**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГРОДА БУЗУЛУКА**

**«ДЕТСКИЙ САД ПРИСМОТРА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ»**

**Конспект занятия**

**Квест- игра «Юные детективы»**

**(старшая группа)**

**Разработала: воспитатель**

**МДОБУ «Детский сад № 29»**

**Муханова И.В**

**Цель:** расширять у детей представление о профессии детектива (сыщика) посредством игровой технологии квест-игры.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Пробуждать интерес к самостоятельному решению задач поискового характера;

-Продолжать учить детей анализировать, делать выводы, применять на практике полученные знания.

**Развивающие:**

- обогащению и расширению словаря детей, умению аргументировать свои высказывания, активно участвовать в диалоге-обсуждении;

- формированию мыслительных операций, навыков исследовательской деятельности;

-развитию поисковой активности, стремления к новизне, к самостоятельному познанию и размышлению;

- развитию положительных эмоций посредством квест-игры.

Совершенствовать:

- двигательные навыки и умения детей.

**Воспитательные:**

- положительно – эмоциональное отношение друг к другу;

-умение выполнять поставленную задачу коллективно, слушать ответы товарищей не перебивая, закрепить навык работы по подгруппам.

**Требования к реализации занятия:** Занятие предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Количество участников 12 человек

**Методы и приёмы:** игровые (квест-игра), проблемные ситуации, словесные (вопросы, инструкция, пояснения, поощрения) практические (выполнение заданий, составление фоторобота), наглядные (использование ИКТ, электронное видео обращение).

