

## Самсонова Алина Владимировна

### Технологическая карта образовательной деятельности в подготовительной к школе группе с использованием квест-технологии

**Тема: «Помощь гномам в спасении Белоснежки»**

**Цель:** создание социальной ситуации развития в процессе познавательной деятельности по теме: «Помощь гномам в спасении Белоснежки» средствами квест-технологии.

**Обучающие задачи:**

познакомить детей с новой игрой, способами взаимодействия с ней, научить составлять различные картинки, используя образец или фантазию

**Развивающие задачи:**

способствовать развитию интереса к конструктивной деятельности, развитию умения составлять алгоритм заданного маршрута с помощью робототехнического комплекса Matata.Lab, продолжать учить ориентироваться на плоскости и развивать пространственное мышление, развивать творческие способности.

**Воспитательные задачи:**

воспитывать чувства сопереживания, к несчастью других, позитивное отношение к выполнению учебной задачи в группе сверстников.

**Виды детской деятельности:** познавательная, конструктивная, коммуникативная.

**Оборудование:** робототехнический набор MatataLab, Программно-аппаратный комплекс «Колибри», дидактическое пособие «Квадраты Никитина», дидактическое пособие «Геоборд», дидактическое пособие «Танграм»

**Программное обеспечение:**

| Ход образовательной деятельности |                       |  |
|----------------------------------|-----------------------|--|
| Этапы                            | Действия воспитателя. | Действия, деятельность детей, выполнение которых приведет к достижению запланированных |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |   | результатов.   |
| <b>1. Организационный этап</b>   |   |  |
| <p>Введение в ситуацию.</p> <p><b>Задача:</b><br/>мотивировать детей на включение совместную деятельность посредством погружения в проблемную ситуацию, с которой он один не справится, а также с помощью общения с гномом Умником.</p>                      | <p>Воспитатель, обращаясь к детям, предлагает присесть в круг и задает вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Куда мы попали?</li> <li>2. Как вы это поняли?</li> </ol> <p>Воспитатель рассказывает детям о том, кто и как его попросил о помощи, сообщает, что не справится с этим вопросом и спрашивает у детей:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вы согласны прослушать это сообщение?</li> </ol>   | <p>Дети входят в зал стилизованный под лес, под музыкальное сопровождение «Звуки леса», рассматривают его.</p> <p>Дети включаются в проблемный диалог, высказывают свои гипотезы, предположения.</p>   |
| <p>Постановка проблемы.</p> <p><b>Задача:</b><br/>подвести детей постановке цели детской деятельности</p>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дети, как вы считаете, справятся ли гномы с этой ситуацией сами?</li> <li>2. А мы можем оставить их в такой ситуации?</li> <li>3. Что вы посоветуете?</li> </ol> <p>Воспитатель обращает внимание на карты, лежащие на столах:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Как думаете, для чего они здесь?</li> <li>2. Чем они могут нам помочь?</li> <li>3. Смотрите, здесь фишки, зачем они?</li> </ol> <p>Воспитатель предлагает детям стать в круг и объединяет их в пары для дальнейшего прохождения испытаний.</p> | <p>Ответы и размышления детей.</p> <p>Дети высказывают версии ответов.</p>   |
| <b>2. Основная образовательная деятельность</b>  |   |  |
