



Заклад дошкільної освіти
(ясла-садок) комбінованого типу «БЕРІЗКА»
Слобожанської селищної ради
Дніпровського району, Дніпропетровської обл.

**ПЕДАГОГІЧНА ВИСТАВКА
«ІННОВАЦІЙНИЙ ПОШУК ОСВІТЯН
СЛОБОЖАНСЬКОЇ ГРОМАДИ -2022»
НОМІНАЦІЯ «ІННОВАЦІЙНИЙ ЗМІСТ ТА
ТЕХНОЛОГІЇ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»**

**ПЕДАГОГІЧНИЙ ПРОЄКТ
«КВЕСТ ЯК ЕФЕКТИВНА ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ
ФОРМУВАННЯ БАЗОВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ
ДОШКІЛЬНИКІВ»**

Схвалено:



педагогічною радою закладу дошкільної освіти «Берізка» Слобожанської селищної ради, Дніпровського району, Дніпропетровської області. Протокол від 14.12.2021 р № 2

№ з/п	зміст	стор.
1	Анотація	2
2	Вступ. Актуальність теми досвіду.	4
3	Мета проєкту	4
4	Основна ідея проєкту	5
5	Методичні засади проєкту	5
6	Технологія досвіду.	6
7	Діагностичний етап	7
8	Організаційно-прогностичний етап	7
9	Пошуково-практичний етап	10
10	Контрольно-аналітичний етап	12
11	Формувально-узагальнувальний етап	13
12	Висновки	15
13	Список використаних джерел	16
14	Додатки	
15	Додаток 1 Алгоритм складання квесту	17-19
16	Додаток 2 Сценарій фізкультурного свята у формі квест-гри для дітей старшого дошкільного віку «У пошуках скарбів»	20-24
17	Гра-стратегія у формі квесту для дітей 6-го року життя «Детективне агентство»	25-28
18	Майстер-клас для вихователів у формі квесту «З Афлатуном подорожуємо, своїх друзів рятуємо!»	29-35

Анотація

У даній збірці представлений досвід роботи колективу закладу дошкільної освіти (ясла-садка) комбінованого типу «Берізка» Слобожанської селищної ради Дніпровського району Дніпропетровської обл.

У роботі висвітлено теоретичний аспект упровадження квесттехнології в систему роботи педагогів дошкільників, викладено теоретичні та практичні аспекти впровадження в систему роботи педагогів квест-технології. Головна перевага квесту в тому, що така форма організації ненав'язливо, в ігровій формі, сприяє активізації пізнавальних і розумових процесів учасників. За допомогою такої гри можна досягти освітніх цілей: реалізувати проєктну та ігрову

діяльність, ознайомитись з новою інформацією, закріпити наявні знання, удосконалити на практиці вміння дітей.

Використання квест-технології в освітньому процесі сприяє підвищенню рівня зацікавленості дітей до процесу навчання та робить весь навчальний процес цікавим та захоплюючим.

«Родзинкою» досвіду є практичний матеріал: конспекти пізнавального та фізкультурного квестів, методичний квест за програмою «Афлатот», що можуть бути застосовані у практиці роботи закладу дошкільної освіти.

Досвід роботи закладу відповідає сучасним програмовим вимогам.

Досвід може розглядатися як ефективний спосіб оптимізації освітнього процесу будь-якого закладу дошкільної освіти.

Проект адресований педагогам ЗДО в рамках впровадження Базового компонента дошкільної освіти в Україні і всім зацікавленим особам.

Актуальність проблеми.

Всі діти люблять гратися. Малюки обожають пригодницькі книги й фільми, але, напевно, найбільше їм сподобається стати справжніми учасниками подій. Якщо ви хочете разом з дітьми поринути у чарівний світ загадок та таємниць, допомогти їм зробити нові відкриття та отримати позитивні емоції від досягнення поставлених завдань, то, безумовно, квест – гра допоможе здійснити задумане з легкістю та зацікавленістю.

На сьогоднішній день велику увагу освітяни приділяють вирішенню нагальних проблем сучасного освітнього процесу, активізації пізнавальної діяльності дошкільників, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає дошкільникам знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, розв'язувати поставлені завдання, розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключові компетентності та готувати до навчання у Новій українській школі.

Аналіз науково – методичних джерел, Інтернет - ресурсів, бесід та спостереження за дітьми показав, що в останні кілька років все більш і більш популярними стають пригодницькі, ігрові «квести».

Ідея квесту ідеально підходить для закладів дошкільної освіти. Квест-технологія актуальна в контексті вимог Базового компоненту дошкільної освіти в Україні (далі БКДО). Це інноваційна форма організації освітньої діяльності дітей в закладах дошкільної освіти, що сприяє розвитку активної, діяльної позиції дитини в ході рішення ігрових пошукових завдань. Діти діють в умовах збагаченого освітнього середовища, інтегрується зміст різних освітніх областей, використовуються можливості ІКТ. Квести дозволяють об'єднати всіх учасників освітнього процесу (дітей, батьків вихованців і педагогів) у вирішенні освітніх завдань в ігровій, сюжетній і цікавій формі. На думку багатьох вчених (Биховський Я.С., Бовтенко М.А., Сисоєв П.В., Берні Додж, Том Марч та інші), під час застосування квест-технології діти проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє їм досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Квест поєднує в собі елементи мозкового штурму, тренінгу, гри тощо. Під час проходження квесту задіяні розум дітей, їхні фізичні здібності, уява, пам'ять і увага. Окрім цього, дошкільники проявляють кмітливість та організованість. Тому квест дає змогу ефективно поєднувати ігрову та навчальну діяльність дітей.

Мета проєкту:

- пошук ефективних форм у роботі з дітьми дошкільного віку та впровадження їх в практику роботи закладів дошкільної освіти, створення умов для інтерактивної взаємодії всіх учасників освітнього процесу через

постановку пошукових завдань в ході організації діяльності за допомогою певного сюжету.

Для реалізації поставленої мети вирішувалися наступні **завдання**:

- Визначити переваги та особливості використання квест-ігор в роботі з дітьми дошкільного віку;
- Включити в практику роботи з дітьми дошкільного віку квест-гру;
- Забезпечити взаємозв'язок між усіма учасниками освітнього процесу (дітей, батьків і педагогів) через включення в роботу квест-ігор.

Основна ідея проєкту.

Квест — це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань. У процесі проходження квесту діти послідовно виконують усі етапи цифрового залучення, задовольняючи власні освітні потреби.

Квест є не лише формою навчання, а й містить потужний виховний потенціал. Участь у командних квестах сприяє соціалізації дитини та формує комунікативну компетентність вихованців.

Квест дає змогу дітям оцінити та правильно розставити пріоритети під час взаємодії, адже авторитетним стає той член команди, який власним розумом, логікою та лідерством веде команду до перемоги.

Методичні засади проєкту.

Наш заклад дошкільної освіти організовує освітній процес за програмою «Українське дошкілля», в якій у предметно-просторовому розвивальному середовищі узгоджуються три основні форми організації життєдіяльності дітей. Модель організації освітнього процесу за методикою К. Крутій, де мінімізованою в часі і просторі є спеціально організована діяльність дітей-заняття; більше місця займає спільна доросло-дитяча (партнерська) діяльність, наприклад, проєкти, а найбільше місце займає вільна самостійна діяльність дитини, в якій вибір залишається за нею.

Квест-гра одна з цікавих засобів, спрямованих на самовиховання і саморозвиток дитини як особистості творчої, фізично здорової, з активною пізнавальною позицією.

Сутність дитячого квесту – це форма проведення розважальних заходів, яка представляє собою комплекс проблемних завдань, поставлених з певною метою. Таке дійство нагадує театралізацію: складається «пригодницький» сюжет за участю популярних серед дітей казкових або мультиплікаційних героїв. Продумуються декорації і матеріали для завдань. Нерідко квести для дітей проводяться на свіжому повітрі. Дошкільнята беруть активну участь в процесі гри, вони стають «шукачами», героями казкових сюжетів.

Квест - це пригодницька гра, в якій необхідно вирішувати завдання для просування по сюжету. Суть в тому, що, як правило, є якась мета, дійти до якої можна тільки послідовно розгадуючи загадки. Кожна загадка - це ключ до наступної точки і наступної задачі. А завдання можуть бути самими різними: активними, творчими, інтелектуальними. Серед них особливо

цікавий геокешінг - квест на відкритій місцевості з пошуком скарбу, схованки і з елементами орієнтування на місцевості.



