**Методическая разработка «Развивающие квесты для дошкольников»**

**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 ДОУ. 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 ДОУ: воспитателям, учителям-дефектологам, учителям-логопедам, педагогам-психологам, родителям детей.

**Содержание:**

Введение……………………………………………………………………….........................2

Основная часть…………………………………………………………………..................2

Педагогическая технология «Квест игра»…………………………………….............2

Из истории квестов………………………………………………….................2

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста…………….....................................3

Заключение……………………………………………………………………..........................5

Квест 1. Развивающий квест для детей дошкольного возраста «Необыкновенные приключения в стране Знаний»………………………….......................................................…5

Квест 2. Развивающий квест для детей дошкольного возраста по финансовой грамотности «Путешествие по миру в поисках настоящих денег»……….......................................…..9

Квест 3. Игра-квест «Приключения от Профессора Всезнайкина»……...................…….12

Литература……………………………………………………………………...........................15

**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:**

**Образовательные:** формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.

Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

**Развивающие:**

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

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

Развивать мелкую моторику рук.

**Воспитательные:**

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

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

**Психопрофилактические:**

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

**Педагогическая технология «Квест игра»**

**Из истории квестов**

**Что это такое?**

Квест – от английского Quest – обозначает поиск или приключение, потому квест-игры предполагают наличие определенных задач, которые нужно достичь, но для этого необходимо преодолеть преграды и трудности. Проводить такие занятия можно в детском саду в помещении, на улице, с инвентарем и без него. Квест-игра для дошкольников позволяет сочетать в одном занятии игровую деятельность, обучение, соревновательный момент, самостоятельный поиск решения и командную стратегию для достижения поставленной цели.

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.

Сама по себе методика квестов не новая, подобные занятия были известны еще в прошлом столетии, когда дети играли в «Казаков-разбойников» и прочие приключения. Новое слово в этой концепции предложил американский ученый Джордж Берни, благодаря которому на сегодняшний день мы имеем сочетание игры и обучения в одном мероприятии. Чтобы затея удалась, важна подготовка педагога, он должен продумать маршрут, станции, задания к ним, различные развлекательные островки.

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**

В процессе прохождения квеста ребенок всесторонне участвует в работе, в данном процессе задействуются все виды деятельности:

игровая (дидактическая, подвижная, спортивная);

социально-коммуникативная (развитие речи, основы здоровья и безопасной жизнедеятельности);

художественно-изобразительная (рисование, собирание конструктора, лепка и др.);

познавательно-исследовательская (игры о ОБЖ, космосе, географии, технике и др.);

театрально-музыкальная (элементы танцев, рассказ стихов, цитирование и др.);

ознакомление с литературой и фольклором.

Несмотря на развлекательный характер квест-игр, в них заложен огромный массив вспомогательных приемов, которые позволяют не только веселить детей, но и учить, и развивать. Среди основных приемов можно выделить:

дидактические, спортивные, оздоровительные и др. игры;

арт-терапию;

викторины;

творческие задания;

загадки, кроссворды, ребусы;

задания с конструированием и моделированием;

постановку эксперимента.

Квест-игра может иметь разный сюжет, может быть быстрой, а может и продолжительной. В зависимости от возраста детей и изучаемого материала воспитатель может выбирать разные виды квестов. Различают такую типологию игр:

линейные – воспитатель продумывает этапы игры, которые связаны друг с другом и в итоге формируют единую структуру;

штурмовые – воспитатель создает несколько путей, по которым могут пойти дети в процессе прохождения игры, получая задания и подсказки к ним, они могут выбрать путь и следовать ему;

кольцевые – напоминают линейные, но у каждой команды есть своя точка старта и свои задания, которые они выполняют по ходу своего маршрута, приходя в общую финишную точку.

Больше всего дети дошкольного возраста любят бродилки и головоломки. Педагог продумывает задания для команд и создает островки, на которых дети находят задание и подсказки, которые указывают, куда идти дальше. Такой вид деятельности позволяет активизировать желание познать окружающий мир, изучить его и исследовать.

**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 педагогу 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.

**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 дети-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**.

**Советы по организации**

Планируя учебно-развивающую деятельность дошкольников, педагог должен уметь анализировать все факторы, с которыми он сталкивается, правильно подбирать виды деятельности для детей, проводить нестандартные занятия. Помимо основной программы по обучению, необходимым досугом являются игры, в которых дети не только отдыхают и проявляют фантазию, но и учатся. Квест-игры лучше всего справляются с такой задачей.

