

УДК 373.2.016:51

Ж. Климчук,
вихователька,
заклад дошкільної освіти № 49 м. Житомира

Формування логіко-математичної компетентності дошкільника за допомогою квест-ігор

Анотація. В сучасній системі дошкільної освіти застосовують методи, які реалізують значно меншу частину можливостей, закладених у логіко-математичному розвитку дітей. Вирішити дану проблему можна за допомогою впровадження у роботу з малюками інноваційних технологій. Однією з них є квест-гра.

У даній статті розкривається сутність поняття «квест-технології» у дошкільній освіті, переваги та недоліки даної технології, а також визначається можливість використання дитячих квестів для вивчення основ логіко-математичної компетентності у закладах дошкільної освіти.

Ключові слова: заклад дошкільної освіти, квест-технології, дитячі квести, ігри-квести, театралізація, індивідуальні особливості, логіко-математична компетентність, інноваційні технології.

Zh. Klymchuk,
Teacher,
Zhytomyr
preschool educational institution № 49

Formation of logical and mathematical competence of preschooler using quest games

Abstract. In the modern system of preschool education, methods are used that realize a much smaller part of the possibilities laid down in the logical-mathematical development of children. This problem can be solved by introducing innovative technologies in working with children. One of them is a quest game.

This article reveals the essence of the concept of «quest technology» in preschool education, the advantages and disadvantages of this technology, and also determines the possibility of using children's quests to study the basics of logical-mathematical competence in preschool education institutions.

Keywords: preschool education institution, quest technologies, children's quests, quest games, theatricalization, individual characteristics, logical-mathematical competence, innovative technologies.

Постановка проблеми у загальному вигляді. На сучасному етапі дошкільна освіта є невід'ємним складником, першим рівнем системи освіти України, стартовою платформою особистісного розвитку дитини та характеризується пошуками ефективних педагогічних шляхів, які б сприяли формуванню гармонійної життєздатної особистості. Одним з педагогічних завдань, визначених законом України «Про дошкільну освіту», є формування в дітей цілісної наукової картини світу й сучасного світогляду, здібностей і навичок самостійного пізнання. Для реалізації поставленого завдання треба насамперед активізувати пізнавальну діяльність дошкільнят, розвивати в них логічне мислення. Розвиток логічного мислення дуже необхідний для дитини як тепер, так і в майбутньому. Тільки володіючи ним, можна навчитися виділяти головне й другорядне, зіставляти й порівнювати, конкретизувати й узагальнювати, тобто пізнавати світ.

Мислення є найважливішою функцією мозку людини. Жоден з видів діяльності не може обійтися без цього, оскільки воно становить основу успішного засвоєння нових знань, умінь та навичок. Саме тому так важливо сформувати в дітей основи логіко-математичної компетентності ще до того, як вони розпочнуть своє навчання у школі.

Базовий компонент дошкільної освіти, Програма розвитку дитини дошкільного віку «Впевнений старт» зосереджують увагу педагогів на формуванні сенсорно-пізнавальної, логіко-математичної, дослідницької компетентності дітей-дошкільників [2]. Відповідно до вимог Державного стандарту педагог повинен озброїти дитячий розум знаннями, вміннями та навичками, які допоможуть дошкільнику сприйняти життя загалом, функціонувати та взаємодіяти з людьми в соціумі. Базовий компонент у кожному освітньому напрямку включає в себе логіко-математичні вміння, тому що вони входять до складу основних інтелектуальних умінь, що формуються в процесі навчання і розвитку дітей, зокрема на заняттях з освітнього напрямку «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі».

У дітей повинні бути сформовані вміння знаходити різні варіанти розв'язання логіко-математичних завдань: аналізувати, узагальнювати, класифікувати, групувати предмети, об'єкти за ознаками форми, величини, кількості, кольору, здійснювати серіацію, елементарне кодування властивостей та якостей предметів, об'єктів за допомогою символічних позначень, робити висновки та узагальнення, самостійно виправляти помилки, оцінювати результати власної праці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Багато вчених (Я. С. Биховський, М. А. Бовтенко, П. В. Сисоєв, Додж Берні, Том Марч та інші) вважали, що під час використання квест-ігор здобувачі освіти проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з новим матеріалом, який дозволяє дітям досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Проблема створення та використання квест-ігор в освітньому процесі і дотепер активно вивчається вітчизняними та зарубіжними науковцями, як-то:

Б. Додж, Т. Марч, М. В. Андрєєва, Я. С. Биховський, О. Л. Гапєєва, М. С. Гриневич, Л. А. Іванова, Н. В. Кононець, Г. Л. Шаматонова та ін. Праці І. М. Сокол обґрунтовують поняття квесту як ігрової технології з чіткими дидактичними завданнями, правилами та сюжетом. Технологію вебквесту як практичну діяльність, направлену на пошук інформації в мережі «Інтернет», виконання інтелектуальних завдань, описано в роботах С. Я. Биховського, О. Д. Мішагіної, Г. Л. Шаматонової та ін. [3].

