

Квест-игра для детей подготовительной школе группы «Пикто-Герои»

Цель: продолжить знакомство детей с цифровой образовательной средой «ПитоМир»

Задачи:

- создать условия для усвоения новых знаний;
- определять правильность порядка выполнения шагов;
- содействовать развитию логического мышления детей, внимания, воображения, познавательной активности, а так же способности быстро воспринимать информацию;
- воспитывать у детей самостоятельность, активность, интерес к предмету;
- формировать умение планировать свои действия, рационально использовать время; выполнять задание четко по намеченному плану.

Материалы и оборудование: интерактивная доска, ноутбук, фото и видео записи для воспроизведения; письмо от вируса; четыре конверта с заданиями; сундук с кодовым замком; угощения для детей.

Воспитатель: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами продолжим знакомиться с игрой «ПиктоМир», а именно с её главными героями. Давайте вспомним, как же их зовут. *(ответы детей)*

Воспитатель: правильно, это робот Вертун, Двигун, Тягун, Зажигун и радиоуправляемый робот Ползун. Мы с вами знаем, как их зовут и как они выглядят, но что они умеют мы с вами еще не знаем. А чтобы нам раскрыть все тайны и узнать, что же может тот или иной робот-исполнитель, нам с вами нужно пройти ряд испытаний, которые нам вновь придумал коварный Вирус.

(на интерактивной доске появляется фото вируса, который сообщает детям, что он придумал для них очень сложные задания. И только тогда,

когда они все будут выполнены мы узнаем все секреты о каждом из роботов. А более подробную информацию вы узнаете из письма)

Воспитатель: интересно, о каком письме говорит Вирус, я что-то не вижу. Видимо он его где-то спрятал и нам нужно его найти.

*(конверт делается большим, чтоб его легко можно было отыскать).
Находят конверт среди игрушек.*

Воспитатель: давайте откроем и прочитаем, что же Вирус придумал для нас на этот раз.

«Вы должны пройти четыре испытания. За каждое правильно выполненное задание, вы получаете информацию о том или ином роботе, а так же одну цифру от кодового замка. Что лежит в сейфе, я вам не скажу, но вы должны его открыть. Но в этот раз вы сначала должны найти конверты с заданиями и лишь потом их решить. Дам вам одну подсказку: конверт с заданием робота-Вертуна находится рядом с тем, что вертится; конверт с заданием робота-Зажигуна рядом с тем предметом, который можно зажечь... На поиск конвертов и выполнение заданий у вас есть час! Если не успеете, содержимое сейфа пропадет и вы никогда не узнаете, что там было. Ваше время начинается прямо сейчас!»

Ставится таймер на час.

Воспитатель: итак, нам нельзя терять время. Для начала найдем все четыре конверта. Один конверт рядом с тем, что вертится.... Что же это? (подводит детей к правильному ответу - юла) Правильно!

Один из конвертов дети находят рядом с игрушкой юлой.

Воспитатель: Второй конверт рядом с тем, что можно зажечь. Так-так-так... Где же он? (подводит детей к правильному ответу –лампа; находят конверт рядом с лампой)

Так, а где же может быть конверт робота Двигуна? Что у нас в группе может двигаться? (подводит детей к правильному ответу –машина; находят конверт среди машинок)

Если дети затрудняются, воспитатель задает наводящие вопросы, подсказывает.

Воспитатель: у нас остался один конверт робота-Тягуна. Где же он может быть? Я даже не знаю. *(делает вид, что совсем не знает где он)*

Подводит детей к тому, что конверт находится рядом с предметами, которые могут тянуться (скакалки, резиновые мячи... - в спортивном уголке).

Воспитатель: мы с вами справились с первой частью испытаний и нашли все задания. Теперь осталось самое сложное, но вы с вами обязательно все пройдем и вновь победим коварного вируса!

Итак, испытание №1.

«Собери пазл»

За пять минут дети должны собрать пазл робота «Вертуна» (фото робота разделено на 24 пазла). Уложились по времени – получили информацию и первую цифру кода.

«**Вертун** – это космический робот. Он ремонтирует космические платформы-космодромы. Когда космические корабли взлетают или садятся на космодром, некоторые плиты повреждаются и нуждаются в ремонте.И только Вертун способен помочь и быстро починить все повреждения»

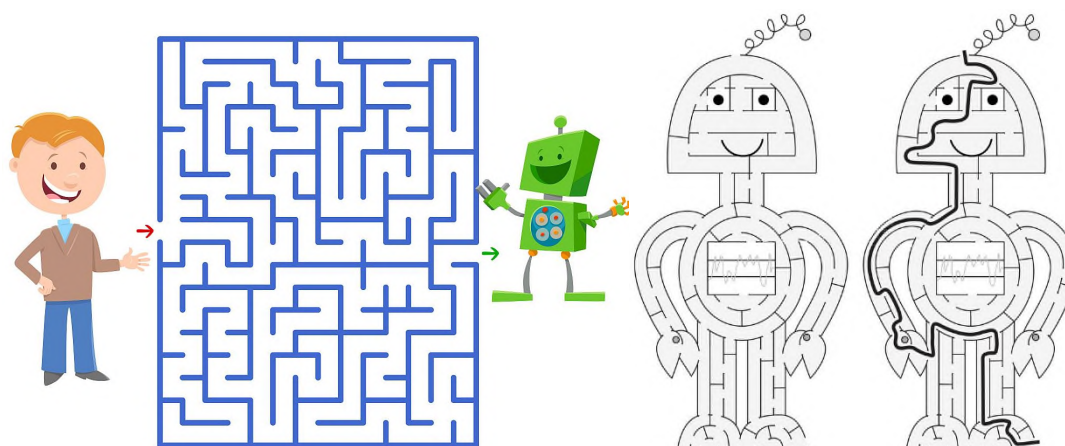
(на интерактивной доске появляется изображение робота Вертуна и небольшой отрывок «ремонта» космодрома).

