

**Выступление
на заседании стажировки инновационной площадки
Краснодарского края**

**по теме «Квест – технология, как одна из практик
сотрудничества с родителями по формированию основ финансовой
грамотности у дошкольников»
МБДОУ детский сад №4 г. Абинска**

*Шевченко Галина Александровна,
старший воспитатель МБДОУ детского сада № 4*

Добрый день уважаемые коллеги!

Слайд 1



Добрый день, уважаемые коллеги. Разрешите представиться – Шевченко Г.А., старший воспитатель детского сада № 4.

Сегодня современное общество запрашивает образованного, умного, финансово грамотного, коммуникабельного, успешного, экономически воспитанного человека. Для того чтобы отвечать современным требованиям жизни с малых лет каждый ребенок должен получать необходимые знания, опыт.

Важное место занимает в развитии и воспитании дошкольника формирование финансовой грамотности. На социально-педагогическом уровне актуальность проблемы формирования финансовой грамотности у детей определяется социальным заказом общества. В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» подчеркивается приоритет общечеловеческих ценностей[12].

Поэтому в условиях становления рыночной экономики и развития современного российского общества становится значимым экономическое воспитание подрастающего поколения.

Слайд 2



Воспитывает все: люди, вещи, явления, но прежде всего и дольше всего — люди.

Из них на первом месте — родители и педагоги

А.С. Макаренко

Слайд 3



Современные новые экономические условия диктуют необходимость воспитания с дошкольного возраста самостоятельных, активных, деятельных, трудолюбивых, экономически грамотных, высоконравственных, гуманных людей, что является базой дальнейшей жизнедеятельности личности.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями.

слайд 4



Одна из основных задач: взаимодействие с родителями (законными представителями) по вопросам образования ребенка, непосредственного вовлечения их в образовательную деятельность. Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

Слайд 5



Обучение в форме игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников и их родителей. В игре ребенок познает мир, свои возможности, может проявить себя и занимается самопознанием. Игра выступает в качестве прекрасного педагогического средства, благодаря которому лучше всего удается решить образовательные и развивающие задачи. Ребенок социализируется, развивается и готовится к взрослой жизни.

слайд 6



Слайд 7

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно:

- ✓ игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- ✓ группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
- ✓ группы игр, воспитывающих умение владеть собой.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс ; осваивать ряд учебных элементов.

Главная цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи:

Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть воспитательного образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно: **игры и упражнения**, формирующие умение выделять **основные, характерные** признаки предметов, сравнивать, сопоставлять **их**;

группы игр на обобщение предметов по **определенным признакам**;

группы игр, воспитывающих умение владеть **собой**.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс ; осваивать ряд учебных элементов.

Главная цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи:

Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Слайд 8

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физической, здоровьесберегающей и социальной направленности. Что такое и какие требования ФГОС до Годичного планируемого квартала в том, что такая форма организации образовательной деятельности **нениаколько**, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Квест-технология или **образовательный квест** стремительно набирает популярность не только у воспитанников, но и у взрослых (педагогов и родителей), позволяющий индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

Квест-игра приглашает детей и их родителей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и

саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО. Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Слайд 9



Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим о квест-технологии? Если мы обратимся к словарю, то само понятие «квест», можно трактовать как «поиск» или даже «приключение».

Квест - это форма взаимодействия педагога и детей и родителей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

Прадителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличии от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Слайд 10

Что такое квест?

(с англ. **Quest** — поиск, предмет поисков, поиск приключений)

Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.



Слайд 11

Квест - технология

Квест-технология (квест-поиск, приключение) решает определенные задачи социализации через игру, формирует определенное мировоззрение и мировосприятие. Данная технология имеет огромный воспитательный и личностный потенциал. Дети учатся взаимодействовать, им приходится работать не столько индивидуально, сколько в парах и группах, они понимают, что на их плечах лежит большая ответственность, что успех выполнения задания зависит от них самих, и стремятся внести свой вклад в достижение общей цели.

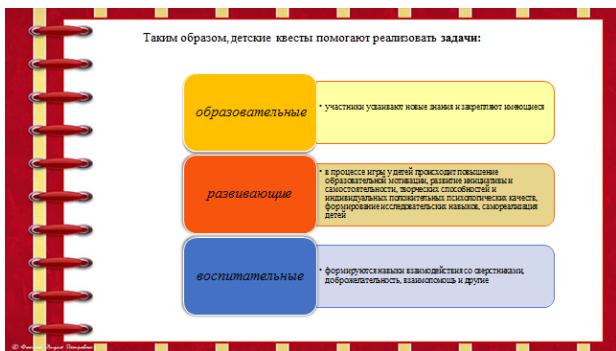
В основе своей квест-технология несет двоякий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи. Квест как педагогическая технология совмещает в себе элементы и мозгового штурма, и тренинга, и игры, а, соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Квест - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Квест-технология (квест-поиск, приключение) решает определенные задачи социализации через игру, формирует определенное мировоззрение и мировосприятие. Данная технология имеет огромный воспитательный и личностный потенциал. Дети учатся взаимодействовать, им приходится работать не столько индивидуально, сколько в парах и группах, они понимают, что на их плечах лежит большая ответственность, что успех выполнения задания зависит от них самих, и стремятся внести свой вклад в достижение общей цели.

