

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 187»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста»

Авторы:
Фурсинова Марина Леонидовна - воспитатель,
Мельничук Татьяна Владимировна - старший воспитатель,
Погорелова Юлия Александровна – воспитатель

Краснодар
2021

Содержание

Введение		3
1	Нормативно-правовые основания включения квест-игр в образовательный процесс	4
1.1	Характеристика квест-игр	4
1.2	Структура квест-игр	5
1.3	Использование квест-игр в образовательной деятельности	7
1.4	Преимущества квест-игр	7
2	Технология разработки квест-игр	9
2.1	Квест-игры	11
Список литературы		15

Введение

Маленькие дети играют всегда и везде. Это ведущий вид деятельности дошкольников. Независимо от того, ходит или нет малыш в детский сад, он получает новые знания, умения и навыки только через игру. Чтобы игра не только радовала, но и обучала ребёнка, создаются специальные пособия. Дидактические игры позволяют развивать, воспитывать и обучать ребёнка во время его естественной деятельности. Для создания обучающей игры требуются специальные разработки, в том числе дидактические материалы. Игра - один из важнейших видов деятельности ребёнка, его самовыражения, способ его совершенствования. В процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт. Игра представляет собой воссоздание социальных отношений между людьми, их поведение и принятие решений в условиях моделирования реальных ситуаций, общественной жизни. Разнообразие форм и видов деятельности, освоенных ребёнком, определяет разнообразие его игр. Игра носит образовательный и развивающий характер, поэтому ее широко используют в настоящее время в воспитательном процессе. Игра является основным видом активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт. Поэтому, важнейшей задачей является: создание единых подходов к разработке и организации дидактических игр для детей дошкольного возраста, создание условий, необходимых для более широкого внедрения дидактических игр в образовательный процесс детей в дошкольных учреждениях. В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования большое внимание уделяется развивающей предметно-пространственной среде. Она должна быть насыщена игровыми материалами, спортивным инвентарём, соответствующими возрастным особенностям и реализуемой программе. Задача детского сада - создать условия для разнообразных игр, для детского творчества, фантазии, конструирования. В методических рекомендациях вы найдете дидактические игры и игровые пособия, изготовленные с целью обогатить образовательный процесс методическими разработками и идеями. Представленные дидактические материалы носят обучающий, развивающий и воспитывающий характер. Они направлены, на развитие всесторонне развитой личности и раскрытие потенциальных возможностей дошколят. Игровые пособия содержат методические рекомендации по его использованию, описание самой игры, а также комментарии к ситуациям, используемым в игре. Применение данных дидактических пособий поможет обеспечить качество реализации программы ДОО, возможность индивидуализации обучения, организацию образовательной деятельности с широким использованием современных педагогических технологий по развитию детей дошкольного возраста.

1. Нормативно-правовые основания включения квест-игр в образовательный процесс.

В федеральном государственном стандарте дошкольного образования указано, что педагогическое взаимодействие ребенка и воспитывающих взрослых должно быть ориентировано на обеспечение развития каждого ребенка, сохранение его уникальности и самобытности, создание возможностей раскрытия способностей, склонностей. Среди широко используемых в практике воспитания и развития детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест - игры, которые только еще начинает использоваться педагогами.

В основе федерального государственного стандарта дошкольного образования заложены принципы:

- Поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека;
- Личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
- Уважение личности ребёнка;
- Реализация программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребёнка.

1.1 Характеристика квест-игр

Квест-игры - игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квесты для дошкольников в детском саду должны выполнять не только развлекательную функцию, но и реализовывать образовательные задачи. Поэтому задания должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений малышей. Для этого воспитателю следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия.

Основные критерии качества квест-игр:

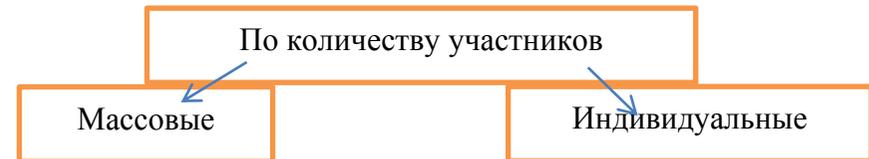
- Безопасность для участников

- Оригинальность
- Логичность
- Целостность
- Подчинённость определённому сюжету, а не только теме
- Создание атмосферы игрового пространства

Формы проведения квест-игр:

- Соревнования
- Проекты
- Исследования
- Эксперименты
- Поиск «Сокровищ»

Классификация квест-игр



1.2 Структура квест-игр

- ✓ Введение
 - ✓ Задание, постановка проблемы
 - ✓ Процесс
 - ✓ Оценивание
 - ✓ Заключение
 - ✓ Формы отчета
1. Введение.

