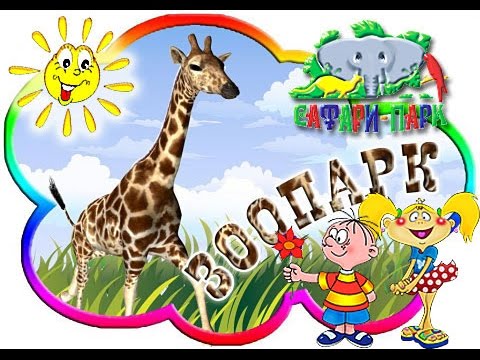
**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Тополёк»**

**Технологическая карта непосредственно образовательной деятельности**

**с детьми дошкольного возраста (4-5 лет).**

**Квест-игра: «Спасение животных зоопарка».**

**Лебедева Светлана Евгеньевна**



**воспитатель 1 квалификационной категории**

**г. Мышкин 2018**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема НОД** | «Спасение животных зоопарка». |
| **Образовательные области** | Познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое, социально-коммуникативное развитие, физическое развитие. |
| **Интеграция видов деятельности** | Коммуникативная, игровая, продуктивная и двигательная деятельность. |
| **Форма образовательной деятельности** | Квест-игра. |
| **Цель воспитателя** | Создать условия для развития мелкой моторики рук через поисково-творческую деятельность. |
| **Цель детей** | Помочь доктору Айболиту спасти животных зоопарка. |
| **Задачи:** | |
| ***Образовательные*** | -Продолжать формировать представление детей о зоопарке;  -Закреплять представление о внешних признаках отдельных животных зоопарка (жирафа, черепахи, слона). |
| ***Развивающие*** | -Развивать мелкую моторику рук;  -Развивать навыки речевого общения и инициативу детей;  -Развивать умение выбирать приемы работы и необходимые материалы для реализации замысла;  *-*Развивать мышление, внимание, память. |
| ***Воспитательные*** | -Развивать умение сотрудничать, находить конструктивный выход из проблемной ситуации, оказывать взаимопомощь;  -Воспитывать устойчивый интерес к различным видам деятельности, самостоятельность в принятии решений. |
| **Образовательный результат** | Возвращение животных в зоопарк с помощью поисково-творческой деятельности, способствующей развитию мелкой моторики. |
| **Предварительная работа** | Введение понятия зоопарк. |
| **Оборудование и материалы** | Интерактивная доска, пластилин, гуашь, ватные палочки, шаблоны жирафов, сухой бассейн, клеёнки, влажные салфетки. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап, его продолжительность** | **Задачи этапа** | **Технологии, методы, приемы** | **Деятельность воспитателя** | | **Деятельность воспитанников** | | **Результат** | | |
| ***1.Вводно-организационный***  ***(2 мин.)*** | Создание атмосферы психологической безопасности, эмоциональная поддержка детей; организация внимания. | Сюрпризный момент | (Выход воспитателя в роли Айболита под музыку).  -Здравствуйте, ребята! Вы узнали меня?  –Я добрый доктор Айболит, пришёл к вам в гости!  - А кто помнит, что делает доктор Айболит?  - Молодцы, всё знаете про меня! Давайте отправимся в путешествие к моим друзьям в зоопарк!  –А вы знаете, что такое зоопарк и какие животные живут там?  -Тогда вперёд!!! (волшебное перемещение:  *Если дружно встать на ножки, топнуть, прыгнуть, не упасть, в зоопарк сегодня с вами можем сразу же попасть!*) | | Приветствие, знакомство с Айболитом, ответы детей. | | Психологический настрой на совместную деятельность | | |
| ***2.Мотивационно-побудительный***  ***(2 мин.)*** | Формирование представления детей о предстоящей деятельности, постановка проблемы | Создание проблемной ситуации; диалог | (Открывают глаза, 1 слайд-ворота зоопарка, звучит сирена-послание:  *Внимание, внимание!!! Важное объявление!!!*  *В зоопарке пропали животные!!! Доктор Айболит ждём вас на помощь!*  –Ребята, вы поняли что случилось?  - Вы поможете мне вернуть животных в зоопарк?  (Айболит превращает детей в своих помощников) | | Осознают и принимают поставленную задачу; выражают готовность помочь, ответы детей. | | Внутренняя мотивация на деятельность. | | |
| ***3.Поисково-творческая деятельность*** | | | | | | | | | |
| ***3.1.Поисковый***  ***(3 мин.)*** | Проектирование решений проблемной ситуации. | Приемы активизации самостоятельного мышления детей; пальчиковая игра. | | (1 слайд - на воротах замок)  –Ребята, как нам открыть замок?  -Я знаю одну волшебную игру, которая поможет нам открыть замок.  Пальчиковая игра:  *На двери висит замок.*  *Кто его открыть бы смог?*  *Мы замочком повертели,*  *Мы замочком покрутили,*  *Мы замочком постучали*  *постучали и открыли!*  (Ворота открылись, появилась карта- 2 слайд)  –Ребята, смотрите, необычное послание, что это? А вы знаете, зачем нужна карта?  –Давайте, ребята, внимательно посмотрим на карту (обсуждают карту и отправляются на помощь). | | Предлагают свои варианты решения проблемы; участие в игре. | | Совместный поиск решения проблемы. |