Чтобы удалось организовать игровую деятельность как следует, стоит строить ее по такому принципу:

определить базу знаний и умений детей, выявить хорошо закрепленный материал и тот, что не удается запомнить;

определиться с задачей и целью конкретной игры;

подобрать виды деятельности для реализации поставленных целей, определиться с временем проведения мероприятия;

создать сценарий игры со всеми сюжетными моментами, поворотами, интригами;

педагог должен определиться с названием игры, продумать вступительное слово и ход развития сюжета.

Успешно созданная игра строится по такому сценарию:

придумывание первого задания, которое выполняется без особых усилий, но вовлекает детей в историю, сюжет самой игры;

создание посильных задач, которые будут вызывать интерес и стремление к достижению итоговой цели, а не утомление и скуку;

план маршрута должен быть построен так, чтобы станции с заданиями не пересекались;

здания должны быть интересными, а главное понятными, педагог использует все известные и посильные виды деятельности, создавая интересную и динамичную игру;

чтобы не переутомлять детей, важно создавать условия для отдыха, физминутки, задания на релаксацию;

продумывая станции с заданиями, важно выстраивать их так, чтобы дети видели логическую связь и двигались к достижению главной цели, которая достигается постепенно, путем прохождения каждого этапа.

Правильно организованная квест-игра не обходится без материала, который нужно расставить, разложить или раздать. Чтобы игра не превратилась в хаотичное перемещение детей по территории, а имела какой-то смысл, стоит придерживаться таких рекомендаций:

четко объяснить детям цель, к которой они должны прийти;

дополнительный инвентарь и атрибутика должны подходить под игру;

создавая задания, нужно брать разные виды деятельности и уровень сложности;

чтобы заинтересовать детей, стоит преобразить территорию квест-игры, найти подходящую музыку, создать костюмы по теме;

в ходе игры не стоит заставлять всех делать одно и то же, каждый ребенок должен найти то, в чем захочет себя проявить;

любые спорные ситуации нужно решать сразу, быстро и мирно, находя компромисс;

воспитатель в ходе игры помогает, направляет, курирует детей, а все задания они делают сами;

награждение после игры является обязательным элементом, важно поощрить всех дошкольников, никого не обидев.

Правильно организовав квест-игру, можно весело и полезно провести время, сплотить коллектив, проанализировать поведение детей в разных ситуациях, проверить их уровень знаний и умений.

После квеста воспитатель делает выводы, общается с детьми, а также обдумывает итог свой деятельности самостоятельно, находит положительные и отрицательные моменты, сильные стороны данного мероприятия и недочеты, которые впоследствии исправляет.

**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.

**Конспекты развивающих квестов**  
**Квест 1.** **Развивающий квест для детей дошкольного возраста «Необыкновенные приключения в стране Знаний».**

**Тип занятия:** комбинированный.

**Вид занятия:**смешанный.

**Форма занятия:** нетрадиционная - развивающий квест.

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

**Задачи:**

**Образовательные:**

Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.

Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

**Развивающие:**

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

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

Развивать мелкую моторику рук.

**Воспитательные:**

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

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

**Психопрофилактические:**

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».

**Словестные:**вопрос, указания, словестные игры.

**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.

**Конспект занятия: «Необыкновенные приключения в стране Знаний».**

**Звучит волшебная композиция «Снежная шкатулка» муз. В. Алексеева, выходит Фея Знаний.**

**Организационный момент:**

**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?

**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 отправится? 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:**

**Звучит композиция «Волшебство».**

**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.

**Останавливаются около пещеры.**

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

**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!

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.

**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!

**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.**

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 спрятан 1-ый мешочек, находят, забирают).

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

**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.

**Голос Попрыгуши.**

К Попрыгушке попадете, второй мешочек Вы найдете.

Никто не будет здесь скакать, движенья 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.**

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.

**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, вставайте 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.**

**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).

**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.**

**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!"

**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!

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.**

**Квест 2.Развивающий квест для детей дошкольного возраста по финансовой грамотности** «**Путешествие по миру в поисках настоящих денег**».

**Тип занятия:** комбинированный.

**Вид занятия:**смешанный.

**Форма занятия:** нетрадиционная - развивающий квест.

**Цель:** формирование у детей представления о том, что в каждой стране своя валюта.

**Образовательные:**

Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам;

Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух;

Формировать представления детей о том, какая бывает валюта. Познакомить детей с видами валют;

Выделять слова и действия, относящиеся к экономике.