Ясное вступление, где чётко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание.

Вопрос или постановка проблемы. В этой части квеста ставится проблема или задача, представленная для решения. Здесь же уточняется формат и детали конечного продукта, который представят участники.

3. Процесс.

В данной части квеста находится пошаговая инструкция, помогающая участникам выполнить задание. Каждый шаг следует подробно расписать.

4. Оценивание.

Стоит подробно описать требования, по которым будет оцениваться работа. Используется модель оценивания, с приведенными критериями, баллами и словесным описанием. Таким образом, оценивание становится прозрачным, и участники имеют четкое представление о том, как будет оно осуществляться.

5. Заключение.

Заключение содержит в обобщенном виде итог прохождения квеста: знания, которые получают участники, идеи о продолжении работы над этой темой, обратная связь/рефлексия.

Рефлексия

Вопросы:

- ✓ «Что нового узнали?»
- ✓ «Что было интересно?»
- ✓ «Что вас удивило?»
- ✓ «Что было трудно?»
- ✓ «Все ли у вас получилось так, как хотелось?»

Виды рефлексии:

- ✓ Коммуникационная
- ✓ Информационная
- ✓ Мотивационная
- ✓ Оценочная

6. Формы отчета по реализации квест-игр могут быть различными: серия фотографий, рисунки, видеоролик, виртуальная экскурсия, фотоальбом, запись в библиотеку и т.д.

1.3 Использование квест-игр в образовательной деятельности

При использовании в образовательной деятельности квест-игр ребёнок:

- добывает знания, выстраивает работу по алгоритму;
- приобретает навыки, используя различные виды деятельности, такие как поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде, формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
- учится работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- приобретает умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- осваивает информационные технологии для решения задач (для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, буклетов, газет и многого другого);
- приобретает навык публичных выступлений (обязательно проведение презентаций по итогам прохождения квеста).

1.4 Преимущества квест-игр

Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий.

- Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания.
- Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.
- Формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- Позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач группе и учитывать при этом интересы детей в полном объёме.
- В квестах развивается свободное общение со взрослыми и детьми, развиваются все компоненты устной речи детей.

- Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества. Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, распределение обязанностей, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

- Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

- По ходу квеста используется система методов, которая направлена главным образом не на изложение воспитателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение детьми знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

- В ходе реализации квест-игры осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.

- Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

- Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

- Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт.

- Квесты требуют определённой ловкости, выносливости, силы. Если игра проводится на открытом воздухе, в неё обязательно включаются задания, связанные с бегом, лазанием, метанием, прыжками, равновесием, таким образом укрепляется здоровье детей.

- Приобретённый в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

- Возможность интерактивной работы с родителями, активное вовлечение семей воспитанников в образовательную деятельность ДОО.

Таким образом, проведение квест-игр создаёт условия для установления доброжелательных, дружеских взаимоотношений между родителями, детьми и педагогами, а также для обмена опытом воспитания и организации квестов с семьей.

2. Технология разработки квест-игр

Алгоритм создания квест-игры:

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
2. Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Придумайте игровую метафору, интригу игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Еще раз представьте себе игру и оцените, каковы ее ресурсы как для самих участников, так и для ведущего, помимо очевидных (исходя из самой цели игры).
8. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте формы отчета по итогам квест-игры.
9. Написание сценария и паспорта квест-игры, содержащие информацию познавательного характера.
10. Подготовка карточек с заданиями и «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.).
11. Разработка маршрута передвижений, который он должен быть непривычным, но безопасным для детей, а также их должно быть достаточное количество.
12. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку направление для продолжения пути. Благодаря проведению квест-игр развивающая предметно-пространственная среда (РППС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Изменения в РППС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.
13. Подготовка реквизита для проведения каждого задания. Огромным преимуществом в проведении такого мероприятия является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного учреждения как единой команды (воспитатель, инструктор по физической культуре, педагог-психолог, музыкальный руководитель, педагоги дополнительного образования).