| ***3.2. Практический***  ***( 0,5 мин)*** | Поэтапная реализация плана деятельности с помощью различных методов и приемов |  | | (3 слайд - клетка с животным -обезьянка, которая говорит подсказку- загадку:  *Есть копытный великан, шея как подъемный кран, с рожками, пятнистый, но не очень быстрый).* | | Ответы детей | |  |
| ***1 этап:***  ***(3,5мин.)*** | Развитие мелкой моторики, умения выбирать приемы работы и подбирать необходимые материалы для реализации замысла; расширять навыки речевого общения и инициативу детей. | Пластилино-графия или рисование | | (4 слайд- жираф без пятен)  –Разве- это жираф? Что-то с ним не так?!  –Как мы ему поможем?  –Ребята, у вас есть волшебные сундучки, посмотрим, что там. (дети идут к столам, ищут в сундучках необходимый материал и выбирают сами: краски или пластилин; делают пятна жирафу).  –Молодцы, давайте расскажем, какие жирафы у вас получились! (5 слайд - жираф говорит про следующую подсказку - фотография водоёма). | | Творческая деятельность - изображение пятен у жирафа, ответы детей. | | Прохождение первого этапа квест - игры (возвращение жирафа в зоопарк); подсказка к следующему этапу. |
| ***2 этап:***  ***(2 мин.)*** | Конструирование | | 6 слайд - водоём пустой.  -Ребята, что это?  -Кто живет в водоёме?  (Айболит вместе с ребятами подходит к сухому бассейну - имитации водоёма).  -Ребята, посмотрим, кто живет в нашем водоёме? (дети ищут и находят пластилиновых черепашек без панциря).  -Кто это?  -Опишите, как выглядит черепаха?  -Что не хватает нашей? (черепашки без панциря)  -Ребята, вы не забыли у нас есть волшебные сундучки, поможем нашей черепашке? (идут к столу и ребята выбирают материал для панциря: скорлупа грецкого ореха или половинка от киндер яйца; прикрепляют панцирь).  -Молодцы, помогли черепашкам, отпустим их обратно в водоём.  (7 слайд - черепашки появились в водоёме и говорят: *Спасибо, ребята! Для того, чтобы получить следующую подсказку, вам нужно поиграть*). | | Ответы детей. Конструктивная деятельность- изготовление черепахи. | | Прохождение второго этапа квест - игры (возвращение черепахи в зоопарк); подсказка к следующему этапу. |
| ***Динамическая пауза (1,5 мин)*** | Смена вида деятельности, предупреждение утомляемости | Подвижная игра | | (8 слайд - появляется карта, на которой следующий этап-карусель - подвижная игра).  *Еле-еле-еле-еле завертелись карусели, а потом, потом, потом, всё бегом, бегом, бегом.*  *Тише, тише не бегите, карусель остановите. Раз, два, раз, два, вот и кончилась игра!* | | Участвуют в игре, выполняя движения по тексту и заданный ритм | | Снятие напряжения, эмоциональная и физическая разрядка. |
| ***3 этап:***  ***(2-3 мин.)*** | Развитие логического мышления, мелкой моторики, умения сотрудничать. | Конструирование | | (9 слайд - появляются черепашки со следующей подсказкой: картинка с частями пазла.)  -Ребята, что это?  -Собрав пазл, мы узнаем, какое животное пропало последним.  - Посмотрим, что у нас осталось в волшебных сундучках. (в сундучках у каждого часть пазла, вместе собирают)  -Кто это? (слон)  -Расскажите, какой он слон?  -Молодцы!!! Давайте мы слонику улыбнёмся! (10 слайд - слон появляется на слайде). | | Дети думают и предлагают варианты. Дети собирают пазл. Дети описывают слона. | | Прохождение завершающего этапа квест -игры (возвращение слона в зоопарк). |
| ***4.Заключительный этап. Рефлексия.***  ***( 2 мин.)*** | Обобщение полученного результата. | Беседа, приём организации рефлексии, награждение | | (11 слайд - появляется карта со всеми животными)  -Ребята, какие же вы хорошие помощники, всех животных вернули в зоопарк.  -Вы большие молодцы и хорошие друзья.  -Кого, ребята, мы сегодня спасали?  -А какого животного, вам труднее было спасать?  -Какого животного было интереснее спасать?  -Я предлагаю вам сердечки, а вы если пожелаете, можете подарить тому животному, которому вам понравилось помогать. (дети прикрепляют сердечко к понравившемуся животному).  -Ребята, за вашу дружную работу я хочу подарить вам медали. (каждому ребенку на шею Айболит вешает медали).  -Сегодня мы с вами не только посмотрели зоопарк, но и помогли животным вернуться, а теперь нам пора возвращаться в детский сад.  (Айболит говорит волшебные слова:  *Если дружно встать на ножки, топнуть, прыгнуть, не упасть, то легко ребята смогут снова в детский сад попасть*. )  -Спасибо, вам за помощь, а мне пора! До новых встреч! | | Выражают отношение к результатам своей деятельности. | | Умение оценивать результаты своей деятельности.  Умение выражать свои чувства и делать выводы. |