Незважаючи на те, що ігрові технології дедалі більше використовуються в освітньому просторі, квест залишається не досить вживаною і методично недостатньо розробленою освітньою технологією. М. П. Щербань зазначає, що будь-яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості та кмітливості. Вона підвищує інтерес до матеріалу, що вивчається, стимулює пізнавальну активність [2].

Спочатку назва «квест» (англ. quest) використовувалася в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. Увійшовши успішно в освіту і набувши нині значної популярності вже як інноваційна технологія, квест пройшов свою першу апробацію у США у 1995 році. Саме тоді професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго Берні Додж розробив для інтеграції в освітній процес вебсайт і назвав його квестом. Даний квест містив проблемні завдання і передбачав самостійний пошук інформації в мережі «Інтернет».

В Україні перші квест-ігри було проведено у Києві у 2002 році. З того часу квест-ігри стали набувати популярності в освіті. Вони широко використовуються педагогами і в наш час.

Даний етап розвитку освітньої системи України нашою педагогічною дошкільників на впровадження нових технологій та форм взаємодії з вихованцями та їхніми батьками, основу яких складає активізація дітей та їх безпосередня участь в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. І тут стають у пригоді саме квест-технології. Квест (англ. quest, або пригодницька гра) завжди передбачає виконання завдань, у яких потрібно щось знайти: предмет, підказку, повідомлення, щоб рухатися далі. Під час участі у проведенні квест-гри в дошкільному закладі діти проходять заздалегідь розробленим маршрутом, розгадуючи ребуси, головоломки та інші інтелектуальні завдання, виконуючи рухові або творчо-орієнтовні колективні, підгрупові або індивідуальні завдання та знаходячи підказки. При цьому основним фоном такої гри є власне пізнавальна розповідь та обстеження світу. Все це характеризує гру-квест як унікальну форму освітньої діяльності, що поєднує в собі різні види рухової, пізнавально-дослідницької, продуктивної, комунікативної та музично-мистецької діяльності.

Мета статті: описати особливості організації квест-ігор у процесі розвитку логіко-математичної компетентності у дошкільників.

Виклад основного матеріалу дослідження. Поняття «квест» позначає гру, пошуки, які вимагають від гравців вирішення тих чи інших розумових завдань для подолання перешкод і руху за сюжетом, який може мати один

визначений або безліч результатів, де вибір залежатиме від дій самого гравця. Використання квестів дозволяє уникнути традиційних форм навчання дітей і значно розширити рамки освітнього простору [1: 146].

Для того, щоб квест дійсно був захоплюючим і водночас навчаючим, щоб задіяти всіх учасників і дати можливість кожному проявити себе, від педагога вимагається високий професіоналізм як щодо підготовки такої гри, так і в ході її проведення. Ідей для квестів може бути багато, але найголовніше – все грамотно реалізувати. Сценарій має бути зрозумілим, детальним, продуманим до дрібниць.

Під час підготовки та організації освітніх квестів необхідно визначити цілі та завдання, які ставить перед собою організатор, враховуючи ту категорію учасників (діти, батьки), той простір, де відбуватиметься гра, та написати сценарій. Найголовніше і, мабуть, найважче – це зацікавити учасників.

Тепер перейдемо до того, що прийнято називати мотивацією досягнення поставленої мети. Все просто. На фініші має бути приз! Однак для вихователя, який задумує гру-квест, основним результатом є рефлексія для його маленьких вихованців.

Вихователь орієнтується на 4 види рефлексії для оцінки заходу:

1. Комунікаційна – обмін думками та новою інформацією між дітьми та педагогами.

2. Інформаційна – набуття дітьми нових знань.

3. Мотиваційна – спонукання дітей та батьків до подальшого розширення інформаційного поля.

4. Оціночна – співвідношення нової інформації та вже наявних у дітей знань, висловлювання власних відносин, оцінка процесу.

Механізмом стимулювання рефлексії можуть бути питання для розмови: «Що нового дізналися?», «Що було цікаво?», «Що вас здивувало?», «Що було важко?», «Чи все у вас вийшло так, як хотілося?».