Таким образом, в квест-игре включаются проектные задания, интегрируются все образовательные области и виды детской деятельности, присутствуют элемент эффект неожиданности не требуется специальная подготовка.

Примеры оформления игрового маршрута:

- Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);
- «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- «Волшебный экран» (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- Пазл или части карты, собрав который(ую), участники узнают, где спрятан клад.

Проведение квест-игры

- Педагоги разрабатывают сценарий и паспорт квеста с набором заданий для родителей.
- По телевизору транслируется объявление с анонсом квест-игр. Такие же объявления размещаются в родительских уголках групп и на центральном информационном стенде на территории ДООУ.
- Желаящие принять участие подают заявки воспитателям своих групп.
- По количеству заявок готовятся комплекты конвертов с заданиями.
- Проводится инструктаж с родителями по прохождению квест-игры.
- Периодичность проведения – один раз в месяц с учетом времени года и погодных условий.
- Семьи, участники квест-игры, выполняют все задания и находят ответ на главный вопрос.
- Побеждает семья, которая первая найдет ответ на главный вопрос и предоставит все соответствующие материалы.
- В процессе игры участники последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т.п.
- Участники должны найти отгаданные объекты в нашем городе, сфотографироваться на их фоне и подготовить фотоотчет.
- Презентация образовательных продуктов по итогам прохождения квест-игры и награждение победителей.

- Размещение образовательных продуктов в развивающей предметно-пространственной среде группы для организации самостоятельной деятельности детей.

2.1 Квест-игры

Паспорт квест-игры «Необычные дорожные знаки»

Участники квест-игры: дети старшего дошкольного возраста и их родители.

Количество участников: Количество участников в одной команде соответствует количеству членов семьи, желающих принять участие в квест-игре. Количество команд не ограничено (по желанию).

Место проведения квест-игры: запуск и финал квест-игры проводится на площадке МБДОУ д/с №187.

Примерная продолжительность: 40-45 мин.

Необходимые ресурсы: автомобиль; мобильный телефон; ручка; блокнот; 5 писем с заданиями; 1 рисунок дорожного знака особого предписания «Начало населённого пункта», выполненный воском; цветные карандаши по количеству команд – участниц; 5 карточек с рамками знаков дорожного движения: один красный круг, два красных треугольника и два черных прямоугольника Образовательный продукт по итогам реализации квеста: альбом редко встречающихся дорожных знаков.

Паспорт квест-игры «Картинки»

Участники квест-игры: дети старшего дошкольного возраста.

Место проведения квест-игры: запуск и финал квест-игры проводится на площадке МБДОУ д/с №187.

Примерная продолжительность: 40-45 мин.

В этой квест-игре все подсказки в картинках, но чтобы их увидеть, нужно выполнить задание. Каждая карточка указывает на место, где спрятана следующая, в итоге вся цепочка приводит к спрятанному сюрпризу.

Шаг 1. Сделайте листы с карточками заданий

Чтобы сделать карточки ещё красивее, сделайте на обратной стороне орнамент.

Шаг 2. Разложите карточки по квартире, как указано в таблице

Место	Какая карта
На видном месте	№1 — Стол
У телевизора	№2 — Утюг
У стола	№3 — Кровать
На кровати	№4 — Душ
В душе	№5 — Ботинок
В ботинке	№6 — Чайник
У чайника	№ 7 - Подарок лежит возле чайника

Придумайте легенду. Например, поиск клада, спасение принцессы, расследование преступления.

Общие правила заданий

Здесь подобраны лишь основные варианты заданий, вы можете взять их за основу или придумать свои, но при этом надо соблюдать несколько правил:

- все задания не должны нести в себе опасности.
- задачи должны соответствовать возрасту участников, чтобы они действительно смогли их решить. Но в то же время они не должны быть слишком простыми;
- этапы квест-игры должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться логической цепочкой;
- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно.

Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

Паспорт квест-игры «Путешествие по сказке»

Участники квест-игры: дети старшего дошкольного возраста.

Место проведения квест-игры: запуск и финал квест-игры проводится в группе МБДОУ д/с №187.

Примерная продолжительность: 40-45 мин.