У кожному квесті для дітей обов'язково поєднуються елементи навчання і відпочинку. Навчання відбувається непомітно, адже при вирішенні поставлених ігрових завдань можна дізнатися багато нового.

Квест - це свого роду ігровий проєкт-подорож, який діти реалізують, діючи єдиною командою. Квест може бути як короткостроковим, в рамках одного заняття, так і довгостроковим, що займають тиждень, місяць, квартал.

Квест спрямований на вдосконалення у педагогів навичок аналітичного і творчого мислення; педагог, який створює проєкт в рамках квесту, підвищує рівень методичної, інформаційної та комунікаційної компетенції, йому надається

можливість проявити свої творчі і конструктивні здібності, вдосконалювати навички володіння різними інформаційними комп'ютерними програмами.

Квест має ряд особливостей:

- освітнє завдання здійснюється через ігрову діяльність і носить пошуковий характер;
- самовираженню дитини сприяє впровадження технічних засобів навчання (спільний пошук з батьками і однолітками інформації в мережі Інтернет за посиланнями, даними в завданні, що дає батькам впевненість в якості та правдивості інформації);
- цілеспрямовано мотивується емоційна і інтелектуальна активність дитини;
- освітня діяльність може бути організована у формі навчальної гри, творчої, пізнавальної і пошукової діяльності дітей спільно з батьками;
- може бути як індивідуальною, так і колективною.

Квести допомагають реалізувати такі **завдання**:

- виховні – формуються навички взаємодії з однолітками, доброзичливість, взаємодопомога та інші.
- освітні – учасники засвоюють нові знання і закріплюють наявні;
- розвиваючі – в процесі гри відбувається підвищення освітньої мотивації, розвиток творчих здібностей та індивідуальних позитивних психологічних якостей, формування дослідницьких навичок, самореалізація дітей;
- корекційні – цікавий сюжет, нестандартний підхід до проведення змушують дитину думати, шукати вихід зі складної ситуації, а це, в свою чергу, сприяє розвитку логіки, кмітливості, вчить дітей взаємодіяти і спілкуватися з іншими учасниками.

Завдання педагога:

- Допомогти дитині усвідомити і подолати власні психологічні бар'єри, що заважають йому швидко знаходити рішення в складних ситуаціях.
- Створити умови для формування відкритості до освоєння нових знань через експерименти.
- Моделювати ситуації для розвитку здатності креативно мислити у вирішенні нестандартних завдань.
- Надати можливості для розвитку навичок командної взаємодії в масових змагальних іграх.
- Сприяти встановленню позитивних емоційних зв'язків у парах: «дитина-педагог», «дитина-батько», «дитина-дитина».
- Відстежувати емоційний стан дитини, його поведінку в колективі, реакцію на труднощі і т.д.
- Закріплювати у дітей навик управління своїм емоційним станом в різних ситуаціях.

Проаналізувавши розроблену Сокіл І.М. узагальнену класифікацію, і адаптувавши її до реалій сучасного дошкільного закладу, можна зробити висновок, що можливість реалізації освітніх завдань в форматі квесту цілком реальна в умовах закладу дошкільної освіти з дітьми старшого дошкільного віку.

ТЕХНОЛОГІЯ ДОСВІДУ.

I. Діагностичний етап: вересень –жовтень 2019 року

Оцінювання результатів освітнього процесу в закладі здійснюється тричі на рік (вересень, грудень, травень) за двома напрямками: виконання вимог програми та Базового компоненту дошкільної освіти. На I етапі проєкту використано комплекс методів: педагогічне спостереження за різними видами діяльності та поведінкою вихованців; опитування; індивідуальні бесіди; анкетування вихователів, батьків; аналіз результатів продуктивної діяльності дітей; аналіз розв'язання ігрових завдань і конфліктних ситуацій з дітьми; кількісна обробка й якісний аналіз результатів діагностування.

Проведений моніторинг у вересні 2019 року виявив резерви в роботі вихователів закладу: діти не вміють слухати, чути один одного та дорослих, не вміють домовлятися, працювати в команді, мають страх перед розв'язанням завдань та помилками, не вміють аргументувати свої відповіді, відстоювати свою думку.

II. Організаційно-прогностичний етап: листопад 2019 р. - березень 2020р.

Ознайомившись з науковими дослідженнями з означеної проблеми, досвідами роботи педагогів дійшли висновку: безмежність наявного матеріалу не дає чіткої системи в організації роботи з питання застосування квестів в дошкільній освіті. У процесі аналізу науково-методичної літератури, Інтернет

– ресурсів було виявлено чинники, що знижують ефективність використання квест – технологій в ЗДО: поза увагою значної кількості педагогів і батьків залишається забезпечення комфортного розвивального середовища для дітей; не завжди враховуються дорослими вікові й індивідуальні особливості розвитку дітей при відборі доступної інформації в освітньому процесі; застосовуються методи виховання, які спрямовані на зовнішнє підкріплення поведінки (заборона, покарання, заохочення), а не формування рефлексивно-вольових механізмів регуляції поведінки, які апелюють до самосвідомості дитини та сприяють формуванню ціннісних орієнтацій; не реалізується умова суб'єкт-суб'єктної взаємодії учасників освітнього процесу.

Проведена робота надала можливість зробити наступний висновок: **квест** – це вид інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання (проблемного) у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри (друга група методів навчання за Ю.К. Бабанським).

Компоненти змістової лінії квесту:



Висновок – аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту.

Основні засади квесту:

Проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасника.

Питання розраховані на застосування логіки.

Однозначність відповіді (одне слово - якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь - якщо це запитання самого етапу).

Регламентована кількість часу на обговорення.

Не завжди лаконічні та чіткі завдання розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень.

Залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань.

Міжпредметні зв'язки, застосування знань у новій ситуації.

Таким чином, ми визнали для себе **основну ідею квесту**: розвиток пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси дитини, її увага, емоційно-вольова сфера, готові до активного опрацювання навчального матеріалу.

Види квестів:

- **лінійний**, реалізується за схемою: розв'язання однієї задачі дає можливість вирішувати наступну;

- **штурмовий**, коли за допомогою підказок учасник сам обирає спосіб виконання завдання;

- **кільцевий** - це лінійний квест для декількох команд, які стартують з різних місць;

- **веб-квест**(web-quest) – квест, завдання для якого сформульовано, або закодовано за допомогою гаджета, а пошук рішення включає в себе використання інтернет-ресурсів.

Всі види квесту об'єднують бажання учасників досягти мети через розв'язання проміжних завдань та системи підказок.

Принципи побудови квестів для дітей дошкільного віку.

1. Принцип навігації. Педагог виступає як координатор процесу освіти, спрямовує дітей, «наштовхує» на правильне рішення, але остаточні висновки діти роблять самостійно.

Завдання педагога: мотивувати дитину на самостійний пошук інформації.

Педагог коучер (фахівець, який допомагає досягти найголовнішого в житті - щастя).

2. Принцип доступності завдань. Завдання відповідають віку і індивідуальним особливостям дошкільнят.
 3. Принцип системності. Завдання логічно пов'язані один з одним, а також із завданнями раніше пройдених квестів.
 4. Принцип емоційного забарвлення завдань. методичні та освітні завдання заховані за ігровими прийомами.
 5. Принцип інтеграції. Використання різних видів дитячої діяльності і інтеграція освітніх областей при проведенні квестів.
 6. Принцип розумності за часом.
Квести в дошкільному віці можуть бути короткостроковими, а можуть носити тривалий характер, коли на проходження завдань йде кілька днів. При цьому організатори квестів повинні враховувати вікові особливості пам'яті дітей дошкільного віку.
 7. Принцип добровільності освітніх дій дитини.
 8. Принцип присутності вибору. Дати дитині величезний вибір засобів - яскравий спосіб формування «ілюзії добровільності».
 9. Принцип присутності імпровізаційної, експромтної складової.
 10. Принцип «Шахерезади».
- Безперервність проведення квесту за часом. Відсутність необхідності в завершенні квесту. Квест-гра повільно переходить в сюжетно-рольову гру.



III. Пошуково-практичний етап: червень 2020 р. – травень 2021 р.

Протягом двох років впроваджуючі квест – технологію в освітній процес, який вибудовували системно, працювали поетапно в чотирьох напрямках: робота з дітьми, взаємодія з батьками вихованців, методичний супровід (робота з педагогічним колективом), створення розвивального предметно-просторового середовища.



