

Конспект НОД с использованием квест-технологии

Тема: «В поисках волшебного кристалла знаний»

Возраст: подготовительная (6–7 лет)

Образовательная область: познавательное развитие

Интеграция: речевое развитие, социально-коммуникативное, физическое развитие

Форма проведения: квест-игра (командная или индивидуальная)

Время: 20–25 минут

Используемые средства ИКТ: интерактивная доска, ноутбук, аудиокolonки, QR-коды (по желанию), презентация, видеообращение.

Цель и задачи

Цель: развитие познавательной активности старших дошкольников через квест-технологии с элементами ИКТ.

Задачи:

- **Обучающие:** закрепить знания о временах года, диких животных, геометрических фигурах; упражнять в счёте в пределах 10.
- **Развивающие:** развивать логическое мышление, внимание, умение работать по схеме, выполнять последовательные действия.
- **Воспитательные:** воспитывать чувство взаимопомощи, умение слушать товарища, доводить начатое дело до конца.
- **Здоровьесберегающие:** чередовать статическую и динамическую деятельность, следить за временем работы с экраном.

Оборудование и материалы

- Интерактивная доска (или экран + проектор)
- Ноутбук, колонки
- Карта-маршрут (нарисованная на ватмане или на слайде)
- Конверты с заданиями (или задания появляются на экране по кнопке)
- «Волшебный кристалл» (коробочка с пайетками или светодиодами)
- Раздаточный материал: геометрические фигуры на магнитах, пазлы, разрезные картинки
- Напольные стрелки-указатели для движения по группе

Предварительная работа

- Беседа о свойствах воды, о диких животных, повторение геометрических фигур.
- Просмотр обучающих мультфильмов по теме «Времена года».
- Обучение работе в мини-группах (договариваться, распределять действия).

Ход НОД (квеста)

1. Организационный момент (2 мин)

Дети входят в группу. На экране – заставка с «Волшебным лесом».

Воспитатель: Ребята, нам пришло видеообращение. Давайте посмотрим.

На экране появляется сказочный персонаж (например, Знайка или Лесовичок):

«Здравствуйте! Злая колдунья разбила Волшебный кристалл знаний, и все ответы на важные вопросы разлетелись. Помогите собрать осколки! Ваша карта – на интерактивной доске. Желаю удачи!»

Воспитатель: Готовы помочь? Тогда смотрим карту.

2. Постановка задачи (1 мин)

На интерактивной доске открывается интерактивная карта – 5 локаций (каждая отмечена значком). При нажатии на значок появляется задание.

Дети выбирают первую локацию (например, по голосованию или первая стрелка на полу).

3. Прохождение заданий по локациям (18–20 мин)

Локация 1. «Загадочный лес» (дикие животные)

Задание: на доске – тени животных (волк, лиса, медведь, заяц). Нужно назвать каждое животное и сказать, кто где живёт (в норе, берлоге, дупле).

Форма выполнения: дети называют по очереди, воспитатель кликает – тень превращается в цветное изображение.

Проверка: после правильных ответов на карте загорается первый «осколок» (звёздочка или кусочек пазла).

Локация 2. «Математическая поляна» (счёт, геометрические фигуры)

Задание: на столе лежат 2 обруча и набор фигур. В одном обруче – синие фигуры, в другом – квадраты. Нужно положить на пересечение фигуры, которые одновременно синие и квадраты.

ИКТ-элемент: на доске схема-подсказка (круги Эйлера).

Проверка: дети выполняют у доски (перетаскивают фигуры), воспитатель проверяет.

Загорается второй осколок.

Динамическая пауза (1 мин) – не экранная

Игра «А у нас – физкультминутка!»

Дети изображают животных:

- Заяка прыг-скок (прыжки на месте)
- Мишка косолапый (ходьба на внешней стороне стопы)
- Лисичка крадётся (ходьба на носочках)

Локация 3. «Лаборатория воды» (экспериментирование)

Задание: на экране – видеоопыт «Что тонет, а что плавает?» (демонстрация 30 секунд).

Затем детям нужно предсказать: утонет ли кусочек пенопласта, монетка, резиновый мячик.

Практическая часть: дети подходят к тазу с водой и проверяют 1–2 предмета (соблюдая безопасность).

Результат: третий осколок появляется после того, как дети объясняют причину (тяжёлое/лёгкое).

Локация 4. «Логические цепочки» (на интерактивной доске)

Задание: на доске – ряд: ёлка – зимняя шапка – сосулька – ?. Что дальше? Варианты: снежинка, цветок, солнце. Нужно выбрать правильный.

Обсуждение: почему снежинка? (Все предметы – зимние).

Второе задание: «Что перепутал художник?» – картинка с летними и зимними явлениями. Дети называют ошибки, нажимают на неправильные элементы – они исчезают.

Награда: четвёртый осколок.

Локация 5. «Финальный сбор»

На карте высвечиваются все 4 осколка. Детям предлагается собрать их в единую картинку – пазл на интерактивной доске (каждый подходит и перетаскивает свой фрагмент).

Собирается изображение Волшебного кристалла.

4. Итог (2 мин)

Появляется голос Лесовичка: *«Спасибо! Кристалл снова цел, а значит, вы теперь самые знающие ребята! Я дарю вам волшебные медальки (светоотражающие наклейки или шоколадные монетки).»*

Воспитатель:

- Что мы сегодня делали?
- Какое задание было самым трудным?
- Что помогло нам справиться? (Работали вместе, дружно, внимательно слушали).

Дети получают сюрприз из «волшебного сундучка» (светящийся кристалл или сладкий приз).