**Активизация словаря:** детектив, сыщик, расследование, розыск, свидетели, улики.

**Оборудование:** лупы, фонарики, ноутбук, карточки для составления фоторобота, прозрачные пакеты для хранения улик.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Этапы, продолжительность** | **Задачи этапа** | **Деятельность педагога** | **Предполагаемая деятельность детей** |
| **1.** | Организационно-мотивационный этап  (вводная часть)  *3 мин.* | *-заинтересовать детей на предстоящую деятельность;*  *-вызвать положительные эмоции.* | Добрый день! Меня зовут Ирина Васильевна. По вашим лицам я вижу, что у вас хорошее настроение, которое нам с вами сейчас очень кстати, так как сегодняшнее занятие мы проведем не в обычной форме, а виде игры и называться оно будет «Юные детективы» | Дети слушают педагога, здороваются.    Отвечают на вопросы. |
| **2.** | Основной этап  15 мин.  -решить поставленные задачи | | | |
| 2.1. | Этап  постановки проблемы | *-настроить детей на предстоящую деятельность;*  *-активизировать мыслительную деятельность* | А вы знаете, кто такие детективы? ( человек, который занимается поиском потерянных предметов). А как по другому могут называют детективов? А вы знаете какими качествами обладает детектив? (умные, внимательные, у них острый слух и глаз и хорошая память) Будем пробовать себя в роли детективов? | Дети отвечают на вопросы |
| 2.2 | Этап  практического решения проблемы | *активизировать словарь детей* | Ребята, я узнала что в вашем детском саду случилось происшествие. Ребята, обратите внимание что это такое? Это книжный уголок. А чего не хватает в книжном уголке? А как вы думаете, что могло случится? Заведующая д/с обратилась в детективное агентство «Шерлок Холмс», что пропали книги из книжного уголка. Сыщик Павел Астахов провел предварительное расследование и собрал некоторые данные, чтобы передать юным детективам-письмо с объяснением дела.    **«Проводник»**  В этом письме есть фото пропажи, а также знак. Что это за знак такой? (кюар клд) Что такое кюар код?  - Давайте наведем телефон на кюар код и посмотрим, что там спрятано (наводят) – на экране карта  - Что это? (карта, схема)  - Как вы думает, о чем нам говорит эта карта?  - Ребята, я думаю, что это подсказка, карта, она поможет нам в поиске пропажи.  - Тогда к делу! С чего мы начнем? Начнем с места происшествия. Нужно найти улики. А что такое улика? подсказки, которые находит сыщик. Находим жучки.  **«Сложи цифры по порядку»**  - Что вы видите на них? Нужно сложить цифры по порядку. Кто-то сможет прочитать, что получилось?  Что у нас дальше в карте? Одним из главных помощников сыщика в расследовании, является такой инструмент, как – лупа (Воспитатель достает лупу из чемоданчика). С помощью нее детектив может рассмотреть самые мельчайшие детали, и даже, напасть на след преступника. Детективы, вооружитесь лупами .  **Поисковая игра с лупой «Найди следы?»**  Следы на карточках можно рассмотреть только под лупой, они очень мелкие.  Коллеги, обращайте внимание на любые детали, которые помогут вам разгадать эту нелегкую задачу!  -Чьи эти следы?  **-** Человека, животного, птицы.  **-** Да, следов много, трудно определить какой из них принадлежит похитителю. Давайте попробуем порассуждать. Могла ли птицы похитить ключ от сейфа?  -Нет, у неё нет рук.  **-** Но она могла в клюве его унести?  **-**А животное могло?  Нет, не могло, у него тоже нет рук.   Следовательно, кто мог забрать книги?  **-***Человек.*  Как вы думаете, это мужчина или женщина?*Мужчина.*   Почему вы так решили?*След большой*  – Предлагаю вам поискать еще следы по периметру зала. Я думаю, что преступник все-таки наследил.  -О чем говорит эта улика, ребята? (Что похититель – мужчина, сапог он потерял, когда убегал)  – Первая улика у нас есть. Кладите ее в пакет с цифрой 1.  – Ищем дальше!. Нам поможет следующий детективный инструмент – фонарик. Скорее всего, свидетели боятся злодея и где-то прячутся.  **Игровое задание с фонариком «Найди свидетелей»**  Карточки с изображенными на них персонажей из сказки. Кто изображен?  – Свидетелей мы нашли, теперь по их словесному описанию, составим фоторобот, то есть портрет подозреваемого.  - Послушайте описание подозреваемого, которое дали свидетели.  (зачитывает описание, дети составляют два разных фоторобота и выбирают, который подходит под описание)  **Игра «Составь фоторобот»**  –– Фоторобот подозреваемого похож, положим в пакет и передадим в детективное агентство.  Детективы кладут улику в пакет с цифрой 2.  - давайте обратимся к карте, что делать дальше? Что нарисовано на карте? (сумка)  – А где же сумка? Должно быть что-то еще, за что можно зацепиться. Детективы, давайте искать ее. (ищут)  На сумке замок. Как же открыть? Наверное нам надо что то сделать, чтобы открыть сумку.  **«Угадай, что там?»**  Работать с невидимыми чернилами – важный навык любого сыщика! Нужно будет заштриховать листочки карандашами, и тогда что то проявятся. Появляются цифры, наверное код от замка.  Попробуем открыть кодовый, Саша помоги.  - ого, что здесь? Книги!!! Это ваши книги?  Вы отличная команда, настоящие детективы! Помогли з отыскать книги и нашли предполагаемого злодея. Фоторобот преступника и улики мы передадим детективу Павлу Астахову. | Дети отвечают на вопросы                              По ходу работы, рассказывают педагогу, отвечают на вопросы.   Детям раздаются карточки, с изображенными на них следами животных, птиц, человека.      Дети отвечают на вопрос       Предполагаемые ответы детей (видно, что следы маленькой птички, а ключ большой и тяжелый, птичке его не унести.)   Дети ищут следы по залу и находят след и сапог рядом со следом   В сапоге находят карточки     Дети подсвечивают картинку с обратной стороны, и называют того, кто там изображен.  Дети делятся на две команды и составляют фоторобот подозреваемого по словесному описанию воспитателя.  В сумке дети найдут листочки, которые на первый взгляд совершенно чисты, и три цветных карандаша. |
| **3.** | Заключительный этап    *2 мин.* | *-показать результат всего занятия;*    *-обобщить деятельность детей о достижении цели;* | Вот и закончилась наша увлекательная игра в детективов. Кем мы сегодня были? Какие задания мы выполняли? Что нового узнали? Вам что то было трудно? В какие профессии хотели бы поиграть в следующий раз? | Дети участвуют в диалоге с педагогом, выражают своё отношение к занятию, к полученным знаниям, вместе с педагогом подводят итоги и результат деятельности. |

**Список источников:**

1. Киселок У. Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. - 2017 - №4. - С. 68-69. - URL https://moluch.ru/th/1/archive/69/2727/

2. Ошкина А.А. Квест-игра как культурная практика: содержание и технология Организации в дошкольном образовании // Балтийский гуманитарный журнал. 2018 №1 (22). С. 279-282 https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-igra-kak-kulturnaya-praktika-soderzhanie-i-tehnologiya-organizatsii-v-doshkolnom-obrazovanii/viewer

3. 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 - 272 с.

4. Харченко Т. Е. Х20 Квест-игры для дошкольников. — СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВОПРЕСС», 2021 - 128 с.

Интернет-ресурсы:

https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/kvest-v-detskom-sadu.html

https://academy-of-curiosity.ru/tematicheskie-zadaniya/detektivnyj-kvest-dlya-detej-kak-podgotovit-kvest-samostoyatelno/

https://academy-of-curiosity.ru/tematicheskie-zadaniya/detektivnye-igry-dlya-detej-sczenarij-detskogo-prazdnika/