Освітню діяльність здійснювали в рамках освітньої програми «Українське дошкілля». Квест - ігри використовуються в рамках освітньої діяльності та дозвільної діяльності з дітьми. Велика частина квестів була проведена за активної участі батьків вихованців.

Ми розуміли, що максимального ефекту досягнемо, якщо робота буде одночасно вестись в трьох напрямках: педагоги – діти – батьки.

Розглянувши особливості організації та проведення квестів, виникає питання: чи ця захоплююча технологія розрахована лише на дітей? Звісно ж, ні! Для того, щоб педагоги використовували квести, найефективнішою формою методичної роботи в закладі виявились методичні квести. Адже, якщо вихователь сам відчує себе у ролі учасника квесту, він краще і глибше зрозуміє суть нової технології. Правила незмінні для будь-якого квесту, чи то для дітей, чи то для дорослих.

З метою поліпшення якості педагогічного процесу, реалізації дошкільної освіти робота з кадрами була спрямована на особистісне професійне зростання педагогів, реалізацію їх творчого потенціалу, впровадження інноваційних технологій, на організацію координації співпраці з науковцями, іншими освітніми закладами, що забезпечило сприятливі умови для досягнення продуктивних результатів роботи.



Методична робота була направлена на створення умов для впровадження нової педагогічної технології - квест в освітній процес ЗДО, формування готовності педагогів до застосування в освітній діяльності квест-технології в умовах реалізації БКДО

Завдання:

- сформулювати у педагогів ЗДО уявлення про Квест- технології.
- сформулювати інформаційну культуру педагогів, формувати готовність педагогів до застосування в освітньому процесі квестів для активізації пізнавальної діяльності дошкільників.
- сприяти практичного освоєння навичок проектування освітньої діяльності із застосуванням Квест-технології.
- створити умови для професійного взаємодії педагогів в рамках участі в Квест-грі.



реалізації БКДО в роботі з педагогами.

Пошуково - практичний етап передбачав пристосування квест-технології до умов освітнього процесу закладу дошкільної освіти, а також до потреб і можливостей дитини. Було розроблено картотеку заходів проведення організованої освітньої діяльності дітей в формі квест-подорожей, ігор в різних вікових групах. Квести стали цікавою основою для методичного супроводу

Педагоги нашого закладу впевнені, якщо не залучати батьків до активного співробітництва зі збереження здоров'я та формування культури здоров'я наших вихованців, ніякі заходи не дадуть позитивних результатів. Тому проблеми розвитку та виховання дітей ми вирішуємо разом з ними. З батьками вихованців систематично проводяться анкетування, бесіди, консультації, розроблено цикл семінарів, тренінгів, сумісних заходів.

Квест-технологія знайшла своє застосування у взаємодії з батьками вихованців. Проведено батьківські збори в форматі квест, розваги з бтьками .

Аналіз проведених заходів засвідчив, що в ході освітніх заходів у формі квест-технології всі діти включалися в гру, зникала скутість, напруга, пасивність в поведінці. Діти частіше виявляли ініціативу, уяву, логічне мислення, починали мислити нестандартно. Така гра допомагала дітям організовувати свою діяльність, не чекаючи підказки ззовні, сприяла прояву допитливості і самостійності. Виникаючи в грі проблеми діти вирішували самостійно. Квести дають можливість педагогам урізноманітнити ігрову діяльність дошкільнят. Опитування батьків свідчить про ефективність квест-занять.

Таким чином, квест стає чудовою можливістю для педагога і дітей захоплююче і оригінально організувати життя в дитячому саду. Квест, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити виховно-освітній процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.

IV. Контрольно-діагностичний етап: червень-вересень 2021р.

На цьому етапі - проходила апробація і діагностика результатів впровадження квест- технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти. Для виявлення ефективності занять застосовувалася методика оцінки комфортності дитини в звичайної діяльності і на занятті у формі квест-технології. Далі шляхом порівняння виявлялося, наскільки та чи інша форма ефективна. Результати показали: в квест- іграх діти відчували себе більш комфортно.

Таким чином, головна особливість організації освітньої діяльності на сучасному етапі - це відхід від «навчальної» діяльності до ігрової з включенням в процес ІКТ, проектної діяльності, проблемно-навчальних ситуацій в рамках інтеграції освітніх областей.

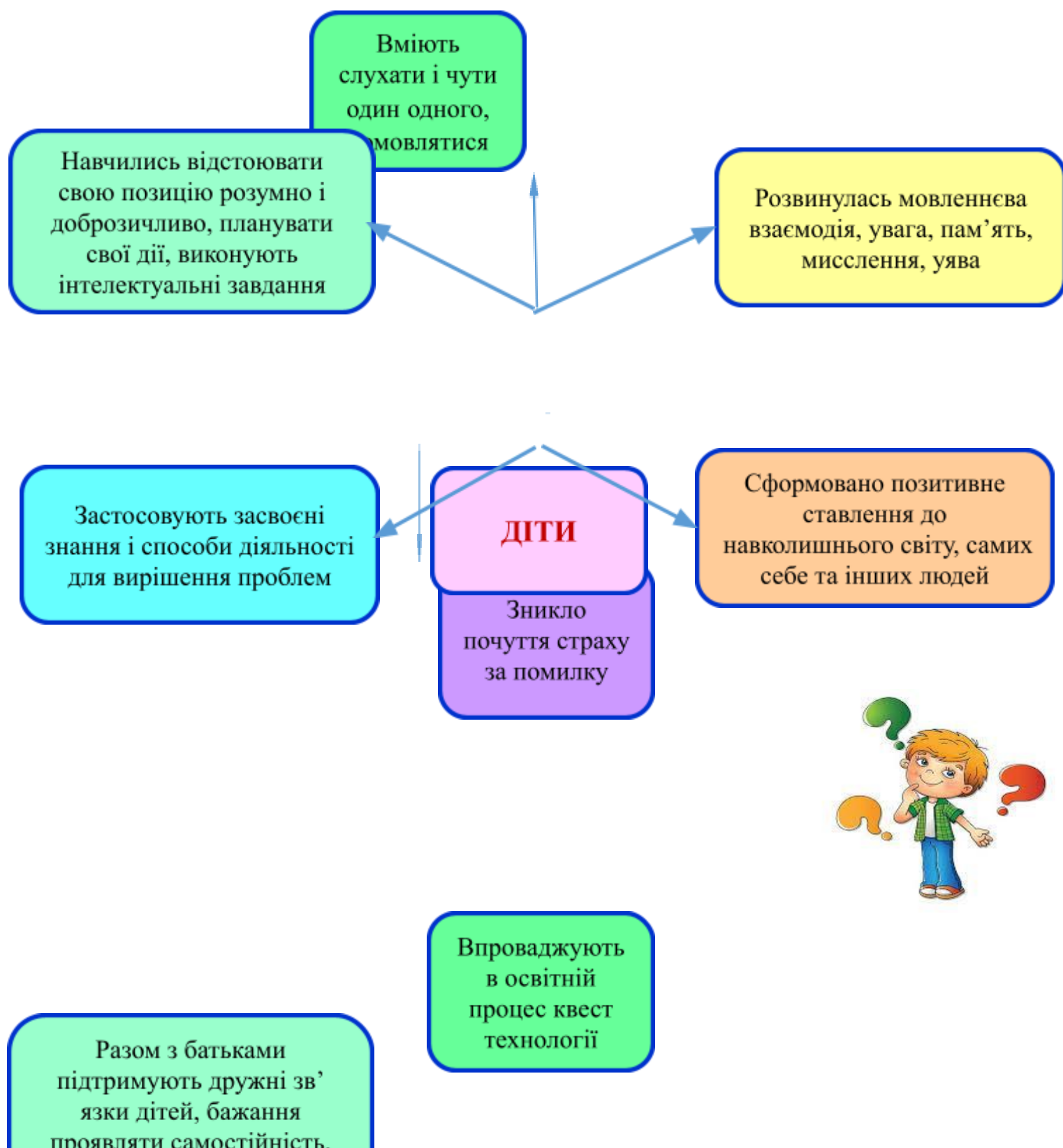
Таким чином, квест стає чудовою можливістю для педагога і дітей захоплююче і оригінально організувати життя в дитячому саду. Квест, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити виховно-освітній процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.



V. Формувально-узагальнювальний, жовтень – грудень, 2021 р.

Узагальнені результати довели ефективність запропонованих педагогічних умов та наробок колективу закладу дошкільної освіти щодо впровадження в освітній процес квест-технології. Результати моніторингу знань дають підстави для висновків, що засвідчують про виконання поставлених цілей та завдань.

