

ВАРИАНТ 1

Квест-игра «Путешествие в страну Металлургии»

для дошкольников 5–7 лет

Цель: в игровой форме познакомить детей с профессией металлурга, этапами производства металла и правилами безопасности на производстве.

Продолжительность: 40–50 минут.

Участники: 6–12 детей (2–3 команды по 3–4 человека).

Реквизит:

- карта-маршрут с символами станций;
- «руда» (цветные кубики или шарики);
- игрушечные тележки/ведёрки;
- карточки с изображениями инструментов металлурга;
- пазлы с изображением доменной печи и прокатного стана;
- каски и защитные очки (игрушечные или из картона);
- жетоны-«слитки» (из картона или пластика) за выполненные задания;
- «волшебный сундучок» с сувенирами-наградами.

Сценарий квеста

1. Вступление (5 мин)

Ведущий (в костюме инженера-металлурга):

«Здравствуйте, юные исследователи! Я — инженер завода. Сегодня мы отправимся в волшебную страну Металлургии. Там живут смелые металлурги, которые превращают обычную руду в крепкий металл. Но чтобы попасть туда, нужно пройти испытания. Готовы?»

Дети делятся на команды. Каждая получает карту-маршрут и «каска» (ободки из картона).

2. Станция «Карьер» (8 мин)

Задача: перевезти «руды» из карьера на завод.

Задание:

Каждая команда получает тележку/ведёрко и 10 «руд» (кубики/шарики).

Нужно перенести «руды» от «карьера» (обозначенное место) до «завода» (другая зона), не потеряв ни одного кусочка.

Если «руда» упала — её нужно поднять и продолжить путь.

Критерии оценки:

- ✓ скорость;
- ✓ аккуратность (все «руды» на месте).

Награда: 2 «слитка» за успешное выполнение.

3. Станция «Доменная печь» (8 мин)

Задача: собрать пазл с изображением доменной печи.

Задание:

Команды получают разрезанные на 6–8 частей картинки доменной печи.

Нужно правильно собрать пазл и назвать 2–3 части печи (например, «колошник», «горн»).

Ведущий кратко объясняет: «В доменной печи руда плавится и превращается в жидкий металл».

Критерии оценки:

- ✓ скорость сборки;
- ✓ правильность названий частей.

Награда: 2 «слитка».

4. Станция «Инструменты металлурга» (8 мин)

Задача: подобрать нужные инструменты для разных профессий.

Задание:

На столе разложены карточки с инструментами (щипцы, термометр, защитные очки, ковш и т. д.) и картинки с профессиями (сталевар, горновой, контролёр).

Дети должны разложить инструменты рядом с подходящими профессиями и объяснить, зачем они нужны.

Пример: «Щипцы нужны сталевару, чтобы держать горячий металл».

Критерии оценки:

- ✓ правильность подбора;
- ✓ логичность объяснений.

Награда: 2 «слитка».

5. Станция «Прокатный стан» (8 мин)

Задача: «прокатать» металл (сделать из пластилина «лист»).

Задание:

Каждая команда получает кусок пластилина и скалку.

Нужно раскатать пластилин в ровный «лист металла», как это делают на прокатном стане.

Ведущий поясняет: «На заводе металл прокатывают между большими валками, чтобы он стал тонким и гладким».

Критерии оценки:

- ✓ ровность «листа»;
- ✓ командная работа.

Награда: 2 «слитка».

6. Станция «Контроль качества» (8 мин)

Задача: найти «брак» в готовых изделиях.

Задание:

Детям показывают 5 картинок с металлическими изделиями (например, кастрюля, гвоздь, труба). На 2–3 из них есть дефекты (трещины, вмятины).

Нужно найти бракованные изделия и объяснить, почему они не подходят.

Ведущий говорит: «Контролёры на заводе проверяют каждый предмет, чтобы он был крепким и безопасным».

Критерии оценки:

- ✓ точность нахождения дефектов;
- ✓ чёткость объяснений.

Награда: 2 «слитка».

7. Финал и награждение (5 мин)

Ведущий:

«Вы прошли все испытания и стали настоящими юными металлургами! Теперь вы знаете, как добывают руду, плавят металл и делают из него полезные вещи. А ещё вы научились работать в команде и быть внимательными».

Награждение:

Команды подсчитывают «слитки».

Все участники получают медали «Юный металлург» и сувениры из «волшебного сундучка» (блокноты, карандаши, наклейки с символикой завода).

Фото на память в «касках» и с картой квеста.

Методические рекомендации

Безопасность: все материалы должны быть безопасны для детей (нет острых краёв, мелких деталей).

Динамика: переходы между станциями — под весёлую музыку или считалки.

Индивидуализация: если ребёнок затрудняется, ведущий помогает наводящими вопросами.

Рефлексия: в конце спросить: «Что больше всего понравилось?», «Кем бы вы хотели стать на заводе?», чек-лист.

Визуализация: используйте яркие плакаты с изображениями металлургических процессов.

ВАРИАНТ 2

Квест-игра «Тайны металлургического завода»

Возраст: дети 5–7 лет.

Длительность: 40–45 минут.

