

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка – детский сад № 232»

Образовательная квест-игра «Спасение робота Винтика»

Участник профессионального конкурса
молодых педагогических работников
«Педагогические весны»
Подготовительная группа
Воспитатель
Кузнецова Софья Михайловна
Тел. 8(918) 254-89-08

Краснодар 2023г.

Образовательная квест-игра «Спасение робота Винтика»

Цель: Обобщение и закрепление полученных математических знаний посредством квест-игры.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить умение детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закрепить умение решать задачи на сложение и вычитание в пределах 10;
- закрепить умение находить лишний предмет и объяснять ответ;
- вызвать познавательный интерес к космосу;
- расширять словарный запас, умение строить предложения и давать развернутые ответы на вопросы;
- закрепить навыки составления слов по слогам;

Развивающие:

- способствовать развитию логического мышления и внимания;
- развивать воображение;
- продолжать развивать пространственное мышление и основы программирования;

Воспитательные:

- воспитывать доброе отношение к окружающим, эмоциональную отзывчивость, радоваться достигнутому результату.
- вызывать желание оказывать помощь окружающим, бережно относиться к результатам их труда.

1. Возрастная категория – подготовительная группа.
2. Продолжительность занятия – 25-30 минут.
3. Место проведения - групповое помещение.
4. Опорные понятия – робот, программирование, космос, солнечная система, астероид, космический корабль.
5. Демонстрационный материал – презентация с обращением робота и заданиями.
6. Технологии – игровые, информационно – коммуникационные, интегрированное обучение, личностно-ориентированные, здоровьесберегающие технологии.
7. Методы и приемы – игровой, словесный, наглядный, практический, метод стимулирования и мотивации.
8. Форма проведения – квест-игра, совместная деятельность: познавательная, игровая, коммуникативная.
9. Оборудование и оснащения – проектор, ноутбук, интерактивная доска, магнитная доска, программируемый робот Botzees, программируемая Робомышь «Robot Mouse Code&Go», карточки со слогам.
10. Предварительная работа - рассматривание программируемых роботов в группе, распределение их по функциональным качествам; знакомство

с конструктором LEGO; рассматривание образцов схем для конструирования, рассматривание иллюстраций про космос.

Ход занятия:

Воспитатель – Здравствуйте, ребята!

У меня для вас есть необычное послание. Нам на почту пришло видеообращение от какого-то существа. Как вы думаете, кто это может быть? И зачем он написал для нас письмо? *(свободные высказывания детей)*

Давайте посмотрим же, и узнаем всю правду.

(Включается видео на интерактивной доске с посланием робота)

«Здравствуйте, дорогие ребята. Я - робот Винтик. Меня отправили на планету Марс с космической миссией - поиск растительной жизни. Мне повезло, после тщательных поисков, мне все же удалось найти живое растение, но проблема в том, что я не могу вернуться обратно на Землю. Мне нужна ваша помощь! Помогите мне запустить систему космического корабля обратно домой, нужно решить несколько задач, но, к сожалению, я не силен в математике и в других науках. Но я уверен, что вы точно справитесь и поможете мне вернуться на Землю! Скоро увидимся, ваш Винтик».

Воспитатель:

– Вот это да! Ребята, срочно нужно помочь нашему роботу вернуться на Землю. Он оставил для нас несколько заданий. Давайте начнем. Вы готовы?

(На слайде 1 задание)

Воспитатель:

– А вот и первое задание от робота. Давайте вместе его прочтем.

«Марсиане окружили мой космический корабль и не дают мне проехать. Ответьте на вопросы, и они уйдут. Полученные ответы запишите, это будет код доступа к первому рычагу для запуска моего космического корабля».