Досягнуті результати:





Впровадження в освітній процес квест – технології сприяло:

- всебічному розвитку дітей з різних напрямків (фізичній, пізнавальний, соціально-комунікативний);
- створенню позитивного емоційного настрою;
- розвитку соціально-комунікативних якостей шляхом колективного вирішення загальних завдань;
- діям в команді, а не поодиночці;
- спонукає до пізнавально-дослідницької діяльності шляхом вирішення проблемних ситуацій;
- розвиває уважність і сміливість;
- забезпеченню інтеграції змісту різних освітніх областей.

Ця технологія здатна не тільки розширити кругозір дітей, але і дозволяє активно застосувати на практиці свої знання і вміння, а також прищеплює бажання до пізнавальної діяльності. За нею – майбутнє освітнього процесу у закладах дошкільної освіти

Висновки:

1. Квест, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити освітній процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим для всіх учасників освітніх відносин.

2. Квест - це форма взаємодії педагога і дітей, яка сприяє формуванню умінь вирішувати певні завдання на основі вибору варіантів, через реалізацію певного сюжету.

3. Квест передбачає виконання дітьми проблемних завдань з елементами рольової гри. Освітній квест передбачає самостійний пошук учасниками вирішення виникаючих проблем, націлює їх на пошук нових, творчих рішень. Важливо також мати вміння працювати в колективі, команді, бачити кінцевий результат роботи команди.

4. Квест спрямований на вдосконалення у педагогів навичок аналітичного творчого мислення; педагог, який створює проект в рамках квесту, підвищує рівень методичної, інформаційної та комунікаційної компетенції, йому надається можливість проявити свої творчі і конструктивні здібності, вдосконалювати навички володіння різними інформаційними комп'ютерними програмами

Таким чином, квест стає чудовою можливістю для педагога і дітей захоплююче і оригінально організувати життя у закладі дошкільної освіти. Квест, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити освітній процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. ____ Агапшук С. Стань гуру квестів [Електронний ресурс] / Агапшук С. <http://www.osvitaua.com/2017/07/dyj-2017-006/>
2. Бурова А. Педагогічні інновації в дошкільній освіті / А. Бурова // Дошкільне виховання. – 1999. - № 7. – С. 5-6.
3. Відлацька О.С «Квест-технології як інноваційна форма роботи з педагогічними працівниками у позашкільлі [Електронний ресурс] / Режим доступу: [https:// www.slideshare.net/NatashaKachkovskaya/ss-60820046](https://www.slideshare.net/NatashaKachkovskaya/ss-60820046)

- 5.Гриценко В. Нові інформаційні технології в освіті для всіх. Фундаментальні проблеми навчання / В. Гриценко // Дитячий садок. – 2009. - № 11. – С. 3-8.].
- 6.Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. — К.: Академвидав, 2004. — 352 с.
- 7.Закон України «Про дошкільну освіту».
- 8.Колишкіна Ю.В. «Пособие для проведения квестов» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://158-vospitatel.netdo.ru/kvest-igra.html>
- 9.Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.
- 10.Николаева, Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Николаева. - (http://rcio.-pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_1_2.htm).
- 11.____Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2014. - № 2. - С. 28-31. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8

Додаток 1.

Алгоритм розробки квесту

I етап Організаційно-підготовчий.

• Визначення навчальних потреб дітей

Рекомендації. Придивіться до своїх вихованців, зокрема: чим вони займаються під час самостійної діяльності, про що говорять між собою? Можливо, вони постійно обговорюють мультфільми, чи то обмінюються враженнями про секрети проходження нового рівня комп'ютерної гри. Тоді варто скористатися результатами спостережень і взяти цю тему за основу під час створення квесту.

• Окреслення теми, мети, типу квесту

Рекомендації. Ви можете обрати тему, яка засвоюється вихованцями з труднощами. Так ви матимете можливість в ігровій формі мотивувати дітей до вивчення нового матеріалу. Під час вибору типу квесту беріть до уваги вік дітей: живий квест-руханка; квест-змагання.

- **Вибір сюжету і визначення кола завдань**

Рекомендації. Сюжет має бути ігровим, містити інтригу, пробуджувати цікавість. Завдання мають передбачати пошук, що здійснюється більш ніж за 2 кроки. Завдання пропонуються в незвичайній формі — загадки, зашифровані послання, які вимагають «приміряння» ролей. Після складання завдань попросіть колегу або близьких пройти їх. У такий спосіб ви зможете виявити прогалини чи проблеми, що можуть виникнути.

- **Визначення термінів реалізації і тривалості квесту**

Рекомендації. Не робіть квест надто довгим (надмірна тривалість квесту може призводити до втрати інтересу). Тим паче, якщо ви впроваджуєте квест як форму навчання, його активна фаза (етап виконання вихованцями завдань та проходження маршруту) має визначатися межами заняття.

- **Розробка і створення додаткових необхідних документів**

Рекомендації. Вам необхідно створити різноманітні підказки. Що доцільніше вони будуть поділені за тематикою, то більше учасників матимуть бажання долучитися до участі у квесті. Наприклад, для шукачів піратських скарбів розробіть маршрут квесту у вигляді карти.

- **Розробка критеріїв оцінювання діяльності дітей**

Рекомендації. Квест, як і будь яка навчальна діяльність, має бути належно оцінений. Необхідно створити критерії оцінювання.

II етап Реалізація

- **Ознайомлення дітей із сюжетом, основними питаннями, організацій-ними моментами**

Рекомендації. Сюжет квесту має викликати в вихованців захоплення. Тож, ознайомлюючи їх із сюжетом, максимально створіть відповідну атмосферу: ввімкніть відповідну музику, приглушіть світло, вдягніть костюм чарівника тощо.

- **Об'єднання дітей у групи (за необхідності) і розподіл завдань**

Рекомендації. Часто діти не в змозі самотійно об'єднатися в команди, адже бояться когось образити або, навпаки, вередують через членство у команді конкурента. У такому разі ви можете застосувати об'єднання в команди методом сліпого жеребкування.

- **Ознайомлення дітей із платформою (місцем) для реалізації квесту**

Рекомендації. Квест можна проводити де завгодно: у межах групи, на ігровому майданчику, в усьому приміщенні ЗДО, однак ви маєте одразу попередити дітей про межі платформи квесту. Для цього, наприклад, ви можете зробити спеціальні наліпки .

- **Ознайомлення дітей з критеріями оцінювання**

Рекомендації. Учасники квесту мають бути ознайомлені із критеріями оцінювання на початку квесту. У такому випадку, наприклад, розуміючи, що

прихід до фінішу іншими оцінюється лише на бал менше, ніж перемога, виявлятимуть більше ентузіазму.

- **Ознайомлення з правилами квесту**

Рекомендації. Роздайте кожному учаснику квесту (якщо форма його проведення індивідуальна) чи на команду правила квесту (в картинках). Це дасть змогу уникнути ексцесів і непорозумінь.

- **Супровід проходження дітьми квесту**

Рекомендації. На кожній локації квесту має бути відповідальна особа, що видаватиме учасникам завдання, стежитиме за поведінкою учасників, фіксуватиме порушення тощо. Один педагог, звичайно, не зможе бути на усіх локаціях одночасно, тож варто залучити на допомогу колег, які не задіяні у квесті.

- **Перевірка й оцінювання проміжних етапів**

Рекомендації. Зазвичай навчальний квест передбачає не лише проходження маршруту, а й виконання певних завдань, які формують чи перевіряють рівень знань дітей. У ході квесту подальший рух маршрутом можливий лише в разі правильного виконання завдань.

III етап. Завершальний.

- **Оцінювання діяльності дітей за розробленими критеріями**

Рекомендації. Цей етап не потребує громіздких рекомендацій. У разі розробки об'єктивних критеріїв оцінювання та їх доступного роз'яснення учасникам квесту цей етап минає швидко й легко. У разі ж, якщо учасники квесту апелюють до результатів оцінювання, доведеться звернути увагу на їхні аргументи, адже не допустимо залишати дітей у стані напруженості чи невдоволення.

- **Оголошення результатів діяльності**

Рекомендації. Якщо учасники квесту мандрували в пошуках скарбу (мається на увазі певна матеріальна річ), дозвольте тим, кому не пощастило стати переможцями, теж помилуватися чи ознайомитися з ним.