**Развивающие:**

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

Развивать познавательный интерес через создание проблемной ситуации;

Развитие межполушарного воздействия, способствующее активизации мыслительной деятельности;

Развивать устную речь, словарный запас.

**Воспитательные:**

Воспитывать бережное отношение к деньгам, умение работать в коллективе.

**Психопрофилактические:**

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

**Возраст:** 6-7 лет.

**Время реализации:** 35 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.

У детей сформируется представление о том, какая бывает валюта.

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.; столы; купюры разных видов валюты; разрезные картинки; шкатулка; сладкие призы.

**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 по финансовой грамотности способствует воспитанию и развитию качеств личности ребёнка, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

**Методы:**

**Наглядные:**Презентация, игра «Что лишнее?»», игра «Сложи картинку»; денежные единицы; игра «Собери чемодан».

**Практические:**Игра «Сложи картинку».

**Словестные:**вопрос, указания, словестные игры.

**Результат занятия:**у детей сформируется умение выделять предмет по признакам; продолжит формироваться умения выполнять действия на слух; сформируются представления о том, какая бывает валюта; дети познакомятся с видами валют; дети начнут выделять слова и действия, относящиеся к экономике; воспитаем бережное отношение к деньгам, умение работать в коллективе.

**Конспект занятия: «Путешествие по миру в поисках настоящих денег».**

**Ход мероприятия:**

**П-П**: Добрый день, ребята. Мне профессор Всезнайкин, мой хороший знакомый, отправил на электронную почту письмо. В этом письме он просит о помощи. Давайте посмотрим. На связи с нами профессор Всезнайкин. (открываем презентацию).

**Профессор:** На мой день рождения профессор Финансов, подарил шкатулку, а в ней находится какие-то бумажки похожие на деньги, я подразумеваю это купюры других стран, а может быть это просто картинки? Ребята, нужна ваша помощь, узнать настоящие это деньги или нет, и из каких они стран. У меня сейчас важно исследование и я не могу отправиться в путешествие по всему миру, чтобы узнать эту информацию.

**П-П:** Ну что ребята, хотите отправиться в путешествие и помочь профессору Всезнайкину? Вы готовы побывать в разных странах? Профессор Всезнайкин шкатулку с купюрами и карту где должны мы с вами побывать, переправил почтой. А вы знаете, что такое деньги? А что такое купюра? (Ответы детей).

**П-П**: Ну что тогда отправляемся в путешествие? А что нам для этого нужно? (Ответы детей).

**П-П:** Собрать чемодан. А чтобы собрать чемодан и оправиться в путешествие, что еще нужно? Правильно: деньги. Как называются деньги в нашей стране? (ответы детей) Конечно, это рубли. А как вы думаете, в других странах можно расплачиваться рублями? (Ответы детей) Верно, мы не можем расплачиваться рублями, потому что в каждой стране свои деньги, своя денежная единица или валюта. То, что у нас находится в шкатулке. А теперь соберем чемодан.

**Игра: «Что лишнее?».** Найдите что лишнее и объясните прочему.

- Шорты, футболка, кеды, брюки. Кеды – это обувь.

- Ложка, мыло, тарелка, чашка. Мыло – не посуда.

- Мыло, зубная паста, полотенце, градусник. Градусник – средства гигиены.

- Хлеб, сахар, колбаса, ведро. Ведро – не еда.

- Чай, сок, мороженное, лимонад. Мороженное – не питье.

- Кроссовки, туфли, панама, тапочки. Панама – не обувь.

- Паспорт, билеты, зонт, банковские карты. Зонт – не документ

- Телефон, планшет, чайник, фотоаппарат. Чайник – не гаджет.

**П-П:** Чемодан мы с вами собрали, документы взяли. Но в какую страну мы отправляемся? Давайте откроем нашу шкатулку, и отсканируем первую купюру. (На сладе открывается карта).

**П-П:** На карте первая страна, это Германия. (Подходят к первому столу). (Звучит сигнал стоп). Но ребята нас не пускают в страну, пока мы с вами не выполним задание. А если мы этого не сделаем, то не узнаем, настоящая купюра у нас или нет?

**Первое задание: Игра «Что можно купить за деньги?»**

**П-П:** Если этот предмет можно купить за деньги, то хлопните в ладоши, если нет, то топните. (На слайдах показ). Кукла, молоко, ветер, калоши, воздух, день и ночь, конфеты, радуга, шкаф, объятия.

