

Конспект
викторины-квеста в подготовительной к школе группе
«К вершине Знаний»

*Подготовили и провели воспитатели О.В. Ткаченко
И.П. Воронова*

«К вершине Знаний» – викторина для детей старшего дошкольного возраста, подготовительной к школе группе. Ребятам предлагается увлекательное восхождение к «вершине Знаний», где они самостоятельно подготовят к походу рюкзаки, пройдут подножье горы, определяя плоды деревьев, попробуют избежать снежной лавины, вслушаются в журчание горной реки... А самое главное, путешествие покажет, как легче справиться с трудностями, одному или в команде.

Цель: Развитие познавательной активности.

Задачи:

Социально-коммуникативное развитие:

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, развивать умение самостоятельно договариваться, помогать друг другу;
- воспитывать организованность, дисциплинированность, коллективизм;
- формировать такие качества, как сочувствие, отзывчивость, справедливость, скромность;
- формировать умение слушать собеседника, не перебивать без надобности, формировать умения работать в команде (умения взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации);
- развивать волевые качества, в своих поступках следовать положительному примеру;
- воспитывать морально-волевые качества: настойчивость в достижении положительных результатов, организованность, взаимопомощь;
- воспитывать уважительное отношение к окружающим;
- формировать умение спокойно отстаивать свое мнение.

Познавательное развитие:

- доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности;
- развитие познавательных интересов детей, расширение опыта ориентировки в окружающем, поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности;

- развитие восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать;
- развитие умения устанавливать простейшие связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения;
- познакомить с природным явлением «горная лавина», «горная река»;
- развивать умение определять растения по их плодам и листьям, соотносить плоды и листья деревьев;
- закреплять умение пользоваться знаковой системой, умение понимать и использовать символы (на примере свойств геометрических фигур).

Конструктивная линия:

- способствовать формированию умения самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования моделей (выбор материала, планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, приемы);
- развитие умения анализировать предмет, выделять его характерные особенности, функциональные части и передавать средствами ЛЕГО-конструктора;
- развитие умения реализовывать свои замыслы в коллективном проекте.

Речевое развитие:

- приучать детей – будущих школьников – проявлять инициативу в совместном обсуждении;
- продолжать формировать умение отстаивать свою точку зрения;
- продолжать совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи;
- формировать умение вести диалог между воспитателем и ребенком, между детьми; учить быть доброжелательными и корректными собеседниками, воспитывать культуру речевого общения;
- формировать умение правильно строить сложноподчиненные предложения, использовать языковые средства для соединения их частей (чтобы, когда, потому что, если, если бы и т.д.);
- обогащать словарь на уровне познавательного развития словами «лави́на», «подно́жье», формировать умение видеть смысловую сторону слова,
- формировать фонематический слух,
- развивать умение вычленять звуки из слов, называть их, составлять слово.

Художественно-эстетическое развитие:

- формирование интереса к эстетической стороне окружающей действительности;
- развитие эмоциональной восприимчивости, эмоционального отклика на красоту окружающего мира;
- продолжать обогащать музыкальные впечатления детей, вызывать яркий эмоциональный отклик при восприятии музыки разного характера, «звуков природы».

Оборудование	Предварительная работа
• мультимедийное оборудование, экран, • музыкальный центр, • запись музыки: композиция «Professional» (Ennio Morricone), композиция «шум реки», • отличительные стойки для команд из мягкого напольного конструктора ЛЕГО, • карточки-пиктограммы для физкультурной паузы, • рисунок-макет горы с флагом, • плато и детали конструктора ЛЕГО ДУПЛО четырех цветов: красный, синий, зеленый, желтый, • медали-эмблемы (по кол-ву детей), к I этану: • слайд с изображением облаков с «семейками букв», • маркер для доски Panasonic System Networks, ко II этану: • рисунки рюкзаков с карточками-заданиями на А3 – 4 шт., для каждой команды – своего цвета, • наборы геометрических фигур – 4 шт., • клей-карандаш – 4 шт., к III этану: • слайды с изображением веток растений, • плоды деревьев на подносах, к IV этану: • ЛЕГО-плато с изображением реки – 4шт., наборы деталей конструктора ЛЕГО.	• распределение детей группы на команды, • подготовка формы для каждой команды, • подготовка и изготовление оборудования, • подготовка слайдов, видео- и аудиозаписей, • подготовка файла к интерактивной доске elite Panaboard book.

Ход мероприятия:

В группу под музыку заходят команды, рассаживаются за столы с заранее подготовленными цветными стойками из мягкого ЛЕГО.