- **Формулювання висновків та рефлексія**

Рекомендації. Покажіть дітям, чого вони навчилися в процесі проходження квесту, з якими ресурсами вони навчилися працювати, які факти дізналися, адже знання за плечима не носити, і якщо цього разу їм не вдалося здобути перемогу, наступного — фортуна обов'язково їм усміхнеться.

- **Нагородження переможців**

Рекомендації. Нагороджуйте дітей не лише за перемогу в квесті, а підготуйте, наприклад, грамоти / дипломи, зробіть переможне фото, купіть солодкі призи тощо.



Додаток 2.

Сценарій фізкультурного свята у формі квест-гри
для дітей старшого дошкільного віку
«У пошуках скарбів».

Мета:

- розвивати рухову активність, спритність, здатність швидко орієнтуватися в просторі, діяти за сигналом;
- розвивати пізнавальні процеси: увагу, пам'ять, логічне мислення;
- сприяти розвитку уяви дошкільників, використовуючи сучасні нетрадиційні методи й прийоми, зокрема, засобами впровадження в освітній процес ігрової **квест-технології**.
- закріпити вміння дітей конструювати з великого будівельного матеріалу за схемою, за завданням вихователя, працювати у гурті.

Розвивати інтерес до спортивних вправ та ігор.

Виховувати дружні стосунки між дітьми, сміливість, витривалість, відповідальність, вміння діяти спільно,

Обладнання й наочність: костюм пірата, бандани дитячі, лист пірата, підказки, мапа скарбів, степ платформи, м'які модулі, 2 скриньки, ключ, канат, «удав» м'який, 1 тунель, стійкі «джунглі», 3 м'яча-футбола, 16 обручів, 8 бананів пластмасових, 2 дошки на колесах, 3 тонкі канати, 6 пірамідок-орієнтирів, пригощання для дітей, декорації «джунглі», музичний супровід.

Хід свята.

Звучить музика з фільму «Пірати Карибського моря» Діти заходять до музичної зали і сідають на стільці. На відеопроєкторі демонструється уривок з мультфільму «Троє на острові»

Вихователь: Я хочу розповісти вам одну цікаву історію. Сталася вона дуже давно. Піратське судно «*Чорна перлина*» тримало курс на таємничий острів. На цьому острові були заховані скарби і частина мапи пошуку **скарбів**. Але як тільки на горизонті з'явилася смужка землі, корабель напорівся на риф,



морське судно пішло на дно і затонуло. До берега зміг допливти лише капітан. Багато сил він витратив на те, щоб залишитися в живих. Тоді він не зміг знайти скарби. Мимо пропливало ще одно піратське судно, капітанові треба було вибиратися з острова, і він поплив разом з іншими піратами. Відтоді пройшло немало часу. Але капітан так і не залишив думки потрапити на таємничий острів і

знайти скарби. Адже одна частина мапи у нього!

3- за ширми виходить пірат (інструктор з фізкультури)

- Набридло блукати мені наодинці. Від мого корабля залишилися одні уламки. Сила моя вже не та як була тоді. Як же мені дістатися до острова? Мені б команду набрати із спритних, моторних, розумних матросів. *(дивиться в підзорну трубу, роздивляється дітей)*

- Мабуть, з цих дітлахів могла б вийти непогана команда! Підете до мене в помічники?

Діти: Так.

- Частина мапи у мене є, друга половина прихована на острові! Зараз ви перетворитеся на справжніх піратів, підходьте, одягайте бандани.

(Музика з «Піратів Карибського моря»)

-А зараз, стаємо на розминку, подивимося, на що ви здатні!

(інструктор проводить з дітьми розминку на степах)

- Подивіться, що залишилося від мого корабля! Давайте, побудуємо корабель і попливемо на острів! *(Діти з модулів будують корабель)*

- Поплили! *(звучить шум моря).*

Діти співають пісню «Хвиля»

- Ось ми і на острові!

1. Його не вичерпав нікому,
І не засипати піском,
На ньому не зробити стежку,
Щоб йти пішком.
Воно безкрає, синє,
А хвилі все біжуть,
І кораблі красиві,
По водній гладі йдуть. (море)
2. Має хвіст, та не літає,
має рот — не розмовляє.
Можеш вудкою спіймати і загадку
відгадати. (Риба)



3. Через море – океан,
В сильний шторм чи ураган
Впевнено вперед прямує,
А на ньому люд мандрує. (корабель)
 4. Прилад цей вірно
Дорогу підкаже,
Магнітна стрілка
На північ вкаже. (компас)
- Молодці! Я у вас не помилився! Є-хо-хо!!!
 - Ви готові до наступного випробування? (Діти відповідають) Потрібно поспішити, я вже відчуваю, що скарб десь близько.

Естафети.

"Переправа" (сидячи на дошці з колесиками, проїхати, підтягуючись



руками за мотузку, до орієнтиру і тим же способом повернутися).

- Щоб далі пройти нам треба пересунути валуни.

"Штовхаємо валуни"- діти руками перекидують фітболи до орієнтиру і назад.

- Пірати! Нам залишилось пройти через долину ящірок, щоб нас не помітили величезні ящірки, будемо рухатися як

вони.

"Моторні ящірки" (лежачи на грудях на дошці з колесиками, відштовхуючись руками від підлоги проїхати змійкою до орієнтиру і назад).

- У нас неприємності, величезні ящірки помітили нас і переслідують, швидше уходимо.

"Хто швидший" (стрибки з обруча в обруч, біг до орієнтиру й назад).



- Ось ми і на місці! Скарби десь поруч!

Знаходять пляшку із завданням.

- Серед звірів царя знайдіть,
Стоїть він грізний гордовито,
А мапу заховав за гриву.

- Моє піратське чуття підказує мені, що тут пахне скарбом! Пірняйте сюди, шукайте!

Діти знаходять скриню у «сухому» басейні.

- Ура! Є-хо-хо!!! Як ділити будемо, по-чесному або порівну?

Кожен отримає своє! Вам юнги піастри, а мені коштовності!

Пірат забирає собі коштовності (скляні камінці), а дітям роздає шоколадні монети.

- Вами, друзі, задоволен,
Ви сміливці й силачі!
Завзятість, спритність показали,
Усі сьогодні молодці!

Рефлексія:

Наші пригоди закінчилися, пора повертатися в дитячий садок.

Танець «Риби у воді»

- Ну, прощайте! Спасибі за допомогу!



Додаток 3.

Гра-стратегія у формі квесту для дітей 6-го року життя «Детективне агентство»

Завдання на розвиток пізнавальних здібностей: формувати у дітей
уявлення

про професію детектива, розвивати у дітей творчу уяву і розумові процеси:
увага, сприйняття, логічне мислення;

Завдання на розвиток мовлення: вчити утворювати відносні і присвійні
прикметники (хутрянний, паперовий, заячі, пташині і т.д.), вчити задавати
питання з опорою на модель; поповнити словниковий запас словами:
детективи, фоторобот, речові докази, підозрюваний) закріпити вміння
придумувати слова антоніми, розвивати фонематичний слух.

Виховні завдання: Виховувати співчуття і бажання допомогти тому, хто
опинився в біді; прищеплювати почуття відповідальності. Розвивати
соціальні почуття (взаємодопомога, співчуття, справедливість). Розвивати
впевненість у собі і своїх можливостях, комунікативні навички.

Обладнання: мультимедійна установка, уривок з м/ф «Слідами
бременських музикантів» (пісня геніального сищика), слайди «Сліди», серія
картинок: супер-ніс, супер-рука, супер-око, супер-вухо; розрізані картинки
для складання фоторобота Баба – Яга; картки з моделями запитань для гри
«Так - Ні», магнітофон з аудіозаписом різних звуків, декорації - ліс,
килим-літак, скриня з Іванком (іграшка), на кожну дитину: мішечки, в яких
знаходяться хутро, камінь, папір, пластмаса, скло, дерево; футляри від кіндер
- сюрпризів з отворами, усередині яких - шматочки огірка, лимона, цибулі,
апельсина, мандарина, кава, кріп.

ХІД ЗАНЯТТЯ.

Вступна частина.

Вихователь: Діти! Я зараз вам загадаю загадку. Хто відгадає - покаже
відповідь.

На обличчі вона сяє,

Від радощів зростає.

/ Посмішка /

- Подаруйте свої посмішки один одному. А тепер всім нашим гостям. Ну як, у всіх покращився настрій? Запрошую вас сісти на стільці. Увага на екран!

Перегляд уривку з м/ф «Слідами бременських музикантів».

Вихователь:

- Ким працює людина, яку ви бачили на екрані? (Сищик)

- Як в наш час називається ця професія? (Детектив)



- Що роблять детективи?