Для того, щоб квест дійсно перетворився на захоплюючу пригоду, треба уважно підійти до питання його організації. Під час організації даного виду роботи важливо врахувати взаємодію, педагогічне партнерство. На етапі підготовки та проведення гри вихователю потрібні помічники, в тому числі і серед батьків, які добровільно погодяться стати асистентами і модераторами під час проведення квесту.

Кожен квест має певну структуру, в якій не передбачено щось змінювати з даного переліку:

– Вступ – це частина, у якій чітко описані головні ролі учасників та сценарій квесту, попередній план роботи, огляд всього квесту.

– Завдання передбачають пошук, який здійснюється більше ніж за два кроки. Вони пропонуються в незвичайній формі, зрозумілі, цікаві та здійсненні дітьми. Чітко визначено ігровий результат самостійної роботи (задано серію питань, на які потрібно знайти відповіді; проговорено проблему, яку потрібно вирішити).

– Ресурси – список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді, паперовому вигляді), необхідних для виконання завдань.

– Процес роботи – опис певних дій, які необхідно здійснити (або виконати) кожному учаснику квесту під час самостійного виконання (або проходження) завдання (етапи).

– Оцінка – опис критеріїв та параметрів оцінювання виконання завдань. Критерії оцінки залежать від типу освітніх завдань, які вирішуються у квесті.

– Висновок – розділ, де підсумовується досвід, який буде отримано учасниками під час роботи над квестом.

Аналізуючи досвід проведення квестів вихователями закладів дошкільної освіти, ми дійшли розуміння щодо алгоритму організації та проведення квест-гри:

1. Провести моніторинг потреб вихованців та своїх педагогічних можливостей. (Що потрібно та актуально зараз дітям? Які теми? Чи є у мене професійні та особисті ресурси для цієї роботи?)

2. Описати цільову групу програми. (Хто, та які вони – учасники моєї групи?)

3. Сформулювати проблему. (Чого зараз не вистачає цій групі, що вони не вміють, не знають?)

4. Визначити мету гри. (Заради чого проводиться гра? Якого результату хочемо досягти?)

5. Визначити завдання – кроки, що дозволяють досягти мети. (Як і за рахунок чого мети буде досягнуто?)

6. Створити тематичний план. (Які теми, форми роботи, техніки ми використовуємо для реалізації кожного завдання? Скільки потрібно часу на опрацювання кожної теми?)

7. Розробити сценарій, вибрати місце проведення гри. (У якій послідовності, з урахуванням логіки тренінгу, групової динаміки та часу проведення будуть використані обрані форми роботи?)

8. Визначитись з матеріалами та умовами. (Підготувати дидактичний та роздатковий матеріали, реквізити для гри)

9. Призначити дату, зацікавити учасників гри.

10. Проведення гри.

11. Узагальнення та презентація результатів гри (оповідання, колаж, газета, інформаційний листок та ін.).

12. Провести аналіз отриманих результатів (слабкі, сильні сторони, можливості та загрози).

Проведення квестів можливе в освітньому середовищі, а саме: окреме приміщення, будівля дитячого садка, вулична веранда або спортивний майданчик, вся територія дошкільного закладу.

Квест передбачає виконання основних завдань:

– сприяти всебічному розвитку дітей;

– розвиток соціально-комунікативних якостей шляхом колективного вирішення спільних завдань;

– заохочування до пізнавально-дослідницької діяльності завдяки зануренню в різні ігрові ситуації;

- забезпечення інтеграції змісту різних освітніх областей: соціально-комунікативного, пізнавального, мовленнєвого, художньо-естетичного та фізичного розвитку;

- створення позитивного емоційного настрою.

Вибір сюжету квесту може диктуватися календарною або проєктною тематикою, а також вирішенням конкретної педагогічної проблеми (наприклад, розширити знання дітей про числа). Персонажі та їх кількість визначаються не лише сюжетною лінією, а й необхідністю переміщення дітей кількома групами одночасно.

План підготовки квест-гри включає такі обов'язкові пункти:

- написання сценарію, що містить інформацію пізнавального характеру;
- підготовка «продукту» для пошуку (карта скарбів, скарб, схована грамота, підказки і т. д.);

- розробка маршруту пересування: по-перше, він має бути незвичним, але безпечним для дітей; по-друге, для підвищення інтересу дітей способи пересування можуть бути різними; по-третє, їх має бути достатня кількість з відвідуванням маловивчених «куточків»;

- підготовка реквізиту щодо кожного завдання.

При методичній розробці завдань необхідно спиратися не тільки на вже наявні знання, вміння та навички дітей, а й на зону найближчого розвитку дитини.