Цель: сформировать у детей представление о профессии металлурга и основных этапах металлургического производства в увлекательной игровой форме.

Задачи:

- познакомить с ключевыми профессиями металлургического производства (сталевар, разлищик, оператор, контролёр);
- дать элементарные представления о цепочке производства металла (добыча руды → плавка → разливка → готовая продукция);
- развить логическое мышление, координацию, навыки командной работы;
- воспитать уважение к труду металлургов и интерес к профессиям.

Оборудование и реквизит:

- ✓ карта-маршрут с цветными метками станций;
- ✓ карточки с изображениями профессий и инструментов металлурга;
- ✓ «руда» (пластиковые шарики/кубики коричневого цвета);
- ✓ тачки/машинки для перевозки «руды»;
- ✓ разрезные картинки этапов производства металла (4–5 частей);
- ✓ магниты и металлические предметы для опыта;
- ✓ листы А3, фломастеры, шаблоны металлических изделий;

- ✓ жетоны/наклейки для награждения;
- ✓ аудиозапись заводских звуков (гул печи, стук металла, гудок).

Роли:

- **Ведущий** (воспитатель) — ведёт игру, объясняет задания, следит за безопасностью.
- **Помощник** (второй воспитатель/родитель) — помогает на станциях, раздаёт материалы.
- **Дети** — участники команды «Юные металлурги».

Ход квеста

1. Вступление (5 мин)

Ведущий встречает детей в «центре управления заводом». Звучит аудиозапись заводских звуков.

Ведущий: «Ребята, на нашем заводе случилась неполадка — пропало важное письмо от главного инженера! Чтобы его найти, нужно пройти по станциям завода и выполнить задания. За каждое выполненное задание вы получите часть карты-маршрута. Соберёте всю карту — найдёте письмо!»

Дети делятся на 2–3 команды (по 4–5 человек), получают первые фрагменты карты.

2. Станции квеста (по 7–10 мин на каждую)

Станция «Что нужно металлургу?»

Задание: из набора карточек (инструменты разных профессий) выбрать только те, что используют металлурги (щиток, перчатки, ковш, термометр и т. п.).

Проверка: ведущий называет профессию (сталевар, оператор), дети показывают нужные карточки.

Награда: фрагмент карты + жетон.

Станция «Перевозка руды»

Задание: командами перевезти «руды» (шарики/кубики) из «карьеры» в «плавильный цех» на тачках/машинках.

Правило: нельзя ронять «руды», иначе команда получает штрафное очко.

Награда: фрагмент карты + жетон.

Станция «Собери процесс»

Задание: команды собирают из разрезанных частей картинку, изображающую этап производства металла (например, плавка в печи).

Подсказка: на обороте частей — номера последовательности.

Награда: фрагмент карты + жетон.

Станция «Магнитный эксперимент»

Задание: с помощью магнита отделить металлические предметы от «руды» (пластиковых/деревянных).

Обсуждение: почему магнит притягивает только металл? Где это используют на заводе?

Награда: фрагмент карты + жетон.

Станция «Создай изделие»

Задание: на листе А3 нарисовать и подписать металлическое изделие (трубу, рельсу, кастрюлю), которое делают на заводе.

Вариант: наклеить шаблоны изделий на фон «завода».

Награда: финальный фрагмент карты + жетон.

3. Финал (5 мин)

Команды собирают полную карту-маршрут, находят «письмо» (конверт с печатью завода).

В письме — благодарность от главного инженера и призы.

Рефлексия:

- ❖ Что было самым интересным?
- ❖ Какую профессию металлурга запомнили?
- ❖ Что делают из металла?

Критерии оценки (чек-лист для педагога)

Критерий	Показатели	Баллы (1–3)
Знание профессий	Называет 2–3 профессии металлургов (сталевар, оператор и т. п.)	

Критерий	Показатели	Баллы (1–3)
Понимание процесса	Может объяснить 2–3 этапа производства металла (добыча, плавка, разливка)	
Командная работа	Помогает товарищам, слушает мнения, распределяет роли в команде	
Активность	Участвует в заданиях, задаёт вопросы, предлагает идеи	
Применение знаний	Правильно выбирает инструменты, собирает картинку, проводит эксперимент	

Итого: максимум — 15 баллов.

Оценка:

13–15 — высокий уровень;

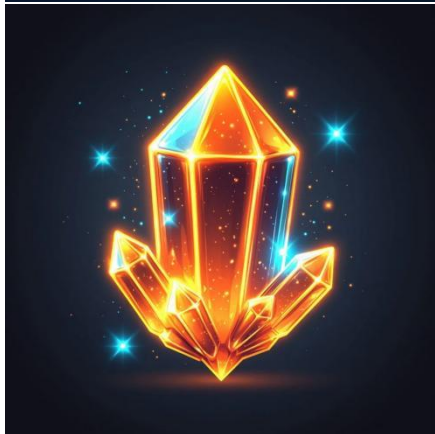
9–12 — средний уровень;

ниже 9 — требуется дополнительное закрепление.