| <p><b>Задача:</b></p> <p>выявить у детей имеющиеся знания относительно геометрических фигур, умения собрать из различных фигур квадрат;</p> <p>актуализировать поставленные учебные задачи, с помощью наводящих вопросов, а также через последовательное</p> | <p>Воспитатель обращает внимание на подсказку на доске.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Где-то это я уже видела!</li> </ol> <p>Дети обращают внимание на «Квадраты Никитина»</p> <p><b>Игра: «Геометрическая тропинка»</b></p> <p>Воспитатель задает вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Почему тропинка называется?</li> <li>2. Какие у вас возникают идеи относительно этого испытания?</li> </ol> <p><i>Правило игры:</i> сложить квадраты из различных геометрических фигур.</p>   | <p>Дети перемещаются в пространстве помещения, рассматривают «Квадраты Никитина», собирают квадраты из разных фигур</p> <p>Ребята находят найденную на экране фишку и размещают свои стрелки на поле Matata.Lab, в соответствии с появившейся стрелкой на экране, играя в парах.</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>включение зрительного восприятия, тактильных анализаторов.</p> <p>Упражнять детей в составлении квадрата из различных фигур посредством изменения расположения их в пространстве.</p>  |  |   |
| <p><b>Задача:</b></p> <p>Выявить у детей умение соотносить число к количеству предметов, Упражнять детей в счете и сопоставлении полученного результата с цифрой</p>  | <p><b>Игра: «Веселая полянка»</b><br/>         Воспитатель задает детям вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Чем мы можем помочь гномам в этом задании?</li> <li>2. Каким образом мы сможем это сделать?</li> </ol> <p><i>Правило игры:</i> соотнести количество предметов, изображенных на ПАК «Колибри» с цифрой, указанной на одежде гномов.</p>  | <p>Дети поочередно перемещают предметы к гномам, с соответствующей цифрой на одежде.</p> <p>Находят следующую фишку на экране и действуют по отработанному уже алгоритму со стрелками.</p>  |
| <p><b>Задача:</b></p> <p>Дать возможность отдохнуть глазам.</p>   | <p><b>Гимнастика для глаз «Бабочки»</b><br/>         Воспитателю на ладошки сели бабочки и он предлагает за ними последить глазками, предварительно предложив детям разместиться по кругу.</p>   | <p>Дети сидя в кругу, смотрят глазками на бабочек, не поворачивая головы и вращая только глазами.</p>   |
| <p><b>Задача:</b></p> <p>развитие сообразительности, внимания, мышления путем разгадывания загадок;</p> <p>актуализация приобретенных ранее элементарных математических представлений;</p> <p>упражнять в составлении по образцу конструкций из геометрических фигур.</p> | <p><b>Разгадывание загадок.</b><br/> <b>Игра «Танграм».</b><br/>         После разгадывания загадок на экране появляется три варианта лисичек, которые состоят из частей танграма.<br/>         Воспитатель задает вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кого вы видите на экране?</li> </ol> <p>Предлагает детям присесть за столы.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ребята, что будем делать дальше?</li> <li>2. У кого какие идеи?</li> </ol> <p><i>Правило игры:</i> собрать любую из трех лисичек по образцу.</p> | <p>Дети образуют полукруг вокруг комплекса и отгадывают загадки.</p> <p>Дети, сидя за столом, собирают по образцу одну из трех, по их выбору, «Лису» из деталей танграма.</p> <p>А также продолжают выстраивать маршрут на поле Matat.Lab</p> |
| <p><b>Задача:</b></p> <p>стимуляция</p>   | <p><b>Нейроупражнение «В лесу»:</b><br/>         Воспитатель спрашивает:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дети, где мы с вами находимся?</li> </ol>   | <p>Дети присаживаются в круг и выполняют упражнение.</p>  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>отдельных зон коры головного мозга, которые отвечают за регуляцию движений, улучшение межполушарного взаимодействия, развитие ассоциативных связей;</p> <p>активации высших психологических функций: эмоций, восприятия, внимания, памяти, мышления.</p>  | <p>2. Какие-нибудь правила нужно соблюдать в лесу или это не обязательно? Какие?</p> <p>Воспитатель предлагает внимательно посмотреть по сторонам.</p> <p><i>Техника выполнения упражнения:</i> одной рукой дети показывают «класс» большим пальчиком, второй рукой – делают козырек, прикладывая ее ко лбу, затем меняют руки и так поочередно выполняют одновременно двумя руками разные движения, ускоряя их.</p>  |   |
