

Конспект квест-игры «В поисках сокровищ»

Для дошкольников подготовительной к школе группы
(6-7 лет)

Автор:
Воспитатель 1 категории
Решетникова Эльвира Равильевна

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность работы

Современное образование ставит перед собой задачу формирования функциональной грамотности у детей, обеспечивающей готовность решать разнообразные жизненные задачи. До поступления в школу дошкольники проходят важный этап становления базовых навыков и компетенций, влияющих на дальнейшую успешность в обучении и социальной адаптации. Занятия, направленные на развитие функциональной грамотности, позволяют создать базу для будущих академических успехов и личной уверенности ребёнка.

Особенно важной становится интеграция различных направлений грамотности (математической, читательской, естественно-научной, финансовой и креативной) в единую целостную программу, соответствующую возрасту и интересам дошкольников. Игровая форма и активная практика повышают эффективность обучения, облегчая восприятие сложных концепций и содействуя свободному творчеству и коммуникации.

Цель работы

Основной целью предлагаемой дидактической разработки является содействие развитию функциональной грамотности дошкольников путём включения активных и привлекательных игровых заданий, направленных на комплексное формирование жизненно значимых навыков.

Задачи

Для достижения указанной цели были определены следующие задачи:

Формирование математических навыков:

- Закрепление счёта, порядковых номеров и первоначальных вычислительных операций.
- Развитие умения видеть и создавать закономерности в последовательностях чисел.

Развитие естественно-научных представлений:

- Формирование знаний о животных, погодных явлениях и окружающих объектах.
- Поддержка интереса к исследованию природы и открытиям.

Укрепление читательской грамотности:

- Углубление знаний о персонажах сказок и истории культуры родного края.
- Увеличение словарного запаса и развитие навыков рассказывания историй.

Подготовка к финансовой грамотности:

- Первичное ознакомление с понятием денег и необходимостью экономить и распоряжаться ресурсами.
- Осознание последствий выбора при покупке товаров.

Развитие креативного мышления:

- Пробуждение фантазии и оригинальности мышления.
- Способствование выработке привычки искать альтернативные решения задач.

Формирование глобальных компетенций:

- Понимание культурного разнообразия мира и уважения традиций народов.
- Стремление к познанию других культур и установлению контактов с ними.

Форма проведения

Предлагаемая методика реализуется в форме игровой сессии с элементами квеста, состоящего из серии заданий, объединённых общей целью и историей. Каждая стадия представлена отдельной темой и сопровождается активным участием детей, стимулирующим интерес и концентрацию.

Соответствие возрастным особенностям:

Задание предназначено для детей подготовительного к школе возраста (6-7 лет), соответствует уровню подготовки и специфическим интересам детей данного возраста. Используется принцип игровой подачи информации, соответствующий психологии и восприятию дошкольников.

Оценка эффективности

Эффективность разработанной программы оценивается на основе трёхуровневой шкалы:

Высокий уровень: Полноценное и быстрое выполнение всех заданий, инициатива и творческие подходы к решению задач.

Средний уровень: Необходимость некоторой поддержки педагога, отдельные трудности при решении некоторых задач.

Низкий уровень: Постоянная помощь взрослого, существенные ошибки при выполнении большинства заданий.

Ожидаемые результаты

Предполагается, что по завершении цикла занятий дети продемонстрируют прогресс в следующих областях:

- Усвоение базовой математической терминологии и навыков счета.
- Понимание и принятие основных законов природы и приспособленность к изменениям погоды.
- Осведомлённость о культурных традициях и разнообразии национальных обычаев.
- Свободное выражение мыслей и оригинальность решений при выполнении творческих заданий.
- Основы экономического сознания и управление ограниченными ресурсами.

Таким образом, данная дидактическая разработка обеспечивает полноценное сопровождение детей в подготовке к школе и способствует гармоничному развитию их личных и профессиональных компетенций

Ход квест-игры

Начало игры

Воспитатель:

- Ребята, сегодня утром к нам в окно залетел листок с картой. Наверно его занесло ветром (*Показывает карту детям*). Посмотрите, на карте есть моря, океаны и острова. А еще на ней есть пунктирная линия и большой крест. Как вы думаете, для чего? (*Ответы детей*) Правильно! Сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие на корабле – искать сокровища! Используя карту, мы посетим много островов, на которых нас ждут увлекательные испытания. А чтобы добраться до клада, нам нужно будет выполнить все задания. Готовы? Отправляемся в путь!

Первый остров: Математика «Числовое поле»

Каждому ребёнку выдаётся набор карточек с цифрами от 0 до 10.