- А ви хочете спробувати себе в ролі детективів?

- Давайте відкриємо своє детективне агентство.

Вихователь: У детективів є свої помічники: «супер-рука», «супер-ніс», «супер-вухо», «супер-око».

Зараз ми проведемо перевірку, чи можна назвати ваші руки

«супер-руками».

Завдання «Супер-рука».

У вас на столах в «чарівних мішечках» лежать різні матеріали. Ви, не заглядаючи в мішечок на дотик повинні визначити, який там матеріал. Увага, ми будемо працювати в парах.

Запитання:

- Який у тебе матеріал на дотик? Що це? Що можна зробити з цього матеріалу?

- Якщо предмет зроблений з ..., то він який? (Шуба з хутра - хутряна).

Вихователь: За допомогою гри «Вгадай запах» перевіримо наші «Супер-носи».

Завдання «Супер-ніс»

- Діти, за запахом визначте, що в цих футлярах?

- Який ти відчув запах? (лимона, огірка, цибулі, тощо)

- А ти?

- А який запах у?

Завдання «Супер-око»

- Щоб перевірити ваше пильне око я пропоную подивитися на екран і визначити, чиї сліди показані на ньому.

- Чиї ви бачите сліди? (Зайця)

- Як ми можемо сказати одним словом, чиї сліди? (Заячі)

(Пташині, вовчі, тощо)



Завдання «Супер-вухо»

- Нарешті остання перевірка «Супер-вухо». Пограємо в гру «Вгадай звук?» Слухайте уважно.

Записи звуків: дверний дзвінок, плач дитини, квакання жаб і т.д.

Молодці! Впоралися із завданням. Пропоную вважати наше агентство відкритим.

- Давайте налаштуємося на роботу.

Фізкультхвилинка.

Вихователь: У кожного детективного агентства є назва. Як би ви хотіли назвати наше? (Пропозиції дітей). Пропоную зупинитися на назві «Антошка», адже так називається наша група. Ви згодні?

- А ось і перше детективне завдання (дістає лист із завданням з конверта).

«Мене викрали, допоможіть!!!». Беремося за справу?

- Щоб приступити до слідства нам необхідно скласти план дій: з чого починати пошуки, що найголовніше в пошуку. Ви пропонуєте свої версії, а я запишу найважливіші на слідах з яких ми складемо модель пошуку.

Отже нам потрібно дізнатися:

1. Кого викрали.
2. Хто викрадач.
3. Знайти докази, щоб довести провину злочинця.
4. Знайти і врятувати потерпілого.

- Для того, щоб дізнатися хто викрадач, я пропоную вам скласти його фоторобот, а допоможуть нам в цьому обривки фото, вкладені в конверт.

Складання фоторобота.

- Хто у нас вийшов? (Баба Яга).

- Кого ж могла вкрати Баба Яга? Пропонуйте свої версії. (діти пригадують назви казок)

Вихователь: Справжні детективи за допомогою запитань можуть отримати будь-яку інформацію і зробити відповідний висновок. Спробуйте і ви за допомогою запитань дізнатися, кого викрали. Я ж можу відповідати тільки «так» або «ні».

Д/г «Так-ні».

- Так як ви початківці детективи, то допоможуть вам в цьому моделі питань.

(Це тварина? Це людина? Людина доросла? ...)

Діти задають запитання за моделями і дізнаються, що викрали братика Іванка з казки «Гуси - лебеді».

Вихователь: Ми дізналися хто викрадач, кого викрали, залишається дізнатися де його шукати?

- Як ви гадаєте? (У лісі).

- Правильно! Отже нам потрібно поспішати на допомогу Іванкові. Сідайте скоріше на килим - літак. (Діти сідають на килим). Візьміться за руки. Ось ми піднялися високо - високо. (Звучить аудіо - запис «шум вітру»).



- Що гарного в польоті на килимі - літаку? (Гра ТРВЗ «Добре-погано»)
- Що поганого? (Відповіді)
- Закривайте очі, ми приземляємося. (Діти встають).

Відкривається декорація лісу.

- Цікаво чи в тому ми лісі приземлилися?

Давайте шукати докази викрадення. Я захопила з собою лупи. Будьте обережні при роботі зі склом.

Діти знаходять різні предмети: шишки, гриби, жолуді, листя, перо, гудзик, шматок тканини).

- Давайте розглянемо чи всі ці предмети є речовими доказами.

Розкладають знахідки на два кошики, коментуючи є предмет речовим доказом чи ні. (Докази: пір'їна, гудзик, шматок тканини).

Вихователь (підсумовує) : Отже, пір'їна - випала з гусей; гудзик – загубила Баба-Яга; шматок тканини – мабуть залишив Іванко, щоб ми могли його знайти.

Вихователь: Ми з вами пам'ятаємо, що в казці Бабі - Язі допомагали гуси- лебеді. Де ж лежала пір'їна? Значить десь поруч і захований Іванко.

Знаходять скриню.

- Та тут висить величезний замок. Замок не простий, висить «навпаки», догори ногами. Щоб його відкрити, потрібно сказати слова - навпаки (антоніми).

Гра з м'ячем «Скажи навпаки».

Діти виконують завдання і рятують братика Іванка.

Вихователь: Друзі, я пропоную забрати Іванка до нас в дитячий садочок. Сідаємо на килим - літак. Закриваємо очі. *(Під шум вітру летять і приземляються).*

- Ось ми і повернулися. Давайте перевіримо, чи всі пункти нашого плану ми виконали.

Підсумок.

- Молодці, діти! Ви проявили кмітливість, терпіння. Дякую вам за чуйність і добре серце.

- Вам сподобалася наша гра?
- Що вам найбільше запам'яталося?
- Хто з вас захотів стати детективом в майбутньому? (Відповіді).

- Ким би ви не стали, коли виростите, бажаю вам завжди залишатися такими ж завжди готовими прийти на допомогу людям.



**«Упровадження соціально-фінансової програми дітей від 3 до 6 років «Афлатот»
в освітній процес закладу дошкільної освіти»**

**Майстер-клас для вихователів у формі квесту
«З Афлатуном подорожуємо, своїх друзів рятуємо!»**

Основний принцип заходу: «Ми знаємо як це зробити і покажемо вам!»

Мета:

- ознайомити з досвідом роботи з використання різних методів, прийомів, технології щодо економічної освіти дітей дошкільного віку
- конкретизувати уявлення учасників про організацію соціально-фінансової освіти дошкільників за програмою «Афлатот»
- створити умови для професійного спілкування, самореалізації та стимулювання творчого потенціалу учасників.

Форма проведення: творчо-пізнавальний квест «Морська економічна регата».

Обладнання: мультимедійна презентація, мапа, іграшки Афлатун, Гривенька, скринька для подорожей Афлатуна, монетки, «Чарівний мішечок» (мушлі, камінчики, сіль, шматочки, хутра, суха рибина, іграшки - корова, коза, вівця, свиня), дидактичні ігри «Сортуємо сміття», човник з вітрилами-запискою, маркери, клей, ножиці, аркуші, ватман, картинки з журналів

ХІД ЗАХОДУ:

Вед.1 - Шановні колеги! Назва нашого творчо- пізнавального квеста: «З Афлатуном подорожуємо, своїх друзів рятуємо»

- Сьогодні ми поділимося досвідом як ми впроваджуємо програму «Афлатот».

Дану програму ми використовуємо як додатковий навчальний курс до існуючих освітніх програм, вона відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти,



збігається з ідеями сталого розвитку. Педагогічний колектив доцільно включив розділи та модулі програми в освітньо-виховний процес закладу та доповнив відповідними темами.

Вед.1 - Упровадження програми «Афлатот» відбувається шляхом інтеграції з пізнавальним, мовленнєвим, логіко-математичним розвитком, трудовим, фізичним, екологічним, соціально-моральним, етичним вихованням, мистецькою діяльністю та художньою

працею.

Розробляючи перспективно-календарне планування, ми добираємо модулі, які найбільш доречні для певної вікової категорії дошкільників. Зміст розділів програми «Афлатот» поєднуємо з основною освітньою програмою «Українське довілля».

Вед.2 - Зараз ми пропонуємо детально ознайомитись з програмою «Афлатот» (презентація)

Вед.2 -Пропонуємо Вам подивитись фрагмент заняття в старшій групі по програмі Афлатот «Орел та решка» (відеозапис фрагмента заняття)

Вед.2- Шановні колеги! Для більш детального ознайомлення з програмою ми запрошуємо вас на морську регату!