Цель: Всестороннее развитие детей по различным направлениям (речевому, познавательному и социально-коммуникативному);

Задачи: Образовательные: создание положительного эмоционального настроения; решение проблемных ситуаций; умение выполнять различные игровые задания; обогащение словарного запаса; привитие детям интереса к чтению.

Развивающие: расширение кругозора; развитие социально-коммуникативных качеств путём коллективного решения общих задач; развитие логического мышления, фантазии, воображения.

Воспитательные: воспитание уважения к сказкам, чувство восхищения, веры в чудеса; воспитание чувства товарищества и взаимовыручки.

1 задание. “Чьи это вещи?”

Задание такое: нужно убирать по одному предмету, отгадывая его по моим историям и песням сказочных героев.

1) “Было у мельника три сына, и оставил он им, умирая, всего только мельницу, осла и кота ” – Из какой сказки прочитанный отрывок? (“Кот в сапогах”). (Сказочница Фея снимает с плаката сапоги)

2) Звучит песня Чебурашки. – Какой герой спел про себя эту песню? (Чебурашка) – А чем Чебурашка знаменит? (Ушами). (Сказочница Фея снимает с плаката уши)

3) Звучит песня Кота Леопольда “Если добрый ты”

– И кто это у нас такой добрый, сладенькие мои? (Кот Леопольд)

– Ну, а по какому предмету одежды можно всегда узнать Кота Леопольда? (по банту). (Снимается с плаката бант)

4) Звучит песня Красной Шапочки. – Девочка пела в темном лесу:– Бабушке я пирожки принесу! Шапочка – словно малина! Наверное, это Мальвина? (Нет, это Красная Шапочка) – И какой предмет здесь от Красной Шапочки? (Корзинка). (Сказочница снимает с плаката корзинку)

5) В одном сказочном городе жили коротышки. Коротышками их называли потому, что они были очень маленькие. Один малыш был самым знаменитым, и прозвали его так за то, что он ничего не знал.

– Догадались, кто это? (Незнайка).

– А самая выдающаяся его часть одежды? (шляпа)

(Баба-яга снимает с плаката шляпу)

6) Звучит куплет частушек от Бабок- Ёжек. – Это из моего любимого.... Отвечайте, кто поет? (Бабки- Ежки). – А что придает нам такое изящество и красоту? (Нос). (Баба-яга снимает с плаката нос)

Задание 2.

«Сказочное лото».

Снежная... (Снежная Королева)

Аленький... (Аленький цветочек)

Заюшкина... (Заюшкина избушка)

Гадкий... (*Гадкий утенок*)

Красная... (*Красная Шапочка*)

Мальчик... (*Мальчик с пальчик*)

Доктор... (*Доктор Айболит*)

Крошечка... (*Крошечка Хаврошечка*)

3 задание. Игра «Путаница». Необходимо вспомнить и дать правильные названия сказок.

1. «*Сестрица Алёнушка и братец Никитушка*»;

2. «*Иван-Царевич и зеленый волк*»;

3. «*По собачьему веленью*»;

4. «*Волк и семеро тигрят*»;

5. «*Пашенька и Медведь*»;

6. «*Гуси-вороны*».

Рефлексия: В группе с воспитателем обсуждают, где были и что запомнилось.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897).
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
3. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии: Учебное пособие. - К.: Академвидав, 2004. - 35 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://banauka.ru/33.html>.
4. Каравка А.А. Урок как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение, определенными компетенциями / Каравка А.А. // Интернет-журнал «Мир науки». - 2015. - № 3. - с. 1-7. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>.
5. Кузнецова Т.А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда // ИТО - Иваново - 2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
6. Лопатников Л.И. Экономический и экономико-математический словарь. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lopaticnikov.pro/>
7. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. - М.: Издательский центр «Академия». - 2002. - с. 272.
8. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании / Полат Е.С., Иосо Рао. 2012. [Электронный ресурс]. Режим доступа: teacherikt.21306s11.edusite.ru.
9. Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО Библиотека им. М.М. Пришвина» / А.Г. Ноготкова. - Орел. - 2013. - 36 с.
10. Сокол И.Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. - 2014. - № 2. - с. 28-32.
11. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. - 2014. - № 6 (09). - с. 138-140.

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие

«Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста», разработанное рабочей группой:

Фурсиновой Мариной Леонидовной - воспитателем,

Мельничук Татьяной Владимировной – старшим воспитателем,

Погореловой Юлии Александровны – воспитателем

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №187».

