

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Теремок», г. Нижнеудинск»

## **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАХОДКА**

**Педагогическое мероприятие с детьми 7 года жизни  
по познавательно-исследовательской деятельности на тему: «По следам динозавров»**

**Составила:** воспитатель Купрякова Т.А.

г. Нижнеудинск, 2017 г.

## Пояснительная записка

В связи с внедрением и реализацией федерального государственного образовательного стандарта, в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Неизменным остается ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте – игра.

Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития, что соответствует основным требованиям ФГОС ДО.

Среди широко используемых в практике игровых технологий, которые могут использовать педагоги, можно выделить квест- технологию.

Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-технология имеет свою структуру, которая состоит из четырех этапов: постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива, формируется позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам.

Педагоги, с помощью такой игры, могут достичь следующие образовательные цели: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Квест-игру можно проводить как в помещении, так и на улице: в образовательной, игровой, совместной организованной деятельности с детьми.

Данный метод организации деятельности детей, является универсальным способом формирования предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения дошкольного образования, согласно целевым ориентирам.

**Технологическая карта**  
**по познавательной-исследовательской деятельности на тему: «По следам динозавров»**

(системно-деятельностный подход, автор А.Н. Петерсон)

**Форма:** квест-игра

**Цель:** создать условия для формирования представлений детей о жизни динозавров.

**Задачи:**

- познакомить детей с разными видами динозавров, способами их питания, размножения, особенностями проживания;
- организовать деятельность детей на работу в малых группах для достижения общих целей;
- организовать рефлексивную деятельность детей.

**Ожидаемые результаты:**

- сформированы представления о жизни динозавров;
- проявляют инициативу, активность, любознательность, работая в малых группах для достижения общих целей;
- участвуют в обсуждении, анализируют свои действия.

**РППС:** макет вулкана, следы животных, макет раскопок скелетов динозавров 2 шт., яйца 10 шт., 4 гнезда, кисточки, салфетки, фигурки динозавров, клей-карандаш, фломастеры, ватман, картинки с изображением динозавров, три ведерка, проектор, ноутбук, видеоматериал «Виды динозавров».

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
<b>1. Введение в ситуацию</b>	Дети входят в зал, где их встречает сотрудник палеонтологического музея (воспитатель). <i>Педагог</i> представляется и рассказывает детям о том, что сегодня в их городе работает передвижная экспозиция музея. <i>Педагог</i> спрашивает у детей, знают ли они, что за наука - палеонтология? Что она изучает? <i>Педагог</i> объясняет детям, что палеонтология – это наука о динозаврах, а ученые, которые занимаются раскопками, исследуют и изучают их, называют палеонтологами. <i>Педагог</i> спрашивает, хотели бы дети посетить музей?	Общаются, знакомятся. Отвечают на вопрос. Принимают собственные решения.

<p><b>2. Актуализация знаний и умений</b></p>	<p><i>Педагог</i> приглашает посетить экспозицию, которая поможет окунуться в мир ящеров.  <i>Педагог</i> интересуется, что знают дети о динозаврах? Живут ли они в наше время? Как думают, почему нет? (Воспитатель выделяет по имени детей, проявивших инициативу, хвалит их).          Предлагает посмотреть видеоролик о динозаврах.</p>	<p>Дети рассматривают выставку.          Интересуются, спрашивают, отвечают на вопросы педагога. Смотрят видеоролик.</p>
<p><b>3. Затруднение в ситуации</b></p>	<p><i>Педагог</i> объясняет детям, что не просто так оказалась в их детском саду, что ей нужна помощь: из музея пропал очень ценный артефакт - это очень древний документ, карта, свидетельствующая об обнаружении останков самого крупного динозавра на Земле - футалогнокозавра, его название на языке индейцев означает «главный ящер, гигант». Вот что осталось от этого документа.  <i>Педагог</i> подводит детей к решению проблемной ситуации и постановки цели:          - Как отыскать недостающие части артефакта? (Отправиться в путешествие, экспедицию, выполнять задания, найти подсказки и др.)          - Когда найдете артефакт, что он нам сможет поведать, рассказать, что мы узнаем? (Где и как жил динозавр-гигант, какой он был, сможем показать и рассказать о нем друзьям и родственникам). (Воспитатель поддерживает детскую инициативу, помогает развить идеи и мысли предложенные детьми).</p>	<p>Принимают ситуацию. Проявляют инициативу, опираясь на свои знания и умения. Высказывают предположения. Принимают решение. Ставят цель.</p>
<p><b>4. «Открытие» нового знания (способа действия)</b></p>	<p><b>1 этап квест-игры: постановка задачи (введение) и распределение ролей.</b>  <i>Педагог</i> объясняет правила и этапы прохождения:          - Для того, чтобы отправиться в экспедицию нужно поделиться на две команды, в соответствии с изображениями на карточках - хищники и травоядные.  <i>Педагог</i> предлагает отправиться по следам динозавров, прежде определив, по какой тропе пойдут команды. (Воспитатель подбадривает детей, используя прем «ситуация успеха»)          - Как вы думаете, где следы травоядных? А хищников? Почему вы так думаете?  <b>2 этап квест-игры: список заданий (этапы прохождения, список вопросов)</b>  <i>Педагог</i> предлагает выбрать капитана, который пойдет первым и поведет команду на поиски пропавшего документа. Пусть это будет самый высокий.</p>	<p>Проявляют любознательность. Взаимодействуют со сверстниками. Участвуют в обсуждениях. Выбирают капитана команды.</p>
<p><b>5. Включение нового знания в систему</b></p>	<p><b>3 этап квест-игры: порядок выполнения поставленной задачи (бонусы- части карты)</b>  <i>Педагог</i> с детьми идут по следам – находят гнезда динозавров.          Рассказывает, что это детские сады динозавров, которые были очень хорошими родителями.          Напоминает, что возможно, где-то рядом недостающая часть нашего артефакта.</p>	<p>Дети отвечают на вопросы.</p>

