

Фея Знаний. Что нам нужно сделать? Друзья, будьте очень внимательны и правильно выполняйте движения. Все понятно? Начинаем, слушаем и выполняем!

Игра "Выполни движения".

Ход: Повторяют все движения звучащие в песне.

Голос Попрыгуши. Ура! Я могу теперь скакать, я могу теперь считать! Вы спасли от чар меня, спасибо, верные друзья! Мешочек можете Вы взять, какой? Придется угадать!

Фея Знаний. Как же мы сможем угадать, что за мешочек? Посмотрите, у нас лежит тут целых восемь мешочков, но как же мы найдем в каком из них волшебный песочек знаний? Ребята, как мы будем искать?

Игра "Найди мешочек".

Цель: сенсорное развитие и развитие мелкой моторики пальцев рук.

Ход: Дети на ощупь ищут мешочек с песком из восьми предложенных. (В мешочках кроме песка, засыпано: горох, бобы, макароны, бусинки, рис, греча, вата)

Фиолетовая кнопка возврат в карту.

Фея Знаний. Я буду поднимать каждый мешочек вверх, а вы будете трогать и называть что там находится и, наверное, так мы найдем в каком из мешочков лежит волшебный песок знаний. Мы очень постарались, и нашли нужный мешочек, можно отправляться в путь!

(открывает карту) Ждет нашей помощи Забывашка. И для того чтобы к нему попасть нужно закрыть глаза и покрутится вокруг себя, только осторожно чтобы ни кого не толкнуть. Крутится до тех пор пока не услышите слово: Стоп!

Синяя кнопка Забывашка на карте.

(слайд 14) Это великий художник моей страны, но из-за колдовства, он забыл, как нужно правильно рисовать. Мы посмотрим на картины и поймем, что перепутал Забывашка. И третий мешочек с песком знаний окажется у нас! Обратите внимание на экран.

(Слайд 15-18) *Игра "Что перепутал художник".*

Цель: Развитие внимания и памяти.

Ход: На слайдах показаны картинки с нелепицами, которые дети должны определить и рассказать, как должно быть на самом деле.

Фея Знаний. Мои замечательные помощники, вставляйте парами снова, перед вами будут появляться картины нашего великого художника, вы должны их внимательно рассмотреть, обсудить и рассказать, что же здесь не правильно нарисовано, и как нужно правильно нарисовать.

Обратите внимание на картинке, что не правильно нарисовал наш великий художник.

Фиолетовая кнопка возврат в карту.

(Слайд 14) *Голос Забывашки.* Я забыл поздороваться и сказать спасибо, что помогли мне, друзья. Ваш мешочек непростой лежит в коробке голубой, если ее найдете, то мешочек заберете. Кажется, ничего не забыл... До свидания, друзья!

Ищут мешочек.

Рефлексия:

Оранжевая кнопка в правом верхнем углу у Забывашки (появление кувшина).

(Слайд 19) **Фея Знаний.** Ребята! Мы смогли найти еще три, волшебных мешочка и сейчас настало время, засыпать его в кувшинчик,

вспомнить, что мы делали, когда освобождали жителей страны, сказать волшебные слова и чары развеются, а колдун навсегда исчезнет из моей страны Знаний!

Вы готовы?

Рефлексия "Кувшинчик с волшебным песком".

Ход: Дети по очереди насыпают в кувшин песок и называют, как они помогали жителям страны, что было сделать легко и что, было трудно.

Фиолетовая кнопка (Слайд 20) Звучит волшебная музыка, чары рассеиваются, затем звучит веселая музыка.

(Слайд 21) Фея Знаний. Ура! Слышите! Как радуются жители моей страны! Ведь злой колдун не смог справиться с Вами! Спасибо, друзья! Но сейчас нам нужно сказать волшебные слова, встать на ковер - самолет и вернуться в детский сад! "Песочек знаний мы собрали, умнее и добрее стали!"

(Слайд 22) Фон "Полет".

Фея Знаний. На ковре самолете: Понравилось ли вам быть спасателями волшебной страны? Сложно ли было спасать жителей страны?

Мы вернулись в детский сад! Хочу я волшебный кувшинчик Вам подарить, чтобы Вы помнили, что знания в жизни очень нужны! И если вы захотите вернуться в мою страну Вам нужно взять кувшинчик в руки и сказать волшебные слова!

(Слайд 23) Но, пришла пора прощаться,
Мне в страну Знаний нужно возвращаться,
Вам - скорее подрастать, чтоб много нового узнать!
До свидания, друзья!

Звучит волшебная музыка, Фея покидает зал.



**Педагог-психолог: Лудкова Ирина
Александровна**

МБОУ «Красноборская средняя школа»

СП «Детский сад «Сказка»