Методическое пособие «Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста» предназначено для воспитателей групп старшего дошкольного возраста. Это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений по решению определенных задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Данный вид игры может быть как индивидуальным, так и групповым.

При использовании квест-игр воспитанники приобретают довольно мощную мотивацию: от заинтересованности до удовлетворенности и «восторга, знакомятся с материалом, который можно исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость». Грамотно составленный квест решает ряд образовательных задач. В частности, благодаря наличию разнообразных творческих заданий, высокой активности детей в процессе игры, их заинтересованности в достижении поставленной задачи, испытанию себя в самых неожиданных ситуациях, осуществляется всестороннее развитие личности ребенка, его индивидуальных способностей. В игре воспитанники лучше усваивают информацию, потому что она преподносится им в форме загадок, кроссвордов, головоломок, организуются музыкальные, поэтические соревнования, творческие поединки. У детей есть возможность не только проявить себя, но и научиться договариваться, находить компромиссы, действовать, учитывая мнение товарищей по группе, учиться распределять общую работу так, чтобы каждый участник имел возможность сделать свой вклад в дело и осознавал коллективную ответственность.

Квест-игра имеет ряд особенностей: образовательная задача организуется посредством игровой деятельности и носит поисковый характер; для этого вида игровой практики характерно обязательное наличие сюжета, определенных ролей, и, соответственно, игровых атрибутов для каждого персонажа; роль педагога-куратора и предполагает косвенное участие, что дает больше самостоятельности детям, подталкивает их к более тесному сотрудничеству между собой, совместному поиску решений; стимулирует эмоциональную и интеллектуальную активность детей.

Методическое пособие актуально и интересно по содержанию. Может быть рекомендовано для использования в дошкольных образовательных организациях.

Рецензент:

Руководитель учебно-методического
центра дополнительного профессионального
образования АНПО «Кубанский ИПО»

Л.А. Матвеева

«14» сентября 2021 г.

Подпись подтверждаю



*Ведущий секретарь
департаментов*

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар «Детский сад
комбинированного вида № 187»

**Методическая разработка по финансовой грамотности для
детей старшего дошкольного возраста
«ЛЭПБУК. «ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Авторы:
Погорелова Юлия Александровна,
Фурсинова Марина Леонидовна,
Соколова Ирина Анатольевна.

Краснодар
2021

Введение

«Всякая инвестиция должна иметь смысл и сегодня и завтра».

Р. Кийосаки

Финансовая грамотность дошкольника - новая ветвь в дошкольной педагогике, является социальной проблемой с самых ранних лет его жизни. Невозможно воспитать гармонично развитого человека, не подготовив его к товарно-денежным отношениям. Дети дошкольного возраста рано включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваются с деньгами, ходят с родителями в магазин, участвуют в совместных покупках. Поэтому проблема формирования финансовой грамотности становится актуальной уже в дошкольном возрасте, так как это время, когда у ребенка закладываются будущие отношения с финансами.

Дошкольный возраст считается важным периодом в жизни каждого человека. В этом возрасте развивается будущая личность. Этап развития дошкольного образования характеризуется усиленным поиском нового в педагогической теории и практики. Одним из наиболее актуальных направлений педагогического процесса современного дошкольного образовательного учреждения, выступает потребность в развитии финансовой грамотности каждого дошкольника.

Перед дошкольной образовательной организацией стоит цель достичь того, что бы ребенок вырос не только здоровым и крепким, но и самостоятельным, успешным, с сформированным представлением о финансовой грамотности. Дети должны знать, что жить надо по средствам, тратить надо меньше, чем зарабатывается. Счастье за деньги не купишь, и детям будет полезно знать, что достаточное количество финансовых ресурсов открывают перед ними большие возможности. Краснодарский край активно повышает финансовую грамотность населения, на сегодняшний день наш город включен в государственную программу «Управление государственными финансами в Краснодарском крае – на 2014-2020 годы».

В целях выявления актуальности проблемы по воспитанию финансовой грамотности у дошкольников, нами было проведено анкетирование среди педагогов. Проанализировав опыт работы педагогов по финансовой грамотности, мы выявили следующее:

- педагоги уделяют недостаточное количество внимания к проблеме формирования финансовой грамотности дошкольника;
- из-за недостаточного количества методического материала по обучению детей финансовой грамотности, педагоги испытывают затруднения в организации совместной деятельности с детьми;
- недостаточное внимание родителей к проблеме формирования финансовой грамотности у детей.

