**Тема:** «Загадочный квест»

**Цель:** создание условий для развития познавательного интереса и расширения кругозора посредством квест - игры.

**Задачи:**

*Образовательные:*закрепить знания, умения в самостоятельном проведении несложных опытов. Расширять представления детей о многообразии окружающего мира, умение строить высказывания.

*Развивающие:*развивать внимание, память, речь, фантазию, воображение, логическое мышление и творческие способности ребенка, двигательную активность.

*Воспитательные:* воспитывать интерес к познавательно-исследовательской деятельности, волевые качества (целеустремленность, настойчивость, организованность, самостоятельность).

**Планируемые результаты:**

*Личностные* – уверенность в своих силах, критичность и самостоятельность решения, целеустремленность, умение взаимодействовать с другими участниками, коллективом.

*Метапредметные* – развитие логического мышления, развитие познавательной активности и самостоятельности, умение работать в команде.

*Предметные* – активное включение обучающихся в продуктивную творческую деятельность, развитие познавательной активности обучающихся, а также навыков контроля и самоконтроля.

 При подготовке данного занятия использовались следующие педагогические технологии: квест-технология, информационно-коммуникационная, технология проблемного обучения, здоровьесберегающая и игровая технологии.

**Оборудование:** конверты, задания на листах, части пазла, краски, кисточки, стеклянная посуда для проведения опыта.

**Техническое оснащение:** компьютер, мультимедийный проектор.

**Методы и приемы:**

 - методы словесной передачи информации и слухового восприятия (приемы: беседа, рассказ, ситуативный разговор);

 - метод наглядной передачи и зрительного восприятия информации (прием демонстрации наглядности);

- эвристический;

- методы стимулирования и мотивации (прием: создание ситуации успеха, выполнение творческого задания, создание ситуации взаимопомощи).

**Время проведения:** 40 минут.

**Форма:** игровой квест.

**Ход занятия**

- Добрый день! Мы рады приветствовать наших гостей на занятии.

В Центр творчества ходим мы не зря,

Без наук никак нельзя!

В жизнь неграмотным войдешь –

За минуту пропадешь!

Чтоб ошибок избежать,

Ум свой надо развивать,

А в игре проверить можно –

Просто будет или сложно.

- Я предлагаю провести сегодня необычное занятие. Это будет Загадочный квест. **Квест** – это игра, где необходимо решать различные загадки (Слайд 1).

- Ребята, в руки мне попало какое-то зашифрованное послание. Надо его разгадать.На листе не видно, что написано. Но есть один старый способ – «секрет». Если покрыть лист бумаги красками, то, возможно, секрет откроется. Попробуем?

*«Корабль потерпел крушение. Капитан с командой спаслись и закопали сундук с сокровищами на острове. Надо найти клад».*

- Значит, мы отправляемся с вами в морское путешествие на поиски сокровищ.

- Путешествие будет не близким. В пути нас ожидают всевозможные препятствия и различные открытия. Вам предстоит проявить находчивость, упорство и смекалку.

- А на чем мы отправимся в путешествие?

 *Отгадайте загадку:*

По волнам дворец плывет,

На себе людей везет? (Корабль)

- Проходя испытания, после выполнения каждого задания квеста, вы будете получать тайные конверты, содержимое которых поможет вам открыть сундук с сокровищами.

- А вот и первое испытание *«Собери пазлы».* Надо из пазлов собрать карту-маршрут нашего путешествия.

- Ребята, сверьтесь теперь с оригиналом карты, правильно ли выполнили задание (Слайд 2).

Молодцы! *Вручается тайный конверт.*

- Прежде чем отправиться в путешествие по данному маршруту, проверим, насколько вы готовы к отплытию.

*Задание «Морская разминка»* (Слайд 3).