**П-П:** Ну что ребята мы с вами справились с заданием, посмотрим какие купюры в Германии, и узнаем настоящая ли купюра у нас. (Открываем презентацию с рассказом о немецкой марке)

**Голос:** Ваша отсканированная купюра принадлежит нашей стране, денежная единица Федеративной Республики Германия, выведенная из обращения после перехода на евро в 2002 году. Название происходит от одноимённой единицы измерения массы. Одна из основных денежных единиц на территории германских государств, начиная с XVI века.

**П-П:** Ну что ребята, первая купюра в шкатулке профессора Всезнайки настоящая. А нам пора отправляться дальше. Но для этого мы с вами немного зарядимся энергией, нам ведь она нужна для дальнейшего путешествия.

**Кинезеологическое упражнение «Дом, еж, замок».** «Дом» – пальцы рук соединить под углом, большие пальцы соединить. «Ёжик» – поставить ладони под углом друг к другу. Расположить пальцы одной руки между пальцами другой. «Замок» – ладони прижать друг к другу, пальцы переплести.

**П-П:** Открываем нашу шкатулку, сканируем следующую купюру. (Открывается карта). Следующая страна США. Как далеко мы очутимся. (Звучит сигнал стоп). Ребята нас опять не пускают в страну и снова предлагают выполнить (переход к следующему столу).

**Второе задание: Игра «Сложи картинку»** (изображение долларов, центов)

**П-П:** Ребята нам предстоит сложить картинку, и тогда мы сможем узнать у нас настоящая купюра или нет. (Дети складывают картинку). Как вы думаете, что изображено на картинке? А вы видели такие купюры?

**П-П:** Ну что ребята мы с вами справились с заданием. (Открываем презентацию с рассказом о долларе).

**Голос:** Ваша отсканированная купюра принадлежит нашей стране,

Доллар — денежная единица США, государственная валюта этой страны. Статус государственной она имеет не только в Соединенных Штатах, но и в некоторых других странах мира. Слово «доллар» — видоизменение от немецкого слова «талер», (tal — долина). Талер — средневековая монета ряда европейских стран.

**П-П:** Ну что ребята, вторая купюра в шкатулке профессора Всезнайки тоже настоящая. А нам пора отправляться дальше. Но для этого мы с вами немного зарядимся энергией, она нужна для дальнейшего путешествия.

**Кинезеологическое упражнение «Колечко».** Поочередно перебирать пальцы рук, соединяя в кольцо большой палец и последовательно указательный, средний, безымянный и мизинец. Упражнения выполнять, начиная с указательного пальца и в обратном порядке от мизинца к указательному. Выполнять нужно каждой рукой отдельно, затем обеими руками вместе.

**П-П:**Открываем нашу шкатулку, сканируем следующую купюру. (Открывается карта). Следующая страна Вьетнам. (Звучит сигнал стоп). Ребята нас опять не пускают в страну и снова предлагают выполнить (Подходят к экрану).

**Третье задание: Музыкальное упражнение «Дружба это не работа»** (Дети повторят движения из видео).

**П-П:** Ну что ребята мы с вами справились с заданием. (Открываем презентацию с рассказом о донге).

**Голос:** Ваша отсканированная купюра принадлежит нашей стране, Вьетнамский донг – национальная валюта Социалистической Республики Вьетнам. Название «донг» изначально имело значение во вьетнамском языке «медь» или «бронза», а в переносном смысле означало «деньги». Это название денежная единица Вьетнама носила со Средневековья.

**П-П:** Ну что ребята, и эта купюра в шкатулке профессора Всезнайки тоже настоящая. А нам пора отправляться дальше. Но для этого мы с вами немного зарядимся энергией.

**Кинезеологическое упражнение «Ухо – нос».** Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой — за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук «с точностью до наоборот».

**П-П:** Открываем нашу шкатулку, сканируем следующую купюру. (Открывается карта). Следующая страна Казахстан. (Звучит сигнал стоп). Ребята нас опять не пускают в страну и снова предлагают выполнить (переход к следующему столу).

**Четвертое задание: Игра «Расход-Доход».**

**П-П:** А кто из вас знает, за что можно получить деньги? (Ответы детей) за труд-зарплата, за хорошую учебу - стипендия, пенсия, клад и т.д.

Да все эти полученные деньги мы можем считать - ДОХОДОМ, а вот то на что мы их тратим - это РАСХОД. В каждой семье есть и доходы и расходы.

