



Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 4
«Солнышко»
муниципального образования Абинский район

**«Квест –технология, как
одна из практик
сотрудничества с
родителями по
формированию основ
финансовой грамотности
дошкольников»**



**Воспитывает все:
люди, вещи, явления,
но прежде всего и дольше всего – люди.
Из них на первом месте –
родители и педагоги**

А.С. Макаренко





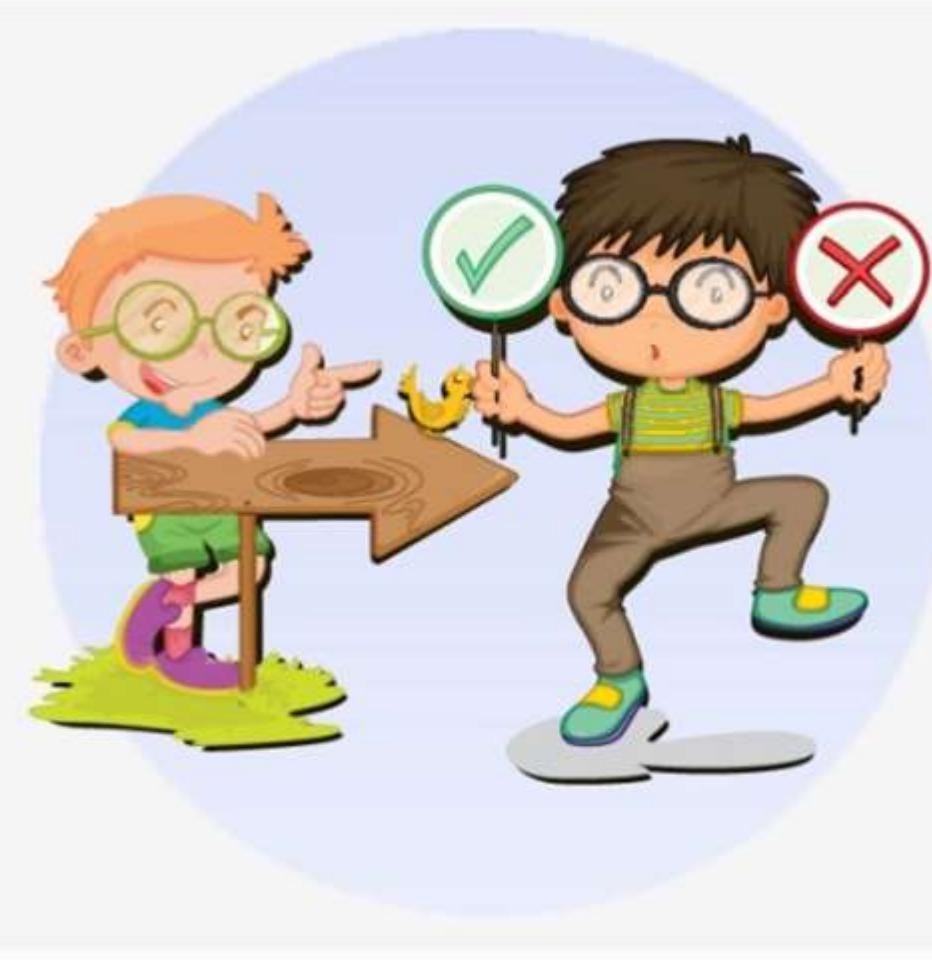


Одна из основных задач:

взаимодействие с родителями
(законными представителями)
по вопросам образования ребенка,
непосредственного вовлечения их
в образовательную деятельность



INNOVATION



Игровые технологии



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.

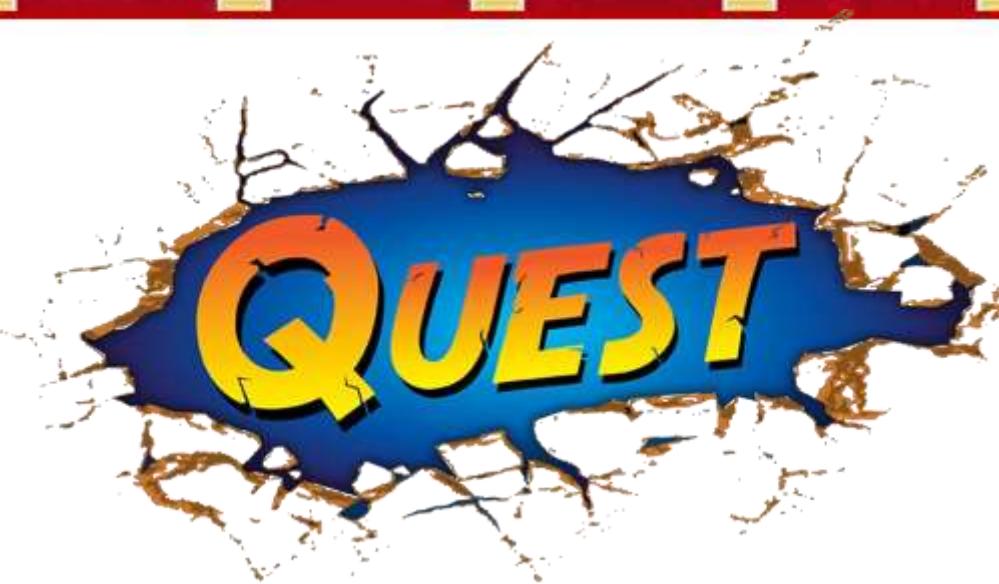
Главная цель игровой технологии -
создание полноценной мотивационной основы для
формирования навыков и умений деятельности в
зависимости от условий функционирования дошкольного
учреждения и уровня развития детей.