Родители не придают большого значение необходимости финансового просвещения детей, забывая, что формирование предпосылок финансовой грамотности детей способствует принятию грамотных решений в будущем, уменьшает риски их вовлечения в финансовые авантюры. Низкий уровень финансовой грамотности может привести к социальным проблемам.

Для решения выявленных проблем мы предлагаем методическую разработку – Лэпбук «Финансовая грамотность» для родителей и педагогов, направленную на формирование предпосылок финансовой грамотности у детей 5-7 лет.

Цель методической разработки: формирование у детей дошкольного возраста первичных элементарных экономических представлений; обобщение знаний о потребностях человека.

Задачи методической разработки:

Образовательные:

- дать знания об основных потребностях человека;
- подвести к пониманию того, что человек не может иметь все, что хочет;
- продолжать учить решать проблемные ситуации, аргументировать свои ответы.

Развивающие:

- способствовать развитию внимания, логического мышления, связной речи;
- способствовать формированию коммуникативных и социальных компетентностей.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию нравственных и социально - личностных качеств и ценностных ориентиров, необходимых для рационального поведения в сфере экономики.

С родителями:

- вовлечь родителей в процесс освоения финансовой грамотности детьми; научиться применять представленную методическую разработку в образовательной деятельности с детьми.

Лэпбук «**Финансовая грамотность**» можно применять в совместной и самостоятельной деятельности, во время непосредственной образовательной деятельности, а так же в индивидуальной работе с детьми.

Основная часть

Лэпбук «Финансовая грамотность» содержит:

Д/игра «Экономические загадки»

Цель: Содействовать финансовому просвещению детей старшего дошкольного возраста.

1.Маленькая, кругленькая,

Из кармана в карман скачет,

Весь мир обскачет,

Ни к чему сама не годна,

А всем нужна (**монета**)

2.Он в Америке родился,

Путешествовать пустился.

С тех пор по миру гуляет,

Везде цену себе знает.

С ним торгуют, управляют,

Как его все называют? (**доллар**)

3. Чтоб хранить свои доходы, на карманные расходы
Хрюша требуется мне, та, что с дыркой на спине ... **(копилка)**
4. Если заболела Юля,
Где мы купим ей пилюли? **(в аптеке)**
5. Это — средство обращения,
Это — средство накопления.
Средство стоимости также,
Также средство платежа **(деньги)**
6. В наши дни не встретишь эту,
Очень малую монету.
В сказках ты её найдёшь,
Денежка зовётся...**(грош)**
7. На товаре быть должна,
обязательна **(цена)**
8. Сколько купили вы колбасы, Стрелкой покажут вам точно **(весы)**
9. И врачу, и акробату
Выдают за труд ... **(зарплату)**
10. Из какого аппарата
Выдаётся нам зарплата? **(банкомат)**
11. Эта резвая купчиха,
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает,
И товары предлагает:
От компьютеров до хлама.
Имя у нее...**(реклама)**
12. Это крупный магазин,
У него не счесть витрин.
Всё найдётся на прилавке,
От одежды до булавки **(супермаркет)**

13. Кто товары покупает,
Деньги продавцу вручает? (**покупатель**)

14. Очень вкусная витрина
Овощного... (**магазина**)

15. Дядя Коля — нумизмат.
Значит, каждый экспонат,
Я скажу вам по секрету,
Называется... (**монета**).

16. Мебель, хлеб и огурцы
Продают нам (**продавцы**)

17. За сметану, хлеб и сыр
В кассе чек пробьёт (**кассир**)

Игра - путешествие: «Деньги России»

Цель: изучить историю возникновения денег, а также подробно изучить современные бумажные купюры. Воспитание уважительного отношения к деньгам.

Задачи: Закрепить знания детей о возникновении денег. Развивать логическое мышление, речь детей, расширять кругозор. Формировать умение работать в команде.

Материалы: столы, игрушечные продукты питания и обихода, картинки слитков золота, драгоценные камни, бумажные деньги нашей страны.

Ход занятия:

Педагог: Ребята, мы сегодня отправимся в увлекательное путешествие во времени и узнаем, как появились деньги. Давайте представим, что мы едем на машине времени.