| <p>Фиксация затруднений.</p>   | <p>Воспитатель обращает внимание на доску и на подсказку на ней. Задает вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кто-нибудь знает что это такое?</li> <li>2. Для чего это здесь появилось?</li> <li>3. Мне тоже интересно!</li> <li>4. Какие есть мысли по этому поводу?</li> <li>5. Зачем эти гвоздики?</li> <li>6. Вам интересно?</li> <li>7. Хотите я расскажу вам об этой игре?</li> </ol>  | <p>Дети отвечают на вопросы.</p>  |
| <p>Открытие детьми нового знания.</p> <p><b>Задача:</b> познакомить детей с новой игрой, способами взаимодействия с ней, научить составлять различные картинки, используя образец или фантазию;</p> <p>выявить и закрепить знания об окружающем мире;</p> <p>активизировать мыслительную и речевую деятельность детей.</p> | <p>Геоборд – это многофункциональная геометрическая доска для конструирования плоских изображений. Изображать можно все, что угодно, а делать это нужно с помощью резиночек. Воспитатель спрашивает:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мы с вами находимся в лесу! Для чего же нам может понадобится геоборд?</li> <li>2. Если мы посмотрим налево, увидим лиственный лес. Какие деревья растут в лиственном лесу?</li> <li>3. Если мы посмотрим направо, какие деревья мы сможем увидеть в хвойном лесу?</li> <li>4. Скажите пожалуйста, зачем людям деревья?</li> <li>5. А мы с вами можем сделать так, что бы их стало больше?</li> <li>6. А как это можно сделать?</li> <li>7. А сейчас мы можем увеличить количество деревьев ?</li> </ol> | <p>Дети слушают рассказ. Дети знакомятся с геобордом, рассматривают изображения на слайдах; вступают в разговор с воспитателем.</p> <p>Дети отвечают на вопросы воспитателя</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>8. С помощью чего?<br/>9. Какие есть мысли на этот счет?<br/>Мы с вами можем собрать свои деревья с помощью геобордов.</p>   |  |
| <p><b>Задача:</b><br/>самостоятельная деятельность детей по составлению изображений на геоборде.</p>   | <p>Детям предлагается создать свои деревья, ориентируясь на собственные предпочтения, фантазию и вкусы.</p>   | <p>Дети выслушивают инструкцию и принимают самостоятельно решение относительно того, что они изобразят на геоборде.<br/>Дети находят фишку и помещают ее на поле, в соответствии с направлением, указанным на доске.</p> |
| <p><b>Задача:</b><br/>Упражнять детей в устном счете;<br/><br/>Развивать концентрацию внимания посредством решения примеров;<br/><br/>Развитие умения выявлять ошибки и сверять полученный результат с правильным.</p> | <p><b>Игра: «Волшебный сундук»</b><br/>Воспитатель задает вопросы:<br/>1. Зачем здесь сундук?<br/>2. Какие будут идеи?<br/>Давайте договоримся: так как примеров 3, решать их будет каждая пара.<br/>Договоритесь между собой кто будет озвучивать ответ, а кто перемещать пример через сундук.<br/>Воспитатель обращает внимание на еще одну подсказку: полный маршрут на слайде и предлагает сравнить его со своими маршрутами.</p> | <p>Дети возле ПАК «Колибри» решают примеры и находят очередную стрелку, для определения маршрута.<br/>Дети выставляют последнюю стрелку в маршруте и сверяют свой маршрут с изображенным на слайде.</p>                  |
| <b>3. Заключительный этап.</b>   |   |  |
| <p>Рефлексивный компонент.</p>   | <p><b>Игра: «Цветик семицветик»</b><br/><i>Правило игры:</i><br/>Детям предлагается цветок, на лепестках которого написано:<br/>сегодня я узнал...<br/>было интересно узнать...<br/>было трудно выполнять...<br/>теперь я могу решать..<br/>я научился...<br/>у меня получилось...<br/>я смог...</p>  | <p>Они выбирают лепесток и размышляют на эту тему.</p>   |