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.





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.

Что такое КВЕСТ?



Квест - перевод с английского Quest- «поиск, предмет поисков, поиск приключений»

Происхождение названия квест (квестор): от лат. «quaero» – ищу, разыскиваю, веду следствие

Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе

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

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 - 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 стремится 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.



Таким образом, детские квесты помогают реализовать задачи:

образовательные

- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся

развивающие

- в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей

воспитательные

- формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие

Квесты

Линейные

игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут

Штурмовые

игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

Кольцевые

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 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.



Структура квеста

введение (в котором прописываются цели, задач, сценарий, сюжет, роли)

задания (этапы прохождения, список вопросов, ролевые задания);

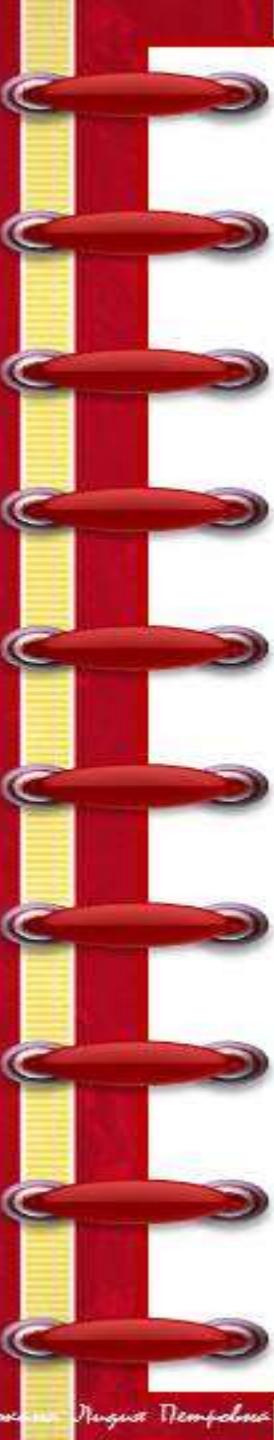
порядок выполнения поставленной задачи (бонусы, штрафы);

конечная цель (оценка, итоги, призы).



Принципы построения квестов

- 1. 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.
- 2. Принцип доступности заданий.** Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
- 3. Принцип системности.** Задания логически связаны друг с другом.
- 4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий.** Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
- 5. Принцип интеграции.** Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
- 6. Принцип разумности по времени.** Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
- 7. Принцип присутствия выбора.** Необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.
- 8. 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.



Нужно ли играть в квест?

Плюсы игр - 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 потребуется побывать немного детьми.

Минусы игр - квестов :

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

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.



Критерии оценки Правила
Игра
Вебинар Сайт
Интернет-ресурсы
Сценарий Артефакты Загадки
Вебинар Технология Поручение
История Тайны Загадки
Бродилки Интернет
Сюжет Приключения Артефакты
Тайны Критерии оценки История
Технология Роли
Герои Quest
Сайт Интернет-сервисы
Вебинар Правила
Квест Ролевая игра
Quest
Ориентированное Сценарий

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.

Квест-игра
"Путешествие в страну
Финансов"

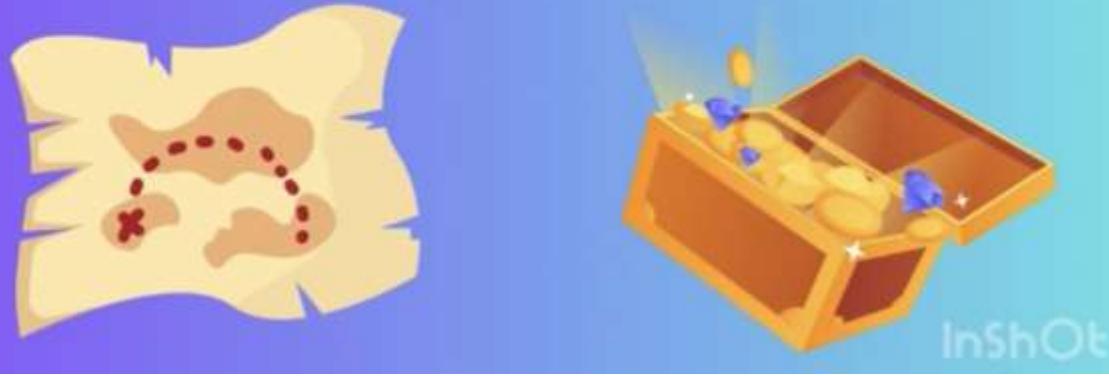


Группа "Божьи коровки"

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад №4
“Солнышко” муниципального образования
Абинский район

Группа “Радуга”

**ДЕТСКО-РОДИТЕЛЬСКИЙ КЛУБ
“ЮНЫЙ ФИНАНСИСТ”
КВЕСТ-ИГРА “НАЙДИ КЛАД”**



**Родительское собрание
Квест-игра
по финансовой грамотности
«Найди клад»**



“Поиск сокровищ”
Группа “Божьи коровки”
InShOt

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