Наша уявна морська подорож розпочнеться з порту Афлатун-Інтернейшенел, Ви перетворитеся на моряків, а ролі капітанів виконуємо ми. Зазвичай, граючи з дітьми ролі капітанів виконують Афлатун та Гривенька.(показати)

Вед.1 - Перший розділ програми має назву «Ти, я і Афлатун», який сприяє розвитку позитивного і сприятливого сприйняття своєї особистості». Цей розділ складається з двох модулів.

Модуль №1 «Знайомство з Афлатуном» (заняття «Подорож Афлатуна», «Пісня Афлатуна», «Коробка для подорожей з Афлатуном»).

Вед.2 - Головний персонаж Проєкту Афлатун (показати Афлатуна) – вогник з космосу. У перекладі з арабської – «дослідник». Саме він, веселий, добрий та кмітливий герой спонукає наших вихованців досліджувати та взаємодіяти з навколишнім світом.

-Щодня Афлатун допомагає дітям орієнтуватися не тільки у країні Економіки, адже гаслом Програми є девіз: «Досліджуй, думай, вивчай, дій!». З часом у нього з'явилася подруга Гривенька та багато інших друзів. (показати Гривеньку)

Вед.1 - Чекайте, повідомлення по Вайберу. ... (від казкових персонажів на телефон) «SOS! Будь ласка, допоможіть! У пошуках бізнес-школи ми опинилися на Зачарованому острові в океані Економіки. Рятуйте!...»

- Зв'язок відсутній, тоді нам потрібно вирушати на допомогу Змію Гориничу та Бабі Язі!

Вед.2 - Перш ніж відправитися на зустріч економічним пригодам, обов'язково потрібно підготуватися, адже можуть знадобитися усі ваші здібності.

Вед.1 - У другому модулі програми Афлатун допомагає малятам сприйняти свою неповторність.

Модуль № 2 «Я багато в чому особливий» (заняття «Я знаю, як мене звати», «Я – живий!», «Я можу рухати своїм тілом», «Я можу бачити, я можу чути», «Я можу нюхати і пробувати», «Я можу самовиражатися за допомогою свого тіла»).

Вед.1 - Крім пропонованих Програмою занять зміст цього модулю ми реалізуємо під час тематичних тижнів «Який я?», «Які ми хлопчики та дівчата»

Вед.2 - Наша подорож пройде по бурхливих хвилях економіки, тому нам потрібні спеціальні знання. Ми впевнені, що Ви добре знаєтеся на економічних термінах.

Розминка: «Мозковий штурм»

- ☐ Овочевий еталон дешевизни - це... (*Дешевше пареної ріпи*)
- ☐ Зоологічний еталон бідності - це... (*Церковна миша. Бідний як церковна миша*)
- ☐ Наведіть фольклорний приклад невдалого бартеру. (*Шило на мило*)
- ☐ «Ділити шкуру невбитого ведмеда» в бізнесі - це... Що? (*Планування*)
- ☐ На якому базарі найбільший шум? (*На пташиному базарі.*)
- ☐ Чим відрізняється пташиний базар від пташиного ринку? (*На ринку торгують птахами та іншими тваринами, а пташиний базар - це масове колоніальне місце гніздування морських птахів*)
 - ☐ Спосіб отримати знижку - це... Що? (*Торг*)

- Що коштує дешево, а цінується дуже дорого? (*Ввічливість*)
- Про який улюблений дітьми продукт економісти кажуть: «це вміння продати одну картоплину за ціною кілограма»? (*Чіпси*)
- Головний рекламний агент болота - це... Хто? (*Жаба «Кожна жаба своє болото хвалить»*)
- «Економічна порода собак - це... Яка? (*Такса, адже такса - це ще і встановлена розцінка*)
- Які банки створюються тільки біологами, медиками та програмістами? (*Банк генів, банк крові, банк органів, банк даних тощо*)
- Професіонал з працевлаштування грошей - це... Хто? (*Банкір, змушує гроші працювати*)
- Які знаки уваги воліють банкіри? (*Водяні*)
- Яку країну називають «банкіром» усього світу? (*Швейцарія*)
- Назвіть захід, де ціну набивають молотком. (*Аукціон*)
- Яка «боргова книжка», яка прийшла до нас з Риму, є в кожному будинку? (*Календар, це буквальний переклад*)
- У нас з вами - «заначка». А у держави - саме цей фонд. Який? (*Стабілізаційний*)
- Французи називають цим словом ваги, а бухгалтери - річний звіт. Назвіть слово. (*Баланс*)
- «Кока-кола» по відношенню до «Пепсі-кола» - це... Хто? (*Конкурент*)



Вед.2 - У кожного корабля повинна бути назва. Подивіться будь ласка на свої бейджики та об'єднайтеся у команди: «Афлатунчики», «Гривеньки» .

Вед. 1 - А Чарівний компас підкаже нам путь:

- Один, два, три! –

Вірний путь нам підкажи!

Вед.1 - Підняти якір! Віддати швартові! Підняти вітрила! Вирушаємо! Повний вперед!

Вед.2 - Професія моряка, не тільки мужня та небезпечна, а ще й дуже романтична й цікава. Мандруючи, можна побачити багато різних країн, безліч дивовижних рослин і тварин, познайомитися з культурою, традиціями та кухнею інших народів. Але саме найважче для моряка – розлука з близькими людьми.

Вед.1 - Як ви здогадалися, другий розділ програми має назву «Я і моя сім'я: турбота про людей, яких ми любимо». Він складається з модулів:

Модуль №3 «Наші сім'ї важливі для нас» (заняття «Ось важливіші люди в моєму житті», «Малюк в кошику» «Я і моя сім'я щасливі разом»)

Модуль №4 «Майже все ми робимо разом з сім'єю» (заняття «Поняття праці», «Чому важливо допомагати по дому»).

Вед.2 - У блочно-тематичному плануванні передбачено тижні для різних вікових груп «Моя сім'я», «Мій дім», «Професії моїх батьків», «Моє родинне дерево», «Один день з життя моєї родини» тощо. Діти дізнаються навіщо батьки працюють, звідки беруться речі-товари, знайомляться з виробництвом окремих речей, товарів. У закладі проводяться заходи за участю батьків та вихованців: Тиждень «Разом з

сім'єю», дні відкритих дверей, спільні виставки, акції, спортивні змагання, свята, конкурс «Сім'я року» тощо.

Вед.1 - Попереду пролив Скрути. Щоб його пройти, треба закінчити прислів'я. А ви знаєте прислів'я про сім'ю?

Екран: Прислів'я про сім'ю:

Батька з матір'ю почитати – горя не знати
За загальним столом їжа- смачніша
Дерево тримається корінням, а людина -сім'єю
Дружна сім'я не знає -печалі
Вся сім'я разом, так і душа – місці
Дружній родині ніяка скрута - не страшна

Вед.2 - І правда, дружній родині ніяка скрута не страшна.

Вед.2 -Команда корабля у плаванні мов родина. Від злагодженості дій моряків, вміння працювати разом, допомагати один одному, товаришувати залежить успіх плавання, а іноді й життя екіпажу.

Вед.1 -Третій розділ Програми має назву «Я і мої друзі: допомагаючи один одному» складається з модулів:

Модуль №5 «Багато що ми робимо один за одного» (заняття «Казка про Лева і Мишку», «Вузи дружби»).

Модуль №6 «Ми проявляємо себе в своїх талантах та інтересах» (заняття «Казка про зайця та черепаху», «Загадай бажання – зірочка падає!», «Шоу талантів»).

Вед.2 - На цьому острові живе злий дракон, який не вміє дружити. Навчимо його поводитися з друзями.

- Пограємо в гру-пастку **«Так чи ні»**. Я буду вам говорити висловлювання, а ви будете їх стверджувати (піднімати радісну долоньку, долоньки знаходяться перед вами) або заперечувати (показувати іншу сторону долоньки). Як треба робити:

- Називати друга на ім'я
- Вживати прізвисько
- Розповідати про себе, не слухаючи свого друга
- Поводитися так, як би ти хотів, щоб товариш повівся із тобою
- Посміхатися, коли другу сумно
- Пожаліти, коли другу боляче

Вед.1 - Ми з вами допливли до архіпелагу Фінансів. Перший острів – Загадок-Суперспоживач

Ведучий дістає скриню для подорожей (у ній- мішечок).

