**Квест-игра по ФЭМП «Дело об украденном кольце»**

1. **Теоретическая часть**

На этапе внедрения Федерального государственного образовательного стандарта в системе 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.

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, построена на совместной деятельности взрослого и ребенка. Это способствует развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно- эстетического развития детей в игровой форме. В группе создаётся атмосфера эмоционального подъёма и раскрепощённости у всех участников взаимодействия, приходит к согласию, позитивному отношению к окружающему миру.

Т.е. 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 Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Цель: Создание условий для развития познавательных способностей детей в процессе игры и формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности. Привить интерес к новой форме игровой деятельности (квест-игра).

Задачи:

Образовательные задачи:
Зкреплять чет в пределах 5,
Развивать умение обозначать пространственные направления относительно себя: прямо, влево, вправо, назад.
Упражнять в различении геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, овал)
Формировать умение понимать и выполнять поставленную задачу,

Закрепить умение составлять целое изображение из отдельных частей.

Развивающие задачи:

Развивать умение воспринимать и последовательно выполнять предложенную инструкцию;

Развивать умения детей согласовывать свои действия со сверстниками;

Развивать творчество и логическое мышление детей;

Развивать ловкость, сообразительность;

Формировать навыки работы в коллективе.

Воспитательные задачи:

Воспитывать вежливость и доброжелательное отношение к окружающим людям;

Развивать умение преодолевать трудности и воспитывать волю к победе;

Воспитание у детей желания делать приятные вещи, помогать окружающим.

1. **Практическая часть**
2. **Материалы и оборудование:**

Ноутбук, проектор, презентация для проведения НОД, конверт и письмо с картинкой, мешочек, геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник), 4 предмета, 4 карты, медальки в конверте

 **2. Ход игры:**

1. **Организационный этап**

Дети заходят в игровую комнату и садятся. ***(Слайд № 1)***

**Педагог:** Ребята, давайте поиграем, предлагаю сегодня телепортироваться в прошлое. (***Включить музыку на слайде***)

Итак, мы очутились в королестве. Посмотрите, я нашла конверт. Давайте посмотрим, что в нем находится (Открывает конверт и достает оттуда разрезанное на части письмо, на обороте которого есть картинка цветика-семицветика). О, да это письмо, но оно разрезано, и я не смогу его прочитать. Как нам быть?

**Дети:** Нужно правильно составить картинку!

**Педагог:** Точно! Давайте посмотрим на сколько частей разрезана картинка? (На магнитной доске прикреплены цифры от 1 до 9 и под каждой цифрой прикрепляем одну часть картинки. Дети называют общее количество частей) Чтобы правильно составить картинку, вот вам подсказка.

(***Показ слайда №2*** с картинкой собранного цветика-семицветика)

**Дидактическая игра «Собери пазл»**

**Цель:** игра на зрительное восприятие и представляет развивающий вариант диагностической методики. Детям даются два одинаковых изображения: целое и разделенное на несколько частей. Задача детей – собрать целое изображение.

(Первую центральную картинку воспитатель прикрепляет сам и вызывает по одному ребенку, который вначале называет какую по счету картинку он выбрал и соединяет ее с центральной частью).

**Педагог:** Ну вот, готово! Молодцы! Давайте узнаем, что же здесь написано.... (***Показ слайда №3***). Пишет нам принцесса Амелия и просит нас о помощи! Тут сказано, что у нее украли бриллиантовое кольцо, которое подарил ей принц на помолвку. (***Показ слайда №4***) Она просит узнать, кто похитил кольцо и вернуть украденное. Ну что, команда детективов, вы готовы взяться за это расследование?

**Дети:** Да!

**Педагог:** Отлично! (***Показ слайда №5***, пауза, дети слушают музыку и воспитатель под музыку продолжает говорить ) Чтобы узнать, кто вор, нам нужно выполнить разные задания. За каждое задание мы получим кусочек фотографии вора и в конце поймем, кто же украл кольцо. Итак, начинаем расследование!