В основе своей квест-технология несет двоякий смысл из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи. Квест как педагогическая технология совмещает в себе элементы и мозгового штурма, и тренинга, и игры, а, соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Слайд 12



Квест-игра по финансовой грамотности для детей и родителей в ДОУ должна включать создание увлекательного сюжета, где участники решают задачи, связанные с понятиями денег, труда и бюджета, например, "Поход в магазин" или "Семейное приключение". Важно использовать игровые элементы, вовлекать родителей в процесс, чтобы они могли практиковать финансовые беседы дома, и применять современные педагогические технологии для повышения интереса к теме.

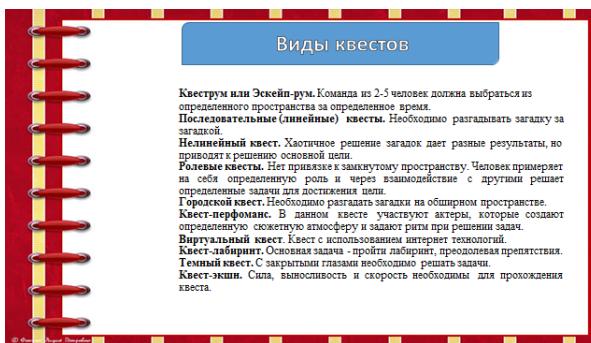
Квест-технология носит интегрированный характер, о чём свидетельствуют следующие тезисы:

- алгоритм квеста строится в логике технологий проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;
- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате завершения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиа презентаций, роликов, буклетов и др.;
- интрига и сюжет, привнесенные в эту технологию являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;
- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет, как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

Слайд 13



Слайд 14



При проектировании квеста следует учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Виды квестов:

Квеструм или Эскейп-рум. Команда из 2-5 человек должна выбраться из определенного пространства за определенное время.

Последовательные (линейные) квесты.

Необходимо разгадывать загадку за загадкой.

Нелинейный квест. Хаотичное решение загадок дает разные результаты, но приводят к решению основной цели.

Ролевые квесты. Нет привязки к замкнутому пространству. Человек примеряет на себя определенную роль и через взаимодействие с другими решает определенные задачи для достижения цели.

Городской квест. Необходимо разгадать загадки на общирном пространстве.

Квест-перформанс. В данном квесте участвуют актеры, которые создают определенную сюжетную атмосферу и задают ритм при решении задач.

Виртуальный квест. Квест с использованием интернет технологий.

Квест-лабиринт. Основная задача - пройти лабиринт, преодолевая препятствия.

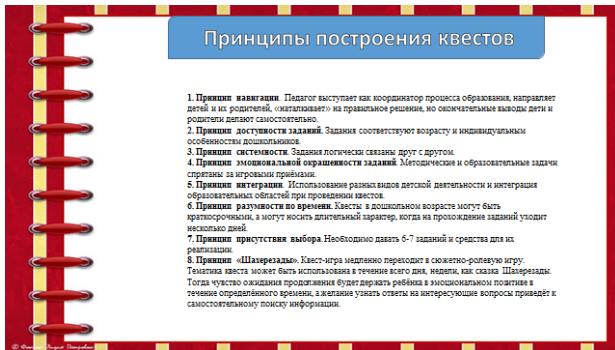
Темный квест. С закрытыми глазами необходимо решать задачи.

Квест-экшн. Сила, выносливость и скорость необходимы для прохождения квеста.

Слайд 15



Слайд 16



ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ квестов:

Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет детей и их родителей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети и родители делают самостоятельно.

Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом.

Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

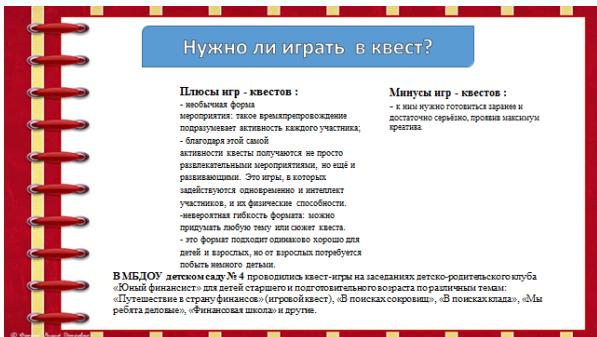
Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

Принцип присутствия выбора. Необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

Принцип «Шахерезады». Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересующие вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Слайд 17, 18



Слайд 19, 20 , 21



Плюсы квестов:

необычная форма

мероприятия: такое времяпрепровождение подразумевает активность каждого участника;
благодаря этой самой активности квесты получаются не просто развлекательными мероприятиями, но и развивающими. Это игры, в которых действуют одновременно и интеллект участников, и их физические способности.
невероятная гибкость формата: можно придумать любую тему или сюжет квеста.

этот формат одинаково хорошо для детей и взрослых, но от взрослых потребуется побывать немного детьми.

Минусы игр - квестов :

- к ним нужно готовиться заранее и достаточно серьёзно, проявив максимум креатива.

Современная игровая технология квест-игра – отличная возможность для педагога увлекательно и оригинально организовать жизнь детей и родителей. Во время проведения таких игр дети и родители получают большой эмоциональный заряд, становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского и взрослого коллектива.
В МБДОУ детском саду № 4 проводились квест-игры на заседаниях детско-родительского клуба «Юный финансист» для детей старшего и подготовительного возраста по различным темам: «Путешествие в страну финансов» (игровой квест), «В поисках сокровищ», «В поисках клада», «Мы ребята деловые», «Финансовая школа» и другие.



Слайд 24



«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения» К.Д.Ушинский
Просмотр видео