Ведущий – воспитатель (далее просто «Ведущий»):

Здравствуйте ребята! Сегодня, мы приглашаем вас отправиться в необычное путешествие. Давайте побудем альпинистами и постараемся добраться до вершины горы – «вершины Знаний». В восхождении на гору будут участвовать четыре команды: команда красных альпинистов, зеленых, желтых, синих.

Прежде чем начать поход, мы должны познакомить вас с правилами.

Внимание:

- за каждый правильный ответ команда получает очки, это будет отражаться на ЛЕГО-дорожке к «вершине Знаний», у каждой команды – свой цвет;
- та команда, которая по итогам всех заданий выстроит самую длинную дорожку, объявляется победителем;
- когда отвечает одна команда, другие не подсказывают, команды должны отвечать дружно, не ругаться и не ссориться;
- нужно быть очень внимательными и терпеливыми.

Всем командам альпинистов желаем удачи!

I этап «Найди одинаковые облака»

Ведущий: Подъем на гору не легкое испытание, тем более – на «вершину Знаний». При подъеме на вершину обязательно встретятся разные препятствия, трудности, а справится с ними, сможет человек сильный, смелый и, конечно же, внимательный. Давайте проведем тренировочное упражнение и подготовимся к подъему на «вершину Знаний». На доске вы видите облака с разными «семейками» букв. Нужно найти одинаковые и соединить.

Каждая команда находит одинаковые «облака» и соединяет их своим цветом.



Оценка результатов: За правильное соединение выставляется один кирпичик ЛЕГО, т.е. команда продвигается на один шаг к «вершине Знаний».

II этап «Собери рюкзак»

Ведущий: Ребята, а как вы думаете, что обязательно должен взять с собой в дорогу каждый путешественник или турист?

Ответы детей. Дети предлагают различные варианты, объясняя преимущества своего выбора.

Ведущий: Хорошо, а куда можно все это положить? (рюкзак)

Путешественник очень тщательно отбирает каждую вещь, берет только самое необходимое. Вот и мы сейчас с вами соберем рюкзак. А что в него положить, зашифровано на этой карточке.

Каждая команда получает рюкзак определенного цвета с карточкой, где зашифрованы свойства геометрических фигур, набор геометрических фигур, клей-карандаш. Команда должна выбрать геометрические фигуры в соответствии с карточкой и положить их (приклеить) в рюкзак.

Оценка результатов: За каждую правильно выбранную геометрическую фигуру, команда получает один кирпичик ЛЕГО.

III этап «Знатоки природы»

Ведущий: Ребята, мы находимся у ПОДНОЖЬЯ горы. Как вы думаете, где это? *Ответы детей.*

«Подножье» – говорящее слово. – Место у самого основания горы, начала. У подножья гор, обычно, растут леса, а иногда, леса покрывают всю гору. Деревья там могут быть самые разные – и хвойные, и лиственные. Раз мы с вами решили добраться до «вершины Знаний», то должны разбираться, какие деревья перед нами.



Мы собрали плоды с разных деревьев. А ваша задача, определить с каких деревьев эти плоды и листья.

На экране изображения веток деревьев: дуба, сосны, ели, рябины, каштана. У каждой команды плоды деревьев: желудь, шишки (сосновая, еловая),

гроздь рябины, каштан, яблоко, грецкий орех. Дети должны сопоставить изображение с плодом и назвать дерево.

Оценка результатов: За каждый правильный ответ, команда получает один кирпичик ЛЕГО.

IV этап «Берегись! Лавина!»

Ведущий: Ребята, в горах встречаются не только растения, но и животные.

На экране животные, расположенные в определенном порядке: лошадь, аист, верблюд, индюк, носорог, акула.

Посмотрите, узнали вы этих животных? Давайте назовем.

Ответы детей.

