1.«Функциональная грамотность – способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапозона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений»

2. На начальном этапе обучения главное – развивать умение каждого ребенка мыслить с помощью таких логических приемов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация.

Главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей, которые только еще начинает использоваться педагогами. Идея квеста идеально подходит для ДОУ.

3.. Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.

       В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

     Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт. Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности. Квесты являются современной эффективной образовательной формой деятельности детей дошкольного возраста. Квесты дают возможность педагогам разнообразить игровую деятельность дошкольников.

4.

Рассмотрим примеры квестов, которые мы используем для работы с дошкольниками. Особенный интерес у наших воспитанников вызывают тематические квесты, Например Квест игра «Ключи от города Новосибирска», где в гости к ребятам приходил Городовичок .

Задачи реализации: *Социально-коммуникативное развитие:* продолжать формировать интерес к своему городу через игровые ситуации; формировать активную жизненную позицию через участие в совместной деятельности с детьми группы, развивать желание помогать друг другу.  
*Познавательное развитие:* закрепить кругозор детей о городской среде: символике, зданиях, площадях, окружающей природе.  
*Речевое развитие:* совершенствовать умение рассказывать о своем городе при выполнении игрового задания.  
*Художественно-эстетическое развитие:* продолжать формировать умение создавать сюжетные композиции о своем городе; способствовать развитию музыкального слуха, чувства ритма при использовании музыкальных народных инструментов.  
*Физическое развитие:* развивать психофизические качества: быстроту, гибкость, ловкость и др. (выбрать)

5.

Также в нашей группе проходил Квест «Дары осени». Проходил квест на улице, что очень нравится детям. Ребята решали кроссворды, играли в дидактическую игру «Вершки – корешки», искали витаминный подарок на территории детского сада.

Цели: Создать условия для закрепления знаний детей об характерных признаках овощей, продолжать формировать коммуникативные навыки, стимулировать поисково – познавательную деятельность.

Закрепить умение составлять предложения и схемы к предложениям, составлять прилагательные из существительных, умения составлять описательные рассказы, закрепить знание детей о труде с помощью пословиц, усовершенствовать умения детей подбирать предметы по форме и цвету. Содействовать развитию речи, мышлению, сообразительности, памяти, зрительного внимания, самостоятельности в решении задач, развитию умения работать в команде.

Способствовать доброжелательным, дружеским взаимоотношениям между детьми.

Формировать навыки безопасного обращения с ножом, в быту, нарезая овощи.

В рамках проекта «Осторожен будь всегда» в нашей группе проводился квест «Знатоки правил безопасности»

Квест – игра «Знатоки правил безопасности» проводится с целью  повышение уровня знаний детей по основам безопасности жизнедеятельности.

В ходе проведения квест – игры решаются задачи:

1. Формирование у детей навыков правильного поведения на дороге, обеспечивающих сохранность их здоровья и жизни;
2. Пропаганда правил безопасного поведения при пожаре и контактах с незнакомыми людьми;
3. Содействие развитию осторожности и осмотрительности;

7.

Квест игра «Космические приключения»

Цель: уточнить и систематизировать представления детей о космосе.

Задачи:

Образовательные:

- расширять кругозор детей;

- закрепить знание и представление о предметах и явлениях окружающего мира.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес детей;

- обогащение и активизация словаря по теме «Космос»;

- развивать творческое воображение, фантазию;

- развивать двигательно-игровую активность;

- побуждать к импровизации игровых и танцевальных движений.

Воспитательные:

- создание ситуации успеха;

- воспитание чувства ответственности, взаимопомощи;

- создать радостную атмосферу праздника.

8.

  Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО, так как способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

      Не всегда дети чётко должны выполнять задания, которые даёт педагог, очень хорошо, что что-то вдруг пошло не так и именно не в репетированной, непредсказуемой ситуации происходит развитие самого педагога. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мезосцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия ребёнка нарушается, он попадает в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности. Это игра, а когда взрослый смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это безусловно будет сильно влиять на появление и удержание детской мотивации.

*Достоинства квестов для детей дошкольного возраста*

1.Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

2.Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.

3.Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

4.Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач.

5.В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми. Дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу.

6.Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Способствуют сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

7.Ребёнку отдаётся ведущая роль, а педагог лишь направляет его деятельность в нужном направление.

8.В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, активного взаимодействия с семьями воспитанников.

9.Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

10.Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт.

11.Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

12.Возможность интерактивной работы с родителями. Активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО является одним из современных требований.

13.Проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации квестов в семье.

Для достижения результатов своей деятельности педагог должен уметь реализовывать свой творческий потенциал, и при этом он должен быть профессионально подкован. надо помнить, что формирование личности воспитанника и продвижение его в развитии осуществляется не тогда, когда он воспринимает знания в готовом виде, а в процессе его собственной деятельности, направленной на «открытие нового знания». Научиться действовать дети могут только в процессе самого действия, а каждодневная работа воспитателя, образовательные технологии, которые он выбирает, формируют функциональную грамотность воспитанников, соответствующую их возрастной ступени.

*Таким образом*, использование квест-технологии, прямо или косвенно ведет к формированию основ функциональной грамотности будущего школьника. В целом, ребенок наделен высоким умственным потенциалом, но реализуются ли эти потенции в дальнейшей жизни — будет зависеть от условий воспитания и обучения.