**П-П:** Ребята, я вам буду говорить начало предложения, а вы хором отвечайте ДОХОД или РАСХОД.

Папа получил зарплату - доход

Братик заболел - расход

Выиграли с мамой приз - доход

Потеряла кошелёк - расход

Продала мама самокат – доход

Заплатили за свет – расход

Нашли денежку – доход

Разбила коленку – расход

Сходили в кафе – расход

Увеличили зарплату - доход

**П-П:** Ну что ребята мы с вами справились с заданием. (Открываем презентацию с рассказом о тенге).

**Голос:** Ваша отсканированная купюра принадлежит нашей стране, Тенге - первый денежный знак суверенного Казахстана. Название «тенге» происходит от средневековых тюркских мелких серебряных монет «денге» или «таньга», от которых произошли также название русской монеты деньга (полкопейки) и само слово деньги.

**П-П:**Ну что ребята, вторая купюра в шкатулке профессора Всезнайки тоже настоящая. А нам пора отправляться дальше. Но для этого мы с вами немного зарядимся энергией, нам ведь она нужна для дальнейшего путешествия.

**Кинезеологическое упражнение «Лезгинка».** Левая рука сложена в кулак, большой палец отставлен в сторону, кулак развернут пальцами к себе. Правая рука прямой ладонью в горизонтальном положении прикасается к мизинцу левой. После этого одновременно происходит смена правой и левой рук в течение 6-8 раз.

**П-П:** Открываем нашу шкатулку, сканируем следующую купюру. (Открывается карта). Следующая страна Китай. (Звучит сигнал стоп). Ребята нас опять не пускают в страну и снова предлагают выполнить (переход к следующему столу).

**Пятое задание: Игра «Задачи-шутки».**

**П-П:** Ребята нам предстоит решить задачи.

Когда цапля стоит на одной ноге, она весит 6 кг. Сколько будет она весить, если встанет на обе ноги? (Ее вес не изменится).

У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна – Маша).

На грядке сидят 6 воробьев. К ним прилетели еще 4. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько воробьев осталось на грядке? (Не сколько, остальные улетели).

**П-П:** Ну что ребята мы снова с вами справились с заданием. (Открываем презентацию с рассказом о юане).

**Голос:** Ваша отсканированная купюра принадлежит нашей стране, Юань — это денежная единица Китайской Народной Республики. В переводе с китайского языка «юань» означает «круглый» или «круглая монета». Своими корнями название «юань» уходит во времена правления династии Цин. Китайский юань – это первые деньги в Китае, которые имели круглую форму. До этого монеты имели формы лопаты, топорика, мотыги и др.

**П-П:** Ну что ребята, и эта купюра в шкатулке профессора Всезнайки тоже настоящая.

**П-П:** Ребята, что же такое валюта? (Ответы детей)

Валюта – это такой же товар, как и любой другой. Её можно купить по той цене, которая установлена на данный момент времени. Рубли можно купить за доллары США, евро, тенге, юани, донги и наоборот. Курс валюты – это цена денежной единицы страны, выраженная в денежной единице другой страны. Когда мы приезжаем, в какую-то страну, нам нужно наши рубли обменять на деньги той страны, в которую мы приехали. Например, в Германии нам нужно будет поменять российские рубли на евро, в США на доллары и т. д.

**П-П:** Ну что ребята, шкатулка профессора Всезнайкина все-таки с настоящими купюрами, мы в этом убедились, побывав в разных странах. Вы такие замечательные помощники, я думаю, профессор Всезнайкин, будет очень рад. Давайте ему позвоним и расскажем где мы были и что видели. (Презентация – на экране профессор).

**Профессор:** Ребята, вижу, вы вернулись из путешествия, скорее рассказывайте, что вы узнали. В каких странах вы были, и какая же валюта в этих странах? И главное купюры то настоящие? (Ответы детей).

**Профессор:** Вы настоящие и незаменимые помощники, очень вам благодарен за помощь. В той шкатулке есть запасное дно, для вас там лежит сюрприз. Спасибо вам ребята и до новых встреч!

**П-П:** До свидание профессор Всезнайкин. Посмотрим, что же за сюрприз нам оставил профессор (конфеты в виде монет). Ребята вы молодцы, настоящие герои и от профессора Всезнайкина вам сладкий приз. Спасибо за помощь и до свидания!