Воспитатель: молодцы! Мы узнали, какую же роль выполняет робот вернут? Что он делает?

Ответы детей.

Воспитатель: переходим к следующему заданию.

Испытание №2. «Пройди лабиринт»



Воспитатель: вам нужно разделиться на 2 команды и за пять минут пройти два лабиринта. Лишь выбравшись из двух лабиринтов вы получите информацию и часть кода.

Прошли лабиринт – получили код и информацию о роботе:

«**Зажигун** – это космический робот. Он зажигает клетки, которые сломались и перестали светить. Без света на поле будет очень темно и другие роботы будут бояться выходить. Поэтому его работа очень важная и ответственная»

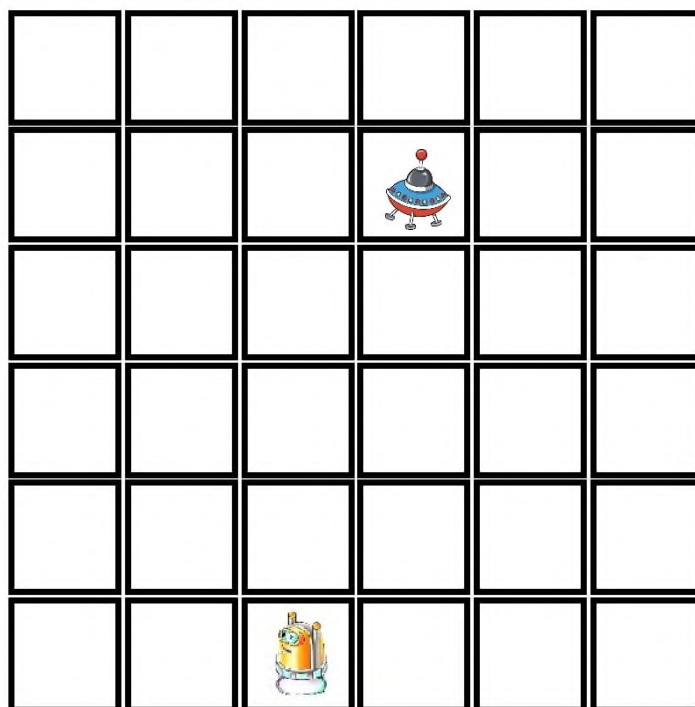
(на интерактивной доске появляется изображение робота Зажигуна и небольшой отрывок тех действий, который выполняет данный игровой персонаж).

Воспитатель: вот мы и познакомились со вторым роботом. Он так же выполняет очень важную работу. Времени остаётся все меньше и меньше, поэтому переходим к следующему конверту.

Испытание №3.

«Найди ошибку!»

Воспитатель: вы уже знаете, что такое пиктограммки. Давайте вспомним, что это? *(ответы детей)* Молодцы! Ваша задача найти ошибку в пиктограммках, чтобы робот смог сесть в космический корабль и отправиться к своим друзьям.



Воспитатель: Молодцы! И с этим испытанием вы справились! Получили информацию и третью цифру от сейфа.

(на интерактивной доске фото недовольного вируса)

«**Тягун** – это очень сильный робот. Он движется по клетчатой поверхности платформы-склада космодрома и «тащит» за собой на нужные места грузы – бочки и ящики».

(на интерактивной доске появляется наглядная демонстрация действия робота Тягуна).

Воспитатель: и у нас с вами осталось последнее испытание! Вы готовы?! Тогда внимательно слушайте задание.

Испытание №4.

Воспитатель: вам нужно отгадать ребус.

(воспитатель напоминает детям как правильно разгадывать ребусы, напоминает главные правила)



Ответ: «пиктомир»

Решили ребус - получили код и последнюю подсказку о роботе.

«Двигун - понимает и умеет выполнять команды: «вперед», «налево», «направо», отдельной команды «двигать груз» у него нет. Есть команда «вперед». По команде «вперёд» он перемещается из одной клетки в другую, если перед ним находится груз, то он его двигает».

(На интерактивной доске – демонстрация работы робота Двигуна).

Воспитатель: итак, мы с вами нашли все подсказки и немного познакомились с каждым из роботов. А что мы еще с вами нашли? *(ответы детей)* Правильно! Мы с вами нашли 4 цифры от кода, для открытия нашего загадочного космического сундука. Ввести их нужно в той последовательности, в который мы их с вами разыскали. Итак, пробуем?!

(дети с помощью воспитателя вводят четырёхзначный код от замка и открывают сундук).

Воспитатель: А что же у нас тут? (достаёт угощения в виде роботов)
Посмотрите, в сундуке вкусные угощения! Предлагаю вам поделиться впечатлениями о сегодняшней игре и потом угоститься.

Рефлексия:

- Что нового узнали?
- Что понравилось? Не понравилось?
- Какое задание для вас было самым лёгким/сложным?
- Хотели бы продолжить своё знакомство с удивительным космическим миром «ПиктоМир»?