- 1) Сколько инопланетян меня окружили, если 2 из них находятся справа и 2 слева от меня? (4)
- 2) Какое число задумал Марсианин, если оно на один больше 5 и на один меньше 7. (6).
- 3) Сколько людей в пустой ракете? (Нисколько - 0)
- 4) На космическом корабле было 6 космонавтов, 2 из них вышли в открытый космос. Сколько космонавтов осталось на космическом корабле. (4)

(Обязательно ребенок самостоятельно проговаривает решение задач и ответ полностью. Сколько космонавтов было? Сколько космонавтов вышло? Какое действие мы выполняем? Какой знак нужно поставить? Прочитайте свое решение).

Воспитатель:

- Молодцы все задачи решили правильно. Давайте введем код доступа и отправим его Винтику. (Записываем цифры с ответами на доске маркером). И так, первый рычаг в системе у робота заработал. Еще три таких рычага и наш Витник сможет вернуться к нам. Но давайте для начала немного отдохнем и наберемся сил.

Физкультминутка «Космос»

Один, два, три, четыре, пять, (ходьба на месте)

В космос мы летим опять. (соединить руки над головой)

Отрываюсь от Земли, (подпрыгнуть)

долетаю до Луны. (руки в стороны, покружиться)

На орбите повисим, (покачать руками вперед-назад)

И опять домой спешим. (ходьба на месте)

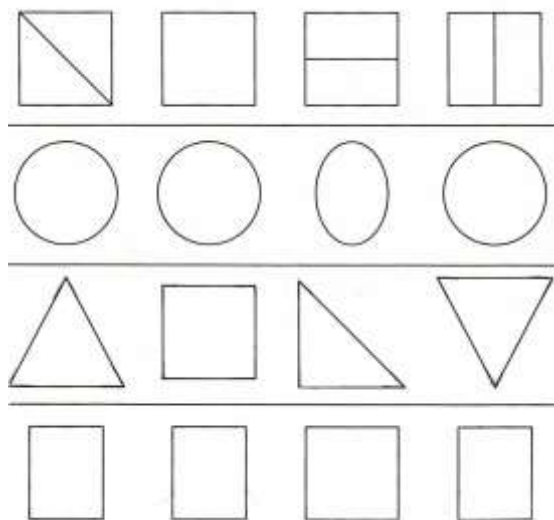
Воспитатель:

- Итак, продолжим. 2 задание. Внимание на экран. (аудиозапись)

«У меня на пути снова препятствие. Передо мной пояс астероидов, который я не могу пройти. Нужно расчистить путь, убирая лишнюю фигуру из ряда, чтобы я не врезался никуда и не сбился с пути».

Воспитатель:

Перед нами астероиды в виде геометрических фигур, найди лишнюю в каждом ряду и объясни свой выбор.



Например, в первом ряду лишняя фигура - 2й квадрат, потому что он не разделен линией, все квадраты разделены линией и образуют 2 дополнительные фигуры. Что же лишнее во втором ряду? Ответы детей – 3 фигура, потому что там все круги, а это овал.

Воспитатель:

- Верно. А в третьем ряду, какая фигура лишняя и почему?

Ответы детей - квадрат. В третьем ряду нарисованы треугольники у них 3 угла и 3 стороны, а у квадрата 4 стороны и 4 угла, значит квадрат лишний.

Какая фигура лишняя в 4 ряду? Ответы детей – 3 фигура, потому что это квадрат, а все остальные фигуры - прямоугольники.

Воспитатель:

– Вы такие молодцы, все ответили верно, тем самым запуская второй рычаг. Что же ждет нас дальше? Робот Винтик позвал на помощь, свою подругу Робомышь, которая поможет ему починить систему запуска, проникнув в узкую щель. Но там темно и ничего не видно, давайте поможем ей, будем направлять Робомышь, чтобы она достигла цели.

(Для следующего задания используется игровой набор Робот-мышь «Robot Mouse Code&Go»)

Воспитатель:



– Перед вами лабиринт. Используя команды влево, право, вперед, назад постройте для мышки безопасный и быстрый маршрут. Будьте внимательны и перед тем как начать, постарайтесь продумать свои действия.