Рекомендации

- ✓ **Безопасность:** все материалы должны быть безопасны (нет острых краёв, мелких деталей).
- ✓ **Динамика:** чередуйте активные и интеллектуальные задания, чтобы избежать переутомления.
- ✓ **Наглядность:** используйте яркие картинки, реальные предметы (например, кусочек руды, металлический болт).
- ✓ **Мотивация:** хвалите каждую команду, подчёркивайте их успехи («Вы отлично справились с перевозкой руды!»).

Карта-маршрут



обратная сторона карты

Приложение к первому варианту игры

Картинки для станции

1. Станция «Карьер»



4. Станция «Прокатный стан»



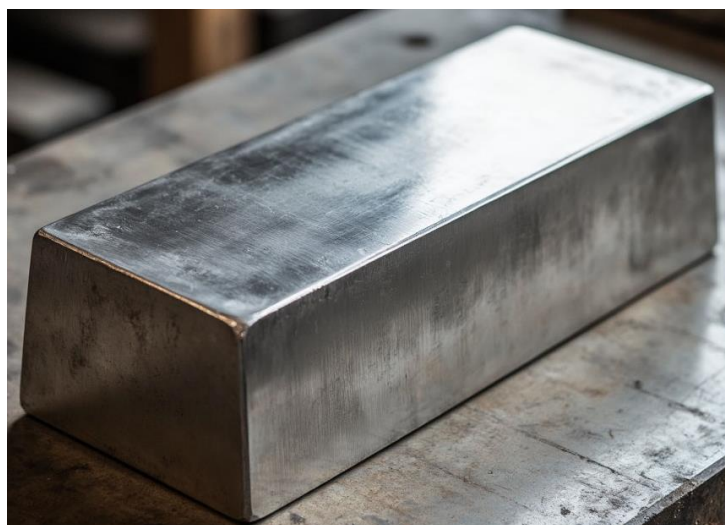
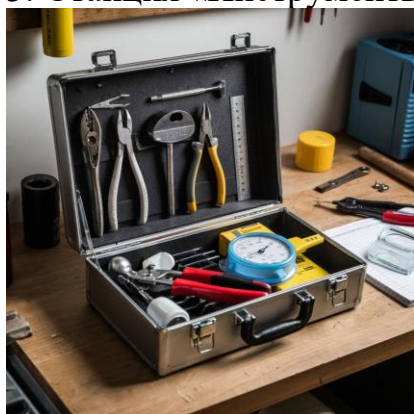
2. Станция «Доменная печь»



5. Станция «Контроль качества»

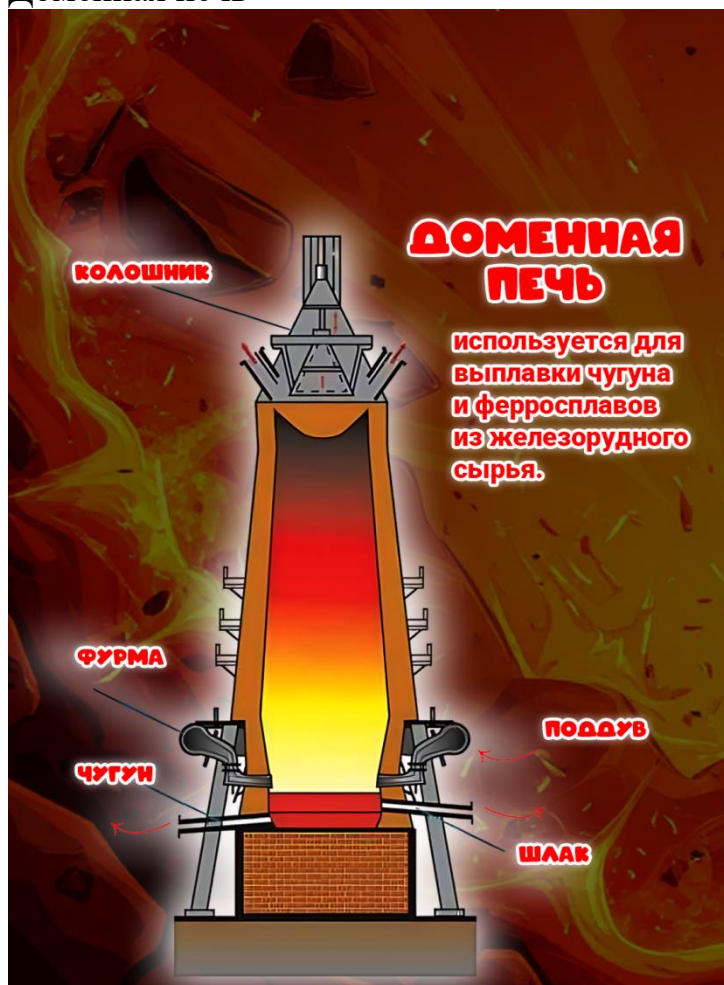


3. Станция «Инструменты металлурга»



Слиток

Доменная печь



Приложение для второго варианта

1. Станция «Что нужно металлургу?»



2. Станция «Перевозка руды»



3. Станция «Собери процесс»



4. Станция «Магнитный эксперимент»



5. Станция «Создай изделие»