Воспитатель:

- Ребята, вам необходимо расположить карточки в строгом порядке слева направо, начиная с нуля и заканчивая десятью.

- А теперь расположите карточки так, чтобы получился обратный порядок (от 10 до 0)

- Покажите, какое число находится перед 7 и после 5?

- Какое число больше 6 или 9?

Молодцы, вы верное расположили цифры в ряду, и ответили на мои вопросы. Плываем дальше.

Второй остров: Естественно-научные представления «Чей это хвост?»

Ребята, смотрите какие картинки! На них изображены животные. Какие? (*лиса, волк, белка, заяц, мышка, бобер и др*). Но что-то с ними не так? Что именно? (*Ответы детей*) Верно! У всех этих животных нет хвоста!

Вам нужно найти подходящий хвост каждому животному.

В процессе выполнения задания воспитатель задает вопросы «Какой хвост у волка?» «Покажите, какому животному подойдёт этот пушистый хвост?»

«Почему ты выбрал что это именно этот хвост бобру?» и тд.

Третий остров: Читательская грамотность «Волшебная корзинка»

На демонстрационном стенде размещены картинки с известными героями сказок (Буратино, Аладдин, девочка Женя, Винни Пух, Лягушка, Айболит, Баба Яга, Петух и Белка). Рядом стоит корзинка с изображениями атрибутов (Азбука, лампа, цветик-семицветик, воздушный шарик, стрела, градусник, помело, коса, золотые орешки и изумруды)

Воспитатель:

- Ребята, смотрите, кто это изображен на картинках? (*Ответы детей*)

Верно, на картинках изображены герои сказок. А в корзинке рядом лежат карточки с предметами. Вам предстоит угадать, кому из героев принадлежат предметы, указанные на карточках. И конечно сказать из какой сказки этот герой.

Воспитатель показывает карточку задавая сопутствующие вопросы

- «Кто владеет волшебным лампой?»

- «У кого есть волшебный цветик-семицветик?»

- «Чем Петух напугал Лису?»

Четвертый остров: Естественнонаучная грамотность «Времена года»

Воспитатель:

- Ребята, смотрите, тут лежит набор картинок с разными природными объектами (листья деревьев, осадки, времена года, птицы и животные). Каждому нужно выбрать карточку с объектом, внимательно его рассмотреть и рассказать о нём.

Во время выполнения задания воспитатель может задавать наводящие вопросы - «Рассмотри листья и расскажи, каким временем года они характерны?», «Какие животные ведут активную жизнь зимой, а какие спят?»

Пятый остров: Финансовая грамотность «Мы идем в магазин»

Пространство оформлено в виде витрины магазина, на полках которого расположены различные предметы: игрушки, продукты, канцтовары и тд, с указанием цены.

Воспитатель:

-Ребята, мы с вами оказались в магазине! Чего здесь только нет! Но как нам все приобрести? Что нам нужно чтобы нам продали эти товары? Правильно – деньги. Я каждому из вас раздам бумажные деньги, и список покупок, на что вы их можете потратить. Вам нужно уложится в имеющееся у вас количество денег.

По ходу выполнения задания воспитатель помогает детям советами и вопросами «Ты получил 10 рублей. Купи себе мороженое, булочку и напиток. Хватит ли денег?», «Представь, что ты хочешь купить игрушку за 20 рублей, но у тебя есть только 15. Что будешь делать?»

Шестой остров, заключительный: Креативное мышление «Как открыть сундук?»

Воспитатель:

Вот и последний остров! Смотрите, мы нашли сундук! Но достать его не просто, а потом нужно будет его еще и открыть! Что же будем делать? Посмотрите, здесь разбросаны различные предметы (например: верёвка, камень, губка, старая перчатка, ветка, сеть). Давайте подумаем, как эти предметы смогут нам помочь достать и открыть сундук?

Дети вместе с воспитателем рассуждают и пробуют различными предметами достать и открыть сундук. В ходе совместных действий им удается добраться до содержимого сундука.

Воспитатель: Ура! У нас получилось добраться до сокровищ!

Завершение игры и рефлексия

После завершения последнего этапа воспитатель проводит церемонию вручения наград и вкусных подарков.

Воспитатель:

- Ребята, мы с вами совершили необыкновенное путешествие и заслужили награду. Вкусные призы, которые мы нашли в сундуке. Вы все большие молодцы, выполнили столько много заданий! Скажите, какие задания вам понравились больше всего? А какие вызвали у вас сложности? Какие задания были легкими? Спасибо большое за ответы. Теперь идем отдыхать.