

**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.

### слайд4



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 удастся 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 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 неинвазивна, 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 интересное 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

	<p>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.</p>
<p>Слайд 9</p>  <p><b>Что такое КВЕСТ?</b></p> <p>Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск, приключений»</p> <p>Происхождение: названия квест (квестор); от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие</p> <p>Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе</p> <p>Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего</p>	<p>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».</p> <p>Квест - это форма взаимодействия педагога и детей и родителей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.</p> <p>Прародителями «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 отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.</p> <p>Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).</p>




## 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.



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

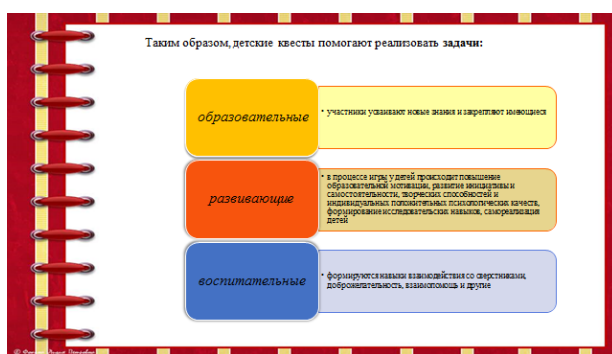
### Квест - технология

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 двойкий 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-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 двойкий 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-игра по финансовой грамотности для детей и родителей в ДООУ 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 чем свидетельствуют следующие тезисы:

□ алгоритм квеста строится в логике технологии 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 сути 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



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.

### Слайд 14

**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 приводит к решению основной цели.

**Рольевые 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 разгадывать загадки на обширном 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 продолжения квеста.

### 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 приводит к решению основной цели.

**Рольевые 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 обширном 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.

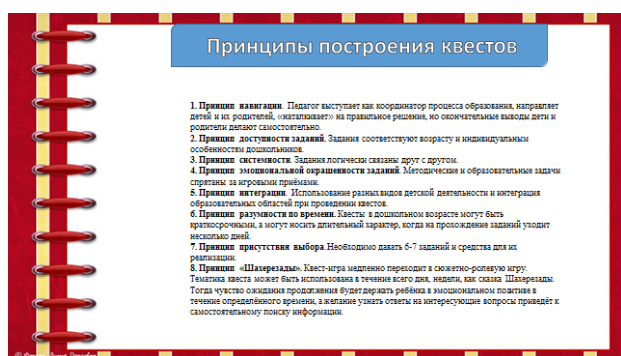
**Темный квест.** С закрытыми глазами необходимо решать задачи.

**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 окраски 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

**Нужно ли играть в квест?**

**Плюсы игр - квестов :**

- необычная форма мероприятия: такое времяпрепровождение подготавливает активность каждого участника,
- благодаря этой самой активности квесты получаются не просто развлекательными мероприятиями, но ещё и развивающими. Это игры, в которых задействуются одновременно и интеллектуальные, и физические способности;
- невероятная гибкость формата: можно придумать любую тему или сюжет квеста;
- это формат подходит одинаково хорошо для детей и взрослых, но от взрослых потребуются побольше усилий.

**Минусы игр - квестов :**

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

В МБДОУ детском саду № 4 проводятся 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 19, 20, 21

**РЕЗУЛЬТАТ**

- Расширение кругозора детей
- Выработка командных решений
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий
- Получение новых впечатлений, эмоций
- Открытие нового, удивительного
- Улучшение взаимоотношений в коллективе
- Победа в игре – это способ выработать у себя привычку к успеху
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики

Для детей, и родителей важно признание другими участниками своего вклада в общую победу, а это цементирует их веру в себя.



## Плюсы квестов:

необычная форма

мероприятия: такое времяпрепровождение

подразумевает активность каждого участника;

благодаря этой самой

активности квесты получаются не просто

развлекательными мероприятиями, но ещё и

развивающими. Это игры, в которых

задействуются одновременно и интеллект

участников, и их физические способности.

-невероятная гибкость формата: можно

придумать любую тему или сюжет квеста.

это формат подходит одинаково хорошо для

детей и взрослых, но от взрослых потребуются

побольше усилий.

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

раскрепощёнными в общении, повышают

познавательную-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.

	
<p><b>Слайд 24</b></p> 	<p><u>«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным — первоначальная задача обучения» К.Д.Ушинский</u></p> <p><u>Просмотр видео</u></p>