1. **Основной этап**

**Педагог:** Наш первый свидетель -чародейка дворца (***Показ слайда №6***), она мельком видела вора. Чародейка просит найти ключи от ее сундучков с эликсирами и тогда она даст подсказку. Вот фотографии ключей. (*Ответы: А-15, Б -6, В – 12, Г- 1*)

**Дидактическая игра «Найди такой же ключ»**

**Цель:** развитие у детей зрительного восприятия и внимания.

Детям предлагаются картинки: фото пропавших ключей и еще нескольких других, среди которых дети должны найти нужные.

(Дети внимательно изучают варианты, дают ответы и в итоге находят нужные ключи)

**Педагог:** Отлично, справились с заданием! Вот и первая подсказка! (***Показ слайда №7***, на котором показан один кусочек фото вора).

**Педагог:** Наш следующий свидетель – капитан дворцовой охраны! (***Показ слайда №8***) Он просит выполнить задание: принести дрова для растопки камина во дворце, а затем даст нам подсказку. Давайте вместе, повторяйте за мной. (включить музыку)

**Физминутка «За дровами мы идём»**

За дровами мы идём

И пилу с собой несём. (Ходьба)

Вместе пилим мы бревно,

Очень толстое оно.

Чтобы печку протопить,

Много надо напилить. (Дети делают движения, повторяющие движения пильщиков)

Чтоб дрова полезли в печку,

Их разрубим на дощечки. (Дети делают движения, словно колют дрова)

А теперь их соберём

И в сарайчик отнесём. (Наклоны)

После тяжкого труда

Надо посидеть всегда. (Дети садятся)

**Педагог:** Замечательно, все хорошо потрудились, поэтому мы получили вторую подсказку. (***Показ слайда №9***, на котором показан еще один кусочек фото вора). Как вы думаете по этой фотографии можно определить кто вор – знатный или простой человек?

**Педагог:** И последний свидетель по этому делу – юный помощник придворного библиотекаря. (***Показ слайда №10***) Ему хочется отдохнуть от поручений и немного поиграть с нами, после этого он даст нам последнюю подсказку! В первой игре вам необходимо на ощупь определить, что же за геометрическую фигуру вы возьмете в руку.

**Дидактическая игра «**Волшебный мешочек**»**

**Цель:** развитие чувствительности к тактильным ощущениям и закрепить знание детей о геометрических фигурах.

Дети поочередно засовывают руку в мешочек и называют геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник), после чего достают их из мешочка и проверяют, правильно ли они называли фигуру. Брать можно только одну фигура за раз.

**Педагог:** Какие молодцы, все на славу постарались! Сейчас мы начнем вторую игру. (***Показ слайда №10***) Наш юный свидетель запрятал несколько предметов. Чтобы их найти он составил карту.

**Дидактическая игра «Найди предмет, указанный в схеме»**

**Цель:** Закрепления понятий «Прямо», «влево», «вправо», «назад», счет.

В комнате запрятано несколько алмазов. На карте нарисованна схема из количества шагов и направления (прямо, влево, вправо, назад). По схеме нужно найти предмет. Дети разбиваются на несколько команд и каждому дается карта-схема.

**Педагог:** Отлично, умочки, вы смогли выполнить все задания! Вот мы и получили последнюю подсказку. Посмотрим, кто же оказался вором… (***Показ слайда №12***) Ого, вором оказался лорд Фокс, министр финансов. Оказывается, он хотел разорвать помолвку, чтобы женить на принцессе своего сына и получить власть над королевством в свои руки! Что ж, мы раскрыли дело и вернули кольцо принцессе!

**Педагог:** (***Показ слайда №13***) Благодаря вам королевская свадьба состоялась! Амелия вышла замуж за принца! В благодарность принцесса решила наградить вас медалями «Юных детективов»! Все вы молодцы, поздравляем! (Вручают медальки и включают аплодисменты)

 **Педагог:** Ну а теперь, все танцуем! (***Показ слайда №14***)

**3. Заключительная часть**

 Квест- это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать,  что способствует сплочению и детского коллектива.
 Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.