Подъезжаем к первому столу. На нем лежат продукты питания с одной стороны и обихода с другой.

Педагог: Итак, мы попали с вами в далекое-далекое прошлое, когда денег не было совсем. Как вы думаете, каким образом люди доставали те вещи и продукты, которые им были необходимы? (*ответы*)

детей) Правильно! Люди менялись друг с другом и получали то, что хотели. Давайте мы попробуем произвести такой обмен. У Даши будут продукты, а у Арсения вещи (*дети меняются друг с другом с диалогом*).

Педагог: Ну вот, мы узнали с вами, как происходил такой обмен. Давайте сядем в нашу машину и отправимся дальше.

Подъезжаем ко второму столу. На нем лежат продукты и вещи с одной стороны и драгоценные камни, серебряные и золотые самородки с другой.

Педагог: Ребята, смотрите, что у нас появилось в этом времени? Правильно, слитки серебра и золота и драгоценные камни. В этом времени люди узнали ценность этих металлов и камней, и стали их выменивать на продукты. Давайте попробуем поторговаться, это тоже можно назвать обменом. Тая у нас будет продавать продукты, а Руслан расплачиваться золотом, серебром или камнями. Кто знает, что дороже золото или серебро? Правильно! Золото. Значит, за золотой слиток можно купить больше продуктов, чем за серебряный (*дети производят обмен с диалогом*)

Педагог: Итак, мы увидели, как производился торг в этом времени, и попробовали произвести его сами, теперь давайте отправимся дальше.

Подъезжаем к третьему столу. На нем лежат деньги нашей страны, металлические и бумажные. Пластиковая карта.

Педагог: И вот мы с вами приехали в наше с вами время. За это время из металлов начали делать монеты и из бумаги бумажные деньги. Кто знает, как называются бумажные деньги? Они называются купюрами. Много раз они видоизменялись, чтобы стать более и более удобными, для покупок, пока не стали такими, как сейчас. Посмотрите: тут современные деньги, есть ли из них те, которые вам знакомы? Замечательно!

Педагог: Видите, какие они разные. А кто знает, что это? (пластиковая карта) Правильно! На ней, наши виртуальные деньги, которые мы не можем потрогать руками, но они у нас есть. Понравилось вам наше путешествие? Что вам понравилось больше всего?

Д/ игра «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-3.

Ход игры: Выдать детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это **игра-соревнование**. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается.

Д/игра «Деньги Мира»

Цель: расширение знаний детей о **деньгах** (валютах) разных стран **мира**.

Задачи:

- расширять знания детей о значении **денег** в жизни человека, их разнообразии;
- продолжать давать знания о **деньгах**, используемых в некоторых странах **мира**, символике, используемых для обозначения номинала купюр и монет.

Ход занятия. Педагог рассказывает и показывает купюру каждой страны. Почти в каждой стране своя национальная валюта. Деньги имеют свое название и свой дизайн.

В России и Белоруссии – это рубль; в США, Канаде, Австралии – доллар; в Евросоюзе – евро; в Китае – юань; в Японии – йена; в Казахстане – тенге; в Турции – лира; в ОАЭ – дирхам; в Украине – гривна; в Великобритании, Египте, Ливане, Судане – фунт; в Саудовской Аравии, Йемене – риял; в Алжире, Тунисе – динар; в Индии – рупия; в Израиле – шекель.

Самая молодая в мире валюта евро происходит от слова «Европа». Ею пользуются люди 19 мировых держав. Фунт стерлингов в переводе означает «фунт чистого серебра», ведь раньше именно из этого благородного металла чеканились эти монеты.

На Руси раньше была мера веса для драгоценных металлов, гривна. Потом так стали называть серебряную монету. Крупную монету можно было

рубить на 4 части. От слова «рубить» и произошло слово «рубль». Слово «шекель» означает «взвешивать». В древности это была мера для серебра или золота. Название «рупия» можно перевести как «обработанное серебро». По другой версии оно происходит от слова «скот», который заменял денежные единицы. Символ «юань» означает «круглый». «Динарий» означает «состоящий из 10». Крона – происходит от слова «корона», в память о том, что на монетах чеканился королевский символ власти.

Д/игра» «Кто как работает?»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами, получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым, трудолюбивым героям сказок.