* *Как называется место, где стоит капитан (капитанский мостик).*
* *Как называется окно на корабле (иллюминатор).*
* *Как называется комната, где спят матросы (каюта).*
* *Приспособление, опускаемое в воду для остановки корабля (якорь).*
* *Повар на корабле (кок).*
* *Лестница на корабле (трап).*
* *Нижняя часть корабля, где обычно находится груз (трюм).*

Ждут вас испытания, сложные задания.

Если клад найти хотите, в путь скорее поспешите.

Наш корабль идет строго по курсу.

- На горизонте **остров «Сказочный»** (Слайд 4). *Задание «Филворд»* – это своеобразный кроссворд, в котором нужно найти слова среди написанных букв.

- Найдите и вычеркните в таблице имена сказочных героев. Слова написаны слева направо, сверху вниз.

- Давайте проверим, имена каких сказочных героев вы нашли. Называйте по одному герою с каждой строки. *Вручается тайный конверт.*

- Наше путешествие продолжается.

Право руля! Полный вперед!

- Мы подплываем к **«Острову Мыслителей»** (Слайд 5).

- Надо выполнить математические действия и записать получившиеся слова. Давайте рассмотрим, как выполнить это задание: *сом-ом+нег=снег*

*Задание «Математическая грамматика»*

1. Рама-ра+тема+кортик-кор=МАТЕМАТИК

3. Село-се+гитара-тара+ка=ЛОГИКА

4. Смех-х+карта-рта+л+галка- гал=СМЕКАЛКА

*Познавательный момент «Это интересно!»*

*А вы знаете, что ум должен тренироваться так же, как и любые другие мышцы в организме. Чем сильнее вы пытаетесь запоминать новую информацию, тем больше вам удастся развивать вашу память. В среднем любой человек с помощью тренировок может улучшить качество своего мышления минимум в 4 раза (в 4 раза быстрее читать, придумывать, разгадывать...)*

- Вот, например, Александр Македонский был в состоянии запомнить все имена своих солдат. А всего насчитывалось около 30000 человек в его армии. Амадей Моцарт был в состоянии играть и записывать все ноты из мелодии, которую он слышал всего лишь один раз (Слайд 6). *Вручается тайный конверт.*

Наш парус весело качает,

Вода блестит на ласковой волне.

Но вдруг радист нам сообщает

О странностях на нашем корабле.

- Впереди **Бермудский треугольник** (Слайд 7). Это такое место, где бесследно исчезло множество кораблей. Сможем ли мы благополучно миновать это место? Нам надо показать хорошие знания и взаимовыручку. Работать будем дружно и быстро, а то наш корабль затянет в водную глубь.

*Задание «Путаница»*

Нет ни склада тут, Ни лада…

Переставьте всё как надо!

В реке там рыба на бугре

Мычит корова в конуре

Собака лает на заборе

Поет синичка в коридоре

Играют дети на стене

Висит картина на окне

Узоры инея в печурке

Горят дрова в руках девчурки

Нарядная там кукла в клетке

Ручной щегол поет салфетки

Там на столе лежат коньки

К зиме готовят там очки

Лежат для бабушки тетрадки

Всегда содержатся в порядке

*Молодцы! Вручается тайный конверт.*

 **«Морская физминутка»**

 - Ребята, продолжаем наше путешествие. Посмотрите, какая красота нас окружает. Мы подплываем к «**Таинственному острову**». Здесь живет огромный осьминог (Слайд 8).

*Познавательный момент «Это интересно!»*

*А вы знаете, что осьминоги – довольно умные животные. Они способны запоминать лица людей, различать геометрические фигуры и исполнять несложные трюки. Они умеют менять свою окраску и по окраске осьминога можно определить его настроение: сильно напуганный осьминог - белого цвета, в момент злости приобретает красноватый оттенок.*

- И этот огромный осьминог не пропустит ваш корабль до тех пор, пока вы не поможете ему отгадать какое слово спряталось под водой.