**Квест 3. Игра-квест «Приключения от Профессора Всезнайкина»**

**Возраст:** 6-7 лет.

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

**Задачи:**

**Образовательные:**

Формировать у дошкольников умение выделять предмет по признакам.

Продолжать формировать у детей умения выполнять действия на слух.

**Развивающие:**

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

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

Развивать познавательный интерес через создание проблемной ситуации.

Развитие межполушарного воздействия, способствующее активизации мыслительной деятельности.

Развивать мелкую моторику рук.

**Воспитательные:**

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

**Материалы и оборудование:** компьютер; проектор; доска для демонстрации слайдов; презентация; колонки; ткань для драпировки пространства; следы из бумаги; шесть мешочков с песком и буквами «ЗНАНИЯ»; мольберт, поднос, карандаши, листы с рисунками где спрятались животные, игра «Что не хватает», мольберт, сундук.

**Ход мероприятия:**

Звучит музыка, в зал заходят дети.

Здравствуйте ребята! Давайте по приветствуем друг друга, соединив ладошки все вместе.

**П-П:** Сегодня я, на электронную почту получила письмо, где было написано: «Помогите!», я сразу поняла, что одна не справлюсь и мне нужны помощники. Решила что самые смелые, умные и уверенные в себе дети из группы «Звездочка». Ребята мы же с вами вместе сможем помочь «беде»? Ой, а я ведь даже и письмо не успела открыть, так спешила за помощью и не знаю, кому мы будем помогать? Давайте вместе откроем письмо и все узнаем, нам в этом поможет экран.

Открываем слайд. Помогите! Профессор Всезнайкин!!!! Давайте послушаем, что он нам скажет.

**Профессор**: Здравствуйте мои помощники! У меня случилась беда, пропал сундук со всеми знаниями, я хотел передать знания вам, но не нашел его где он обычно стоит, а недавно у меня побывала Баба-Яга наверное она с собой сундук и прихватила. Замечательные мои помощники, помогите и верните знания.

**П-П:** Ну что, ребята как вы думаете, сможем помочь профессору Всезнайкину в его беде? (ответы детей).

**П-П:** Ребята опять звонок (слайд).

Профессор: Дорогу к Бабе-яге, я указал на карте, высылаю, она вам укажет, где найти Бабу-ягу и, конечно же, сундук со знаниями. Удачи вам, мои храбрые помощники! (открывается карта).

**П-П:** Спасибо профессор за подсказку. Ребята нас ждет сложный путь, сложные задания, разные препятствия. Вы готовы к сложным испытаниям, применить смекалку, быть сообразительными, дружными, находчивыми? (ответы детей).

**П-П:** Ребята, за каждое правильно выполненное задание, профессор приготовил нам мешочки, они нам нужны для того чтобы открыть сундук, а что в них мы узнаем когда его найдем.

**П-П:** Ну что ребята, нам пора отправляться в путь. Давайте посмотрим карту, которую нам отправил профессор Всезнайкин (открываем карту).

**П-П:**Почему здесь рюкзак? Как вы думаете? Ответы детей.

**П-П:**Путешественникам он нужен для того, чтобы взять с собой необходимые вещи в дорогу. Чтобы нам собрать рюкзак, нужно выполнить вот такое задание (слайд).

**1. Упражнение «4-й лишний».**

книга, тетрадь, ручка, **нож**

**котелок**, туфли, босоножки, валенок

самолет, корабль, **фотоаппарат,** автобус

платье, юбка, **шляпа**, брюки

телевизор, утюг, пылесос, **будильник**

гармошка,**топор,**гитара, флейта

груша, слива, **огурец**, яблоко

**чайник,** кефир, масло, молоко

**П-П:**Из предметов, которые  лишние,  выберите те, которые могут  пригодится в путешествии.

Дети складывают в рюкзак предметы, которые могут  пригодиться в путешествии.

**П-П:** Ребята, вы настоящие помощники, проявили смекалку и смогли собрать все вещи в дорогу, и заработали первый мешочек.

**П-П:** Ну а нам пора отправляться в волшебный лес. Но как же мы с вами туда попадем? (ответы детей). Нам нужно произнести волшебное заклинание, давай встанем поближе обнимемся и скажем: Трибле трабли трись лес волшебный появись. Открывайте глаза, вот мы с вами в волшебном лесу.

**П-П:** Ребята на карте показано болото, там живут Лесные феи. Смотрите здесь кочки со следами, мы по ним и доберемся до дома Лесных фей, руки скрещены, лежат на плечах ноги вместе прыгаем по кочкам, так как направлены следы (прыгаем по кочкам). Открываем слайд.

