

Квест – игра «Приключения юного инженера»

Разработала и провела: Флегонтова Э.К., воспитатель, 1КК

Цель: в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Оборудование: SMART-доска, датчик движения - Kinect, интерактивная песочница, мини-робот bee-bot «Умная пчела».

Ход занятия

Педагог: Здравствуйте, ребята! Сегодня на улице морозно и ветрено, а в нашем кабинете светло и весело! А весело от наших светлых улыбок, от которой становится тепло и хорошо. Поэтому я предлагаю вам улыбнуться друг другу и подарить окружающим хорошее настроение!

- Ребята, посмотрите к нам пришли гости, давайте с ними познакомимся.
(студенты института)

Вдруг на экране звучит стук и появляется юный инженер Расти и QR код

Расти: Привет, ребята! Меня зовут Расти. Я – юный инженер. Сегодня я был в гостях у своих друзей-инженеров в стране Инженерия, и когда возвращался к себе домой, неожиданно налетел сильный ветер и наш самолет приземлился в вашем садике, но я обнаружил, что потерял ключи от своего волшебного чемодана с чертежами. Домой я вернуться не могу, потому что мне нужны ключи. Помогите мне, пожалуйста, найти ключи.

Педагог: Ребята поможем? Что же отправляемся в страну Инженерия?

1 станция. Песочница «Сокровища»

Цель: сплочение детей; речевое развитие, развитие мелкой моторики рук, развитие памяти, внимания, мышления, ориентации в пространстве.

Ход игры: Ребята, мы с вами совершим увлекательное путешествие. Отправимся с вами на поиски настоящих сокровищ. Но, как и любое путешествие за сокровищами и ключами, дорога будет не только интересной, но и немного опасной. Как вы думаете, что какими нам нужно быть с вами, чтобы с легкостью найти клад? Правильно, сильными и внимательными.

- Ребята, а какие бывают сокровища? (Дети отвечают)

- Ну а теперь нам пора отправляться на поиск настоящих сокровищ. Давайте подойдем к нашей песочнице и внимательно послушаем задание.

2 станция. Датчик движения - Kinect «Снежки», «Запоминай-ка»

Интерактивная подвижная игра «Снежки»

Цель: развитие внимания, зрительной координации.

Краткое содержание: на экране изображен «скелетик» ребенка, сверху экрана падают снежки разного размера. Дети могут отбивать и ловить снежки в своё удовольствие. Эту игру можно использовать на физкультминутках и для развлечения. Играть могут двое. Чтобы поймать снежок нужно зажать его между двумя руками.

Интерактивная игра «Запоминай-ка»

Цель: развитие памяти, внимания.

Проведение: на экране появляется 5 изображений. Ребенку предъявляются картинки в течение 10 секунд. Затем картинки перемешиваются. Нужно их расположить в том же порядке, в каком они были изначально.

3 станция. Мини-роботы bee-bot «Умная пчела»

Цель: формирование знаний у воспитанников закона «О безопасности дорожного движения» и ПДД с помощью образовательной робототехники. Предупреждение и снижение детского дорожно-транспортного травматизма.

Ход игры: предлагаю вам поиграть с мини роботами «Умная пчела» для закрепления знаний по дорожной безопасности. Кто-то из вас будет пешеходом, кто-то водителем. Прежде чем мы начнем, давайте вспомним знаки дорожного движения. (набор знаков дорожного движения). Предлагаю запрограммировать робот bee-bot «Умная пчела» (предложить карточки с заданиями).

Задания: Запрограммировать bee-bot из пункта убытия в пункт прибытия, используя знаки ПДД.

1. Водитель № 1. *Из точки «А» прибыть в автосервис*
2. Водитель № 2. *Из точки «В» прибыть на автозаправку*
3. Пешеход № 1. *Из точки «С» прибыть в магазин*
4. Пешеход № 2. *Из точки «Д» прибыть в магазин*

4 станция. Интерактивная доска «Веселые шарики», «Микробики»

«Веселые шарики»

Цель: обучение счёту. Развитие быстроты и ловкости движений.

Правила: В игре необходимо накачивать шарики насосом. Клоун произносит цифру. Необходимо нажать на насос, соответствующее цифре количество раз. Если нажатий больше, то шарик лопается и нужно начинать все сначала.

«Микробики»

Цель: обучение детей дифференцированию однородных предметов различных цветов, распознавание эмоций, развитие быстроты и ловкости движений.

Ход игры: Необходимо нажимать на микробика для того чтобы лопнуть его. Для того чтобы добавить микробика на экран, необходимо нажать в свободную зону экрана.

Педагог: Посмотрите, а вот все и ключ. Ребята, мы выполнили все задания, теперь нам пора возвращаться в детский сад.

QR код. (презентация) *Расти: Спасибо! Вы все такие молодцы, все выполнили задания, нашли ключи. Теперь я смогу вернуться домой. В моей посылке есть для вас сюрприз. До свиданья, ребята!*

Педагог: Но вот Расти улетел домой.

Воспитатель с детьми смотрит сюрприз в посылке и раздает детям подарки.

Педагог: Игра не простая,
Умная такая.

Те, кто в неё играют,

Инженерами бывают.

А нам же друзья, на прощанье

Осталось сказать: «До свиданья!»