*Задание «Водолазы»*

- Сейчас на время станем водолазами и погрузимся на дно моря. Но доставать придётся не пиратские сокровища, а слово. Полученные слоги записывайте на листочке. *«Русалочка».*

Огромный осьминог пропускает нас, а вы получаете *тайный конверт*.

Наш парус ветер подгоняет.

Корабль скользит по ласковой волне.

Вон за бортом дельфин играет,

Резвясь в прозрачной глубине (Слайд 9).

- А с кем он играет? Со своими подружками – морскими звездами. Заходим в **бухту «Загадочная». Бухта** –небольшая часть моря, используемый для стоянки судов.Давайте вместе с ними отгадаем загадки.

*Задание «Угадайка»* (Слайд 10).

Груша с длинными ногами

Поселилась в океане.

Целых восемь руко – ног!

Это чудо? *(Осьминог)*

Для себя на дне морском

Он клешнями строит дом.

Круглый панцирь, десять лап.

Догадались? Это…? *(Краб)*

Эта рыба – хищник злой,

Всех проглотит с головой.

Зубы показав, зевнула

И ушла на дно…? *(Акула)*

Плавает прозрачный зонтик.

«Обожгу! – грозит. – Не троньте!»

Лапки у нее и пузо.

Как зовут ее…? *(Медуза)*

Угадайте, что за кони

Мчатся в море от погони?

В водорослях скрыться смог

Маленький морской…? *(Конек)*

Панцирь каменный – рубаха.

А в рубахе…? *(Черепаха)*

- Молодцы, справились с заданием. *Вручается тайный конверт.*

- А вот и **остров Сокровищ** (Слайд 11). А где же сундук?

*Появляется капитан на слайде.*

*-* «Привет, ребята! Вы проделали такой опасный и длинный путь, стремясь найти сундук с сокровищами. Я благодарю вас за работу.А ведь сундук все это время находился рядом с вами» (Слайд 12).

**-** А вот и сундук. Ой, а сундук никак не открывается. Что же делать? (Слайд 13).

*-* «Чтобы открыть сундук, вы должны составить ключевую фразу, которая вам и поможет. Вскройте ваши тайные конверты и из слов составьте фразу» (Слайд 14).

*Задание «Собери ключевую фразу»*

Откройте тайные конверты и составьте из слов предложение.

- Посмотрим, что у нас получилось: *Только сильным, умным, смелым, покоряются моря!*

**-** Вот сундук и открылся. Действительно, сокровища, монеты, драгоценности. И записка. Тут что-то написано. Прочитаем? (Слайд 15).

- «Вы нашли клад. Но самый драгоценный клад – это ваши знания. Все, что вы сегодня вспомнили или узнали – это и есть настоящий клад. *Ваш капитан*».

- Вот видите, оказывается, есть вещи, которые важнее всяких сокровищ. Что это? Знания!

Мы побывали тут и там.

Но пора вернуться нам.

Все немножечко устали,

Зато умней, дружнее стали!

**Рефлексия**

- Наш «Загадочный квест» подошёл к концу. И в финале поделимся впечатлениями о нашем путешествии.

- Какое путешествие у нас получилось? Давайте подберем слова, характеризующие наш квест.

***Составление кластера***

(Квест: познавательный, увлекательный, интересный, веселый, загадочный, скучный, грустный, страшный, трудный, необычный, неинтересный)

- Я рада, что квест вам понравился. Желаю, чтобы после этого занятия у вас остались радостное настроение и прочные знания, и вам всегда было интересно путешествовать по океану знаний. Всем успехов и удачи!

**Список литературы**

1. Гиниятуллина А.А. Опыт организации групповой работы на уроках. /А.А. Гиниятуллина // Начальная школа. – 2004. - №1. – С. 15-17.

2. Костаева Т.В. К вопросу об исследовании устойчивого познавательного интереса учащихся - КАРО, 2004. – 45с.

3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.