**Феи:** здравствуйте, путешественники, мы знаем, что вы идете к Бабе-яге, и мы вам покажем дорогу, куда идти дальше, но сначала выполните наше задание (слайд).

**Игра «Чем похожи, чем отличаются».**

**П-П:** Посмотрите на предметы, которые нарисованы и скажите, чем они между собой похожи и чем отличаются:

Фломастер и мел;

Банан и огурец;

Собака и волк;

Весна и лето;

Ворона и бабочка;

Книга и тетрадь;

Малина и арбуз;

Квадрат и треугольник.

**П-П:** Ребята, вы самые умные и сообразительные помощники, и снова вы справились с заданием и заработали второй мешочек. Феи нам показывают дальше дорогу куда идти. Куда нам дальше ребята идти? (ответы детей)

**П-П:** Карта показывает нам дом Кикиморы. Но чтобы туда попасть, нам нужно совершить волшебство, сейчас мы будем с вами колдовать, и если вы выполните это движение все вместе и одинаково, мы очутимся у Кикиморы. Готовы? Раз, два, три, четыре, пять начинаем колдовать, повторяйте за мной.

**Упражнение «Ухо – нос»**

Левая рука - взяться за кончик носа, правая рука - взяться за правое ухо. По команде отпустить ухо-нос, хлопнуть в ладоши и поменять положение рук "с точностью наоборот". Вокруг себя повернуться.

**П-П:** Вот ребята мы с вами и у Кикиморы, давайте посмотрим, что она для нас приготовила.

**П-П:** Кикимора для нас приготовила танец со своими помощниками, нам остается за ними только повторять. Готовы? (выполнение движений логоритмики).

**3. Упражнение логоритмика «Арам зам зам».**

**П-П:** Ребята и с этим заданием вы справили, вам понравился танец? Сложные были движения? Все движения верно повторяли, и заработали еще один мешочек. Отправляемся дальше, карта нам уже показывает куда, идти дальше. Ребята что нас дальше ждет? Мы отправляемся к Лешему.

**П-П:** Чтобы попасть к Лешему, мы снова должны волшебство совершить. Если вы выполните это движение все вместе и одинаково, мы очутимся во владениях Лешего. Готовы? Раз, два, три, четыре, пять начинаем колдовать, повторяйте за мной.

**Упражнение «Колечко»**.

Поочередно и как можно быстрее перебирайте пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т.д. Проба выполняется в прямом и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. Вначале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем сразу двумя руками. Поворот вокруг себя (слайд).

**П-П:** Вот мы и очутились во владениях Лешего. Какие же испытания он нам приготовил? Посмотрите, у Лешего на поляне все звери спрятались, и он не может их найти, чтобы накормить, давайте ему поможем? Вы готовы? Справитесь с этим заданием? Вам нужно будет работать парами, встаньте, кто с кем будет искать зверей. Подойдите к полянке, где находятся спрятавшиеся звери, каждая пара возьмет листок. Нужно закрасить всех зверей кого вы найдете. Выполняют задание дети.

**4. Игра «Кто спрятался в лесу»**

**П-П:** Кто справился, подходите? Расскажите, кого вы нашли, а как их можно назвать одним словом? Что вы еще можете сказать об этих животных?

**П-П:** Ребята и с этим заданием вы справились и снова заработали мешочек. Вы самые лучшие помощники, каких я знаю.

**П-П:** Нам нужно отправляться дальше. Открываем снова карту, Леший нам показывает дорогу. А дальше кто нас ждет, как вы думаете? Старичок Лесовичок, что он приготовил, мы с вами сейчас узнаем. Чтобы к Старичку Лесовечку попасть снова должны совершить волшебство. Если мы все вместе это сделаем одинаково, волшебство совершиться, мы попадем к Старичку Лесовечку. Готовы? Раз, два, три, четыре, пять начинаем колдовать, повторяйте за мной.

**Упражнение «Кулак-ребро-ладонь»**

Лягушка (кулак) хочет (ребро) в пруд (ладошка),

Лягушке (кулак) скучно (ребро) тут (ладонь).

Три положения руки на плоскости, последовательно сменяют друг друга. Ладонь на плоскости, сжатая в кулак ладонь, ладонь ребром на плоскости, распрямленная ладонь на плоскости. Выполняется сначала правой рукой, потом - левой, затем - двумя руками вместе по 8-10 раз. Поворот вокруг себя (слайд).