Воспитатель:

- С поставленной задачей вы справились. Наша мышка добралась до цели и починила систему запуска, и мы готовы сдвинуть еще один рычаг. Двигаемся дальше.

(Презентация. 3 слайд- 4 задание)

Воспитатель:

- Ой, ребята, кажется, робот Винтик попытался с нами связаться, но связь оборвалась и до нас дошли только частички того, что хотел он нам передать. Давайте же соберем из этих слогов слова и узнаем его сообщение.

(на магнитной доске разбросаны слоги, ребята по очереди подходят и составляют слова)

Слова: ке –ра - та (ракета); пу-щен-на-за (запущенна),

Си-бо- спа (спасибо); зья-дру (друзья)

Получилось: «Ракета запущена. Спасибо, друзья»

Воспитатель:

- Молодцы! Все верно выполнили.

Скоро он сможет прилететь к нам на Землю. Его ракета начинаем обратный отчет. Давайте все хором посчитаем от 10-1.

10-9-8-7-6-5-4-3-2-1 Пуск!!!

А пока Винтик к нам возвращается, давайте разомнем глазки.

Мы с компьютером играли,
Наши глазки так устали

Мы дадим им отдохнуть,
Их закроем на чуть - чуть.
А теперь их открываем,
И немного поморгаем.

Воспитатель:

– Фух, отдохнули. А это значит, дорогие мои, что мы с вами выполнили все задания нашего робота Винтика, и вот он уже летит к нам. Давайте в последний раз поможем ему, чтобы он не заблудился в большом космосе, пошумим, он услышит нас и прилетит быстрее.

(Игра «Услышь слово о космосе и хлопни»)

Воспитатель называет слова, если дети слышат слово о космосе, то хлопают.

Пароход, ракета (хлопок), гроза, облако, космонавт (хлопок), планеты (хлопок), автомобиль, метеорит (хлопок), маршрутка, звезда (хлопок), телескоп (хлопок), лодка, скафандр (хлопок), дерево, астероид (хлопок), созвездия (хлопок).

Воспитатель – Отлично! Винтик услышал нас и быстро нашел дорогу к нашему саду. Ну что, вы готовы встретить гостя?

Свободные высказывания детей.

В группе появляется робот Винтик и звучит его голос (аудиозапись).

«Дорогие мои друзья, очень рад увидеться с вами лично. Я робот - Винтик. Выражаю вам огромную благодарность за помощь. Только благодаря вам я смог вернуться обратно на Землю и привести на исследование загадочный цветок, который я нашел на другой планете. Ой, что случилось!!!!...»
(слышатся странные звуки электроники, скрежет метала...)



«Кажется, пока я проделывал столь длинный путь до планеты Земля, мои настройки сбились, мою систему нужно перезапустить, я не могу двигаться. Помогите!!!... Помогите!!!...»

Воспитатель :

Ну, что, ребята, поможем нашему Винтику в последний раз?

(ответы детей)

(Через планшет включается обучающее приложение Botzees EDU, с помощью которого ребята могут построить алгоритм поведения робота).



Каждый ребенок пробует запрограммировать движение робота: направление, угол поворота и скорость.



Робот Винтик: «Спасибо, ребята, вы снова мне помогли, моя система перезапущена, я вновь могу двигаться!»

Но нам пора прощаться, мне надо отправляться в новое увлекательное путешествие, надеюсь, мы с вами скоро увидимся, ведь мне может понадобиться ваша помощь. До встречи, друзья!!!»

Воспитатель:

– Вот и подошло к концу наше увлекательное и познавательное путешествие вместе с роботом Винтиком. Вам понравилось? Чему вы смогли научиться сегодня? Какие задания вам понравилось выполнять больше всего? Понравился ли вам наш замечательный гость?

Свободные ответы детей.