

Сценарный план НОД
КВЕСТ-ИГРА с детьми 2 младшей группы
" Вперёд, на помощь доброму гномику"

Цель: активизация познавательной активности детей.

Программное содержание:

- продолжать накапливать у детей опыт практического освоения помещения группы, учить двигаться за персонажем в определённом направлении;
- привлекать детей к формированию групп однородных предметов (один - много);
- привлекать внимание детей к обозначению величины предметов в речи;
- формировать умение складывать целое из частей;
- развивать зрительное восприятие геометрических фигур.

Оборудование и материалы: костюм гнома, широкая полотно (1,5 метра на 70 см) и узкая атласная лента (длиной 1,5 м), «Чудесный мешочек», игрушка колобок, интерактивная «Найди круглый предмет», ноутбук, телевизор (экран), импровизированный сугроб, игрушка – заяц, морковки по количеству детей (больше больших морковок), 2 корзинки (большая и маленькая), круги (по количеству детей, разрезанные на 4 части, вырезанные штанишки с отверстиями геометрических форм, «заплатки» - круги, квадраты, треугольники, овалы, ёлочка с гирляндой, мягкий лабиринт, 1 большой фонарик, набор маленьких фонариков по количеству детей (изготовленных детьми подготовительной группы).

Ход НОД - квеста:

Этапы деятельности

Мотивационно-побудительный

В группу приходит гномик. Он расстроен и рассказывает детям о том, что потерял свой фонарик. Просит детей помочь найти его.

Дети соглашаются и идут с гномом.

Гномик - наряженный воспитатель или ребёнок старшей или подготовительной группы.

Основной

1). Дети с гномом подходят к двум дорожкам: широкой и узкой.

Гномик спрашивает у ребят: «Что же делать?»

По какой дорожке нам пойти?

Нас же много...»

2). Стоит «Чудесный мешочек»

- Что это? – спрашивает гномик.

Интерактивная «Найди круглый предмет».

3). «Ребятки, пойдёмте скорее вперед! – говорит гномик.

4) . «Ребятки, смотрите кто-то прыгает на ветке...

Кто же это?

4). – Ну что, ребята, давайте торопиться! - говорит Гномик.

- Зайка, а ты не видел наш волшебный фонарик?

Игра «Разложи морковки»

Дети выбирают большую дорожку и идут по ней вместе.

Один из детей достаёт из мешочка колобка.

Дети находят на экране предметы круглой формы, называют их.

Воспитатель привлекает внимание детей на сидящего в стороне грустного ёжика, который сообщает детям о том, что он нечаянно разбил кухонную посуду (чайный сервис).

- Так это же белочки!

Ребята спрашивают у белочек, могут ли они помочь детям волшебный фонарик?

Белочки соглашаются, но с условием... если ребята помогут белочкам «пришить» заплатки на штанишки (прямоугольные, квадратные, круглые)

Дети находят, сидящего зайку.

Дети спрашивают вместе с гномиком.

Дети помогают разложить морковки в корзинки.

Во время прохождения воспитатель выясняет по какой дорожке они идут (цвет, размер, величина).

Воспитатель предлагает найти круглые предметы.

Ёжик показывает детям осколки (круги, разрезанные на 4 части).

По окончании задания воспитатель выясняет у кого какого цвета получилась тарелочка.

Заранее вырезанные штанишки с отверстиями геометрических форм.

На «полянке» (импровизированный сугроб) сидит игрушка – зайка.

Зайка сообщает, что покажет дорогу ребятам.

По окончании игры Гномик отмечает, каких морковок больше и указывает на ёлочку.

Рефлексивный

Игровое задание «Пройди лабиринт»

Гномик раздаёт фонарики детям и отмечает, что его фонарик большой, а у ребят – маленькие.

Дети преодолевают препятствие и находят сундучок с фонариками.

Дети играют с фонариками.

Загорается гирлянда на ёлочке. Дети пролезают по лабиринту).

Дети остаются играть со своими фонариками, а гномик благодарит их и уходит домой.