<p><b>знаний и умений</b></p>	<p>Спрашивает:  - Что вы видите? Вы знали, что динозавры откладывали яйца?  (Педагог хвалит детей).  Дети находят рядом с гнездами водоемы.  <i>Педагог</i> предлагает опустить яйца в воду, чтобы рассмотреть рисунок на скорлупе, её цвет. (Дети опускают яйца в воду - они растворяются, появляются динозавры–детеныши).  <i>Педагог</i>:  -Ребята, кто это? Чьи это малыши?  -Это детеныши динозавров, посмотрите какие они разные! Давайте оставим малышей в их привычном мире, и отправимся дальше. (Дети идут по тропе, и находят контейнеры с песком). -  Как вы думаете, что это?  <i>Педагог</i> предлагает взять инструменты (кисти) и разместить песок. (Дети находят документ и скелеты динозавров. Определяют, что за динозавры перед ними по предложенным картинкам).  <i>Педагог</i> хвалит команды:  -Отлично! Молодцы! Мы нашли еще одну недостающую часть карты! Отправляемся дальше!  (Дети идут по следам и находят стол с картой и множеством картинок с изображением динозавров).  <i>Педагог</i> объясняет, что командам нужно объединиться и выполнить непростую работу, создать карты, которые помогут расширить представления о динозаврах, чтобы сохранить их для потомков, и возможно найти недостающую часть артефакта. Воспитатель объясняет правила составления карт. (Классификация травоядных и хищников).  Во время выполнения задания ребята находят самый последний, недостающий элемент карты.  <i>Педагог</i>:  -Артефакт найден! Спасибо вам ребята!  Дети вместе с педагогом составляют все части артефакта.</p>	<p>Выполняют поэтапно задания, находят части карты (артефакта).  Проявляют активность и творчество в выполнении заданий.</p>
<p><b>6. Осмысление (итог)</b></p>	<p><b>4 этап квест-игры: конечная цель (приз – карта собрана, слепки динозавров на память).</b>  <i>Педагог</i> обращается к детям по имени, и в целом ко всей группе:  - Ребята, что в нашей экспедиции вам понравилось больше всего, что запомнилось?  - Что вы делали, чтобы достичь цели, как вам удалось найти потерянную карту?  - Что было труднее всего сделать для вас?  -А что показалось самым легким?  - Вы могли бы с кем-нибудь поделиться о том, что узнали сегодня?  <i>Педагог</i> благодарит за помощь ребят. И предлагает на память сделать слепки динозавров. (Дети делают слепки на соленом тесте).</p>	<p>Высказывают мнения.  Делятся впечатлениями.  Рефлексия.</p>

*Педагог* прощается с детьми, и говорит, что передвижной музей отправляется дальше.

## Приложение 1



Знакомство детей с экспозицией «Мир динозавров»



Динозавры появляются из яиц в процессе экспериментирования



Раскопки останков динозавров



Классификация динозавров на карте



Экспозиция «Мир динозавров»



Просмотр видеоролика