Вед.1 проводить гру «Чарівний мішечок» - учасники на дотик по черзі визначають різні предмети (мушлі, камінчики, сіль, шматочки хутра, суха рибина, іграшкові корова, коза, вівця, свиня тощо).

- Як ви вважаєте, що об'єднує ці предмети? Це замінники грошей, або товарні гроші. У давні часи у різних країнах на них можна було придбати різні речі.



Наприклад, в Ісландії три сухих риби можна було обміняти на пару чобітків. Іноді людям за працю давали харчі, вироби.

Як ви думаєте, яку назву має цей процес (бартер). Потім з'явилися металеві монети, а з часом паперові, які мають назву банкноти або купюри. У сучасному світі можна розраховуватися пластиковими картками.

Вед.2 - На нашому шляху – рифові острови Боргів, щоб їх пройти треба добре знати національну валюту!

Вед.2 проводить гру «Знавці української банкноти»

На екрані написані номінали банкнот цифрами, потрібно назвати діяча, якого зображено на відповідній банкноті.

1 - Володимир Великий, 2- Ярослав Мудрий, 5 - Богдан Хмельницький, 10 - Іван Мазепа

20 - Іван Франко, 50 - Михайло Грушевський, 100 -Тарас Шевченко, 200 - Леся Українка

500 -Григорій Сковорода, 1000 – Володимир Вернадський

Вед.1- Четвертий розділ «Я і суспільство: живемо і працюємо разом» складається з модулю

Модуль №7 «Я – член суспільства» (заняття «Наші гроші», «Створюємо макет місцевості», «Приладдя для праці», «Зробимо наш міні-маркет», «Природа навколо нас».

Вед.1 - Цей розділ ми доповнюємо поняттями «товари», їх виробництво, «експорт-імпорт», «покупець-продавець», «банкнота», «валюта», знайомимо з історією виникнення грошей (мультфільми «Фіксики», «Уроки тітоньки Сови»), звідки приходять гроші та де зберігаються.

Вед.2 - Програма «Афлатот» допомагає досягнути важливості захисту навколишнього середовища у повсякденному житті наших малюків. Для цього ми створюємо віртуальні подорожі Україною, знайомимо з її природними багатствами (матеріально-енергетичними ресурсами), з екологічними проблемами сьогодення.

Вед.2 - Полундра! Свистати всіх на верх! Попереду незвичайний острів! Це - сміття! На ньому Баби яги та Горинича також немає, але щоб пропливти, ми його розсортуємо.

Гра «Сортуємо сміття»

Фізкультхвилинка «Ми веселі моряки»

Вед.1 - П'ятий розділ «Я і гроші: витрачаємо, накопичуємо і ділимося» складається з 4-х модулів.

Модуль №8 «Потреби і бажання» (заняття «Чого я дійсно потребую»).

Вед.1 - У цьому модулі ми розкриваємо зміст понять про потреби рослин, тварин, людини, вчимо диференціювати матеріальні-не матеріальні потреби, поділяти бажання та потреби за ступенем їх важливості, розширюємо світогляд про необхідні речі для життя, виховуємо вольові якості.

На екрані - свист, шум шторму

Вед.2 - Здається мені, що погода псується, наближається шторм. Тримайтеся! Які величезні хвилі! Задраїти люки!

Вед.2 - Халепа! Ми потрапили на міліну біля острова Марнотратства. Трохи нижче ватерлінії - пробоїна, треба зменшити осадку корабля, викинути непотрібні речі у воду. Як ви вважаєте, що можна викинути у воду:

Вед.2 - Пограємо в гру «Першочергові потреби та другорядні»

Вед.1 Модуль №9 «Я знаю свої можливості» (заняття «Я можу здійснити мрії», «Світ для дитини», «Казка про монетку»).

Вед.2 - Одним із важливих у програмі «Афлатот» є модуль «Права та обов'язки». Програма не тільки втілює принципи Конвенції ООН про права дитини, а й спонукає до формування правової свідомості дошкільників. Завдяки цьому діти дізнаються про права й обов'язки людини, усвідомлюють свої права та навчаються поважати права інших, залучаються до активної участі щодо захисту прав і свобод громадян. В ігровій формі, з використанням казок, педагогічних ситуацій під час тематичних днів, тижнів діти знайомляться із своїми правами, Конституцією України, тепер також із Законом України «Про захист прав споживачів».

Вед.1 - Модуль №10 «Я можу зберігати і економити ресурси» (заняття «Казка про Мураха і Коника-стрибунця», «Вода – це наш ресурс», «Звідки беруться гроші?»).

Вед.1 - У цьому розділі ми знайомимо дошкільників з поняттями про ресурси та їх скінченність, дари природи, працю людини. Проводимо серію міні-занять: «Економимо електроенергію», «Ощадливо використовуємо воду», «Збережемо тепло», «Рационально витрачаємо багатства Землі». Вчимо критично ставитися до марнотратства: «Чому треба берегти здоров'я, одяг, взуття, іграшки, книги, продукти, довкілля», «Використання ресурсів у казках» тощо. Знайомимо із бюджетом сім'ї, основними та додатковими доходами, витратами, заощадженнями, бережливістю, економією.

Вед.2 - Я бачу бухту Банкрутства

Вед.2 - Мешканці цієї бухти потребують допомоги! Навчимо їх раціонально використовувати свої кошти: економити, заощаджувати, правильно витратити?

Пограємо в гру: «Доходи та витрати»

- бабуся захворіла (В)	тато отримав заробітну плату (Д)
- загубили гаманець (В)	- програли в лотерею (В)
отримали спадщину (Д)	- знайшли 20 гривень (Д)
- порвалися штани (В)	- заплатили за воду (В)
продали кавун із городу (Д)	- купили кавун (В)

Вед.1 - Ой, який цікавий острів я бачу ! Він має назву Монетний.

Вед.1 -Модуль №11«Я можу вибирати, куди витратити гроші» (заняття «Як я проводжу час», «1,2,3... монетки Афлатун», «Що можуть купити монетки?», «Казка про журавля та його зграю»).

Вед.1 - У цьому модулі ми вчимо дітей робити раціональний вибір, розподіляти, вирішувати задачі економічного спрямування, знайомимо із поняттями «ціна», «старий-новий», «дешево-дорого», грошовим обігом тощо.

Вед.2 - Ми дісталися до архіпелагу Заможності. Тут панує достаток, прибуток, добробут. Але, щоб пришвартуватися потрібно відповісти, що таке реклама та



прорекламувати потрібний товар.(1 команда «Афлатунчики» рекламує – холодильник; 2 команда «Гривеньки» рекламує - пілосос) Що таке реклама? Реклама (від франц. *reclame* - вигукую) - цілеспрямоване розповсюдження інформації про споживчі якості товару або послуги з метою його продажу.

«Холодильник. Пілосос»

Вед.1- Модуль №12. «Ярмарок Афлатуна» (заняття «Відкладаємо, витрачаємо, ділимося», «Готуємося до нашого ярмарку», «День маркету», «День виставки», «Витрачаємо наші монетки Афлатуни»)

Вед.1 - Цей модуль доповнюємо темами «Реклама», «Бізнес», «Фінанси». Ми націлюємо малюків сприймати себе як активного учасника та члена суспільства, що сприяє реалізації ключового елементу програми – «Дитяча соціальна і фінансова ініціативність».

Вед.2 - Нарешті, ми дісталися до Загадкового острова! Але він окутаний густим кризовим туманом, до нього й не пришвартуватися.



Вед.2 - Він зачарований! Я бачу щось плаває на поверхні води – це корабель з вітрилами-запискою: «Виконайте завдання і чарівний туман розсіється!»

Пограємо у гру «Що не можна купити за гроші?»

- Молодці, моряки!

Вед.1 - Туман розсіявся! Ось він - загадковий острів! Баба Яга й Змій Горинич врятовані. Тепер ми можемо допомогти їм – навчити створювати свій бізнес.

Пропонуємо вам взяти участь у творчій роботі та створити «Бізнес для Баби Яги та Змія Горинича»

Вед.1- Тепер казкові герої будуть процвітати, маємо надію, що створені моделі бізнесу будуть приносити прибутки. А ми повертаємося додому.

Вед.1- Закінчилась наша регата. Дякуємо за допомогу! Розкажіть будь ласка про свої враження від майстер класу за допомогою **кубиків – сторітеллінг**.

Вед.2 - Ми сподіваємося, що наш майстер-клас допоміг вам впевнитися, що соціально-фінансова освіта дошкільників – це корисно й цікаво! Успіхів вам і творчих знахідок! *Даруємо пам'ятні подарунки*