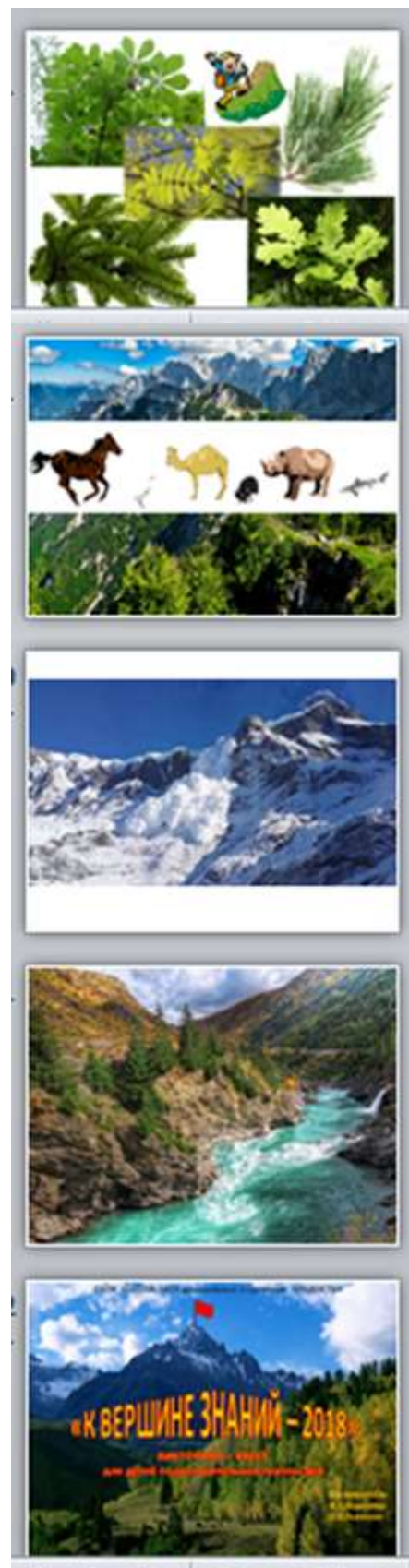
Как вы думаете, каких животных мы могли бы встретить в горах?

Ответы детей.

Ребята, это не просто картинки с животными. Они стоят в определенном порядке, здесь зашифровано слово. Если мы соберем первые звуки каждого слова, то получим природное явление, которое бывает в горах.

ЛОШАДЬ, какой первый звук в слове? [л]
Попробуйте собрать все первые звуки.

Команды совещаясь, собирают первые звуки слов, полученное слово говорят ведущему. После того, как все команды назвали свой вариант ответа, идет проверка.



Оценка результатов: Команда, которая правильно назвала слово ЛАВИНА, получает один кирпичик ЛЕГО.

Ведущий: Ребята, кто знает, что такое лавина, горная лавина? А давайте посмотрим фильм про это явление.

На экране видео «Снежные лавины глазами очевидцев. Сила природы».

Ведущий: Вы, наверное, догадались, что это явление очень опасное. Лавина может снести все на своем пути. А появится лавина может от землетрясения, урагана, даже от громкого крика или неосторожного движения. Поэтому в горах альпинисты часто общаются с помощью жестов и знаков. Давайте и мы сейчас немного разомнемся, ничего не говоря, а будем внимательно смотреть на схемы и повторять движения.

Физкультурная пауза – пиктограммы.

Дети под фоновую музыку повторяют движения.

V этап «Переправа через горную реку»

Звучит «шум горной реки».

Ведущий: Ребята, прислушайтесь, как вы думаете, что это за шум?

Ответы детей.

Ведущий: Правильно. Это горная река. Горные реки обычно не глубокие, вода в них очень холодная, течение быстрое, а дно каменистое. Перейти такую реку трудно. А как вы предложите перебраться на другую сторону реки?

Ответы детей.

Ведущий: Конечно, лучше всего перебраться по мосту. Давайте, сейчас, каждая команда выстроит мост через горную реку из ЛЕГО-конструктора.

Каждой команде раздается ЛЕГО-плата с изображением реки и детали конструктора. Дети выстраивают мост.

Оценка результатов: Команды получают от 1 до 3 кирпичиков ЛЕГО. Оценивается прочность, устойчивость, эстетичность, оригинальность конструкции.

Подведение итогов.

Ведущий: Ребята, наше восхождение на гору Знаний на сегодня завершено. Давайте посмотрим, кто оказался ближе всех к вершине. *Подводятся итоги.*

Вам понравилось наше путешествие? *(Каждый вопрос подразумевает ответы детей.)* Что нового вы узнали? А что понравилось больше всего? Что было самым трудным?

Вы обратили внимание, что путь наш не закончен, до самой вершины мы не добрались, потому что на «вершину Знаний» нужно идти всю жизнь. Человек всегда должен стремиться узнавать что-то новое, быть любознательным, задавать вопросы и стараться искать ответы на них. А помогать вам на пути к «вершине Знаний» будут взрослые, которые вас окружают, воспитатели, учителя, вы много узнаете из книг, познавательных передач, интернета.

На память о нашем увлекательном путешествии – восхождении к «вершине Знаний», каждый альпинист получает памятную медаль.

Награждение команд памятными медалями-эмблемами.

Спасибо за увлекательное, интересное путешествие! До новых встреч!