Материал: Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Ход игры: Показать черный ящик, солнышко и облако. Попросить детей, помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых? С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем познакомить с правилами игры: Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям: «Так работает, что даже весь день на солнышке лежит». «Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Д/игра «Хочу – надо»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Ход игры: Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

Беседа – «Не все покупается». Главные ценности.

Цель: Прививать понимание того, что **главные ценности** - жизнь, отношения, радость близких людей - за деньги не **купишь**

Ход: **Деньги не** появляются сами собой, а зарабатываются! Объясняем, как **люди** зарабатывают **деньги**, каким образом заработок зависит от вида деятельности. Сначала зарабатываем – потом тратим. ...

Прививаем понимание того, что главные ценности жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь.

Список используемой литературы

1. Антонова, Ю. Обсуждаем и играем: креативные задания для детей по финансовой грамотности / Ю. Антонова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2017.
2. Крючкова, Н.А. Первые шаги по ступеням финансовой грамотности. Учебно-методическое пособие по повышению финансовой грамотности / Н.А. Крючкова. – Калининград, 2013.
3. Меньшикова, О.И. Экономика детям, большим и маленьким / О.И. Меньшикова, Т.Л. Попова. – М.: Сфера, 1994.
4. Смоленцева, А.А. Знакомим дошкольника с азами экономики с помощью сказок: практическое пособие / А.А. Смоленцева. – М.: АРКТИ, 2006.
5. Ульева, Е. Откуда берутся деньги?: энциклопедия для малышей в сказках / Е. Ульева. – Ростов н/Д: Феникс, 2018.
6. Шатова, А.Д. Экономическое воспитание дошкольника. Учебно-методическое пособие / А.Д. Шатова. – М.: Педагогическое общество России, 2005.
7. Шорыгина, Т.А. Беседы об экономике: методические рекомендации / Т.А. Шорыгина. – М.: Сфера, 2017.

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку
«ЛЭПБУК. «ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»»,
разработанную рабочей группой:
Фурсиновой Мариной Леонидовной - воспитателем,
Погореловой Юлией Александровной – воспитателем,
Соколовой Ириной Анатольевной – воспитателем
МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №187»

Проблема формирования познавательной активности детей дошкольного возраста на сегодняшний день является весьма актуальной. Современному ребенку необходимо не столько много знать, сколько последовательно и доказательно мыслить. В связи с этим перед педагогами стоит задача поиска новых нестандартных, интерактивных форм взаимодействия с воспитанниками. В методической разработке авторы раскрывают возможности создания и применения лэпбука - информационной папки, которая может быть использована как тематическое познавательная разработка и как способ оформления самостоятельного детского проекта.

Работа с лэпбуком отвечает принципам, указанных в ФГОС ДО: включенность воспитателя в деятельность наравне с детьми, добровольное присоединение дошкольников к деятельности, свободное общение и перемещение детей во время деятельности.

Предложенные авторами подходы к отбору информации для лэпбуков, к организации деятельности с детьми, способствуют развитию личности ребёнка старшего дошкольного возраста, его речевых способностей, внимания, мышления, памяти и воображения. Предложенное содержание лэпбуков охватывает темы и ситуации поведения, отвечающие опыту, интересам, психологическим особенностям детей дошкольного возраста и позволяющая формировать коммуникативные умения в различных видах деятельности.

Лэпбук - отличный способ закрепить определенную тему с детьми, осмыслить содержание книги, провести исследовательскую работу, в процессе которой ребенок участвует в поиске, анализе и сортировке информации.

Методическая разработка имеет практическую значимость и отвечает всем основным требованиям, представленным к работе данного вида. Представленная на рецензирование методическая разработка может быть рекомендована к использованию педагогами дошкольных образовательных организаций и родителями в индивидуальной работе с детьми.

Рецензент:

Руководитель учебно-методического
центра дополнительного профессионального
образования АНПО «Кубанский ИПО»

Л.А. Матвеева

«24» июня 2021 г.

Подпись подтверждаю



*секретарь,
декан факультета*

СЕРТИФИКАТ

ВЫДАН

Погореловой Юлии Александровне

**воспитателю
муниципального бюджетного
дошкольного образовательного учреждения
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 187»,**

**победителю муниципального профессионального
конкурса молодых педагогических работников**

«Педагогические вёсны - 2018».

Директор МКУ КНМЦ



Ф. И. Ваховский

г. Краснодар

2018