**П-П:** Ребята мы на полянке Старичка Лесовичка. Что же он нам приготовил, думаете сложное испытание? А давайте посмотрим на наш экран. Лесовичок когда колдовал обходив свои владения, все в своем лесу запутал и теперь куда не пойдет, ни чего не может найти, все ли звери на месте и вещи не может разобраться. Ребята придется нам ему тоже помочь. Вы готовы? Как вы думаете, справимся?

**Игра «Что не хватает?»**

На мольберте таблички с предметами, какого предмета не хватает, дети должны догадаться чего не хватает.

**П-П:** Ну что, ребята и с этим заданием вы тоже справились. Самые умные и находчивые ребята, которых я знаю. И вы снова заработали мешочек.

**П-П:** А нам осталось совсем не много, и мы окажемся у самой Бабы-Яги. Ребята вы не боитесь? Вы самые смелы и храбрые помощники. Вы готовы? Тогда чтобы попасть к Бабе-Яге, мы снова с вами будем колдовать: Раз, два, три, четыре, пять начинаем колдовать, повторяйте за мной.

**Упражнение «Горизонтальная восьмерка».**

Вытянуть перед собой правую руку на уровне глаз, пальцы сжать в кулак, оставив средний и указательный пальцы вытянутыми. Нарисовать в воздухе горизонтальную восьмерку как можно большего размера. Рисовать начинать с центра и следить глазами за кончиками пальцев, не поворачивая головы. Затем подключить язык, т.е. одновременно с глазами следить за движением пальцев, хорошо выдвинутым изо рта языком. Поворот вокруг себя.

**П-П:** Вот мы и оказались у Бабы-Яги.

**Баба Яга:** Ну что мои сладенькие, вот я вас и зажарю сейчас, с чем пожаловали ко мне? А догадалась я, сундук, что ли хотите воротить хозяину? Не знаю, наверное, не отдам, но хотя если отгадаете три мои загадки, а все равно не отдам я вам ни какой сундук со знаниями, сама умная буду. Ну что загадывать вам загадки, или сразу в печь? (ответы). Ну, тогда слушайте, загадки то мои хитрые не так то просто их разгадать.

**П-П: Загадки:**

Каким гребешком нельзя расчесаться? (Петушиным)

Сколько на березе яблок, если на ней восемь сучков, на каждом сучке по пять яблок? (на березе яблоки не растут)

У кого есть шапка без головы, нога без сапога? (гриб)

**Баба-Яга:** Ишь вы, какие умные оказались, да ладно так и быть забирайте свой сундук.

**П-П:** Ну что ребята, справились мы со всеми заданиями? А что же такое в мешочках, которые нам профессор Всезнайкин оставлял, давайте откроем и узнаем (высыпают песок на поднос и достают буквы). Ребята, да там же буквы, для того чтобы открыть сундук со знаниями нужно сложить слово оно волшебное (складывают слово на подносе), что у нас получилось? Слово «ЗНАНИЯ». Давайте хором произнесем, и произойдет волшебство (Произносят хором слово знания). А теперь можно открывать сундук.

**П-П:** Ребята да там находятся медали для самых умных, находчивых, смекалистых и дружных ребят, эти медали для вас. Обладатели этих медалей всегда будут хранить знания всего мира и будут самыми умными, а к медалям прилагаются золотые монеты за помощь в спасении сундука со знаниями.

**П-П:** Одевая медали: Сложно ли было проходить испытания? Какое самое сложное испытание оказалось? Что больше всего понравилось? У кого мы сегодня побывали в гостях? Какие герои оказались самыми веселыми? Сложно ли оказывать помощь, когда просят? Если вдруг кто, то еще попросит помощи, вы согласитесь, помочь?

**П-П:** А теперь давайте встанем в круг, обнимемся, закроем глаза. Нам пора возвращаться в детский сад. Трибле трабли кад из леса волшебного возвращаемся назад.

**П-П:** Ну вот мы с вами и в детском саду. Ребята нам опять звонок.

Профессор Всезнайкин: Если вы вернулись в детский сад, значит, справились с заданиями, смотрю, и медали знаний у всех есть, сундук значит, мой спасен. Спасибо вам большое, самым смелым и отважным помощникам. Удачи вам и до новых встреч!

**П-П:** До свидания, профессор Всезнайкин, до свидания ребята!

**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 Эскимо, 2004. – 224 с.