Художнє оформлення «зупинок» за маршрутом пошуку має відповідати тематиці та містити в собі підказку-напрямок для продовження шляху. Завдяки проведенню квестів предметно-розвивальне середовище (ПРС) установи завжди мобільне. Зміни до ПРС, згідно з заданою тематикою, можуть бути заздалегідь створені за допомогою дітей та їхніх батьків, що у свою чергу сприяє підтримці постійного інтересу до продуктивної діяльності та розвитку спостережливості в дітей дошкільного віку.

Основа успіху проведення будь-якого квесту залежить від обраної теми, наскільки актуальною та цікавою буде вона для 5–6-річних дітей. Маючи навіть невеликі знання з цієї теми і отримавши певну свободу мислення та дій, за мінімального втручання дорослого, діти зможуть самостійно досягти потрібного результату. Роль педагога у цьому випадку – спрямування дитячих міркувань у потрібне русло, а не до прямої підказки! Таким чином, квест-гра стимулює педагогів до переходу від авторитарного стилю роботи зі старшими дошкільнятами до партнерських взаємин.

Організація квест-гри має означати послідовне проведення заходів або проходження певних етапів. Першим має стати організаційний момент. Він містить в собі такі елементи:

- вступне слово ведучого з метою переключення уваги дітей на майбутню діяльність, підвищення інтересу, створення відповідного емоційного настрою;

- розподіл дітей на групи;

- обговорення правил квесту;

– роздача карт та путівників, на яких зображено порядок проходження зон.

Під час квест-гри гравці послідовно рухаються етапами, вирішуючи різні завдання. Проходження кожного етапу дозволяє команді гравців перейти на наступний етап. Команда отримує інформацію, підказку, спорядження і т. п. Але особливість такої організації ігрової діяльності у тому, що, виконавши одне завдання, діти отримують підказку до виконання наступного.

Також у ході виконання завдань діти отримують бонуси та штрафи.

Під час планування та підготовки квесту важливу роль відіграє сам сюжет і той освітній простір, де відбуватимуться ігрові дії.

Для складання маршруту можна використовувати різні варіанти:

– маршрутний лист (на ньому можуть бути просто написані послідовно станції і де вони розташовані; а можуть бути загадки, ребуси, зашифроване слово, відповідь на які і буде тим місцем, куди йти далі);

– «Чарівний клубок» (на клубку ниток послідовно прикріплені записки з назвою того місця, куди треба вирушити. Поступово розмотуючи клубок, діти переміщуються від станції до станції);

– карта (схематичне зображення маршруту);

– «Чарівний екран» (планшет або ноутбук, де послідовно розташовані фотографії тих місць, куди мають прямувати учасники);

– учасники можуть дізнаватися про те, куди далі йти після виконання завдання на станції (від організатора; відповідь на завдання і є назвою наступної станції; потрібно знайти заховану підказку на певній території).

Найчастіше вихователі використовують у своїй роботі лінійні квести, де учасники йдуть від однієї точки за певним маршрутом і зустрічаються в іншій точці на кінцевій станції.

Для того, щоб ефективно організувати дитячі квести, слід дотримуватися певних принципів та умов:

✓ усі ігри та завдання мають бути безпечними; завдання, поставлені перед дітьми, повинні відповідати віку учасників та їхнім індивідуальним особливостям;

✓ ні за яких обставин не можна будь-яким чином принижувати гідність дитини;

✓ у зміст сценарію потрібно впровадити різні види діяльності, оскільки виконувати однакові завдання діти зазначеного віку, відповідно до психолого-вікових особливостей, ще неспроможні;

✓ завдання мають бути послідовними, логічно взаємопов'язаними;

✓ гра має бути емоційно забарвлена за допомогою декорацій, музичного супроводу, костюмів, інвентарю;

✓ дошкільнята повинні чітко представляти мету гри, якої вони прагнуть;

✓ слід продумати часові інтервали, під час яких діти зможуть виконати завдання, але при цьому не втратять інтерес до нього;

✓ роль педагога у грі – спрямовувати дітей, «наштовхувати» на правильне рішення, але кінцеві висновки діти мають робити самостійно.

У дошкільному закладі квести використовуються найчастіше у старших групах, де у дітей вже є навички та певний запас знань та умінь. У багатьох квестах беруть участь як діти, так і батьки. Квест, з його майже безмежними можливостями, надає педагогу неоціненну допомогу і можливість урізноманітнити освітній процес, зробити його незвичайним, незабутнім, захоплюючим, веселим, ігровим, пізнавальним. Квест – технологія, яка має чітко поставлені дидактичні завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила та реалізується з метою підвищення у дітей рівня знань та умінь. Роль педагога-наставника у квест-грі організаційна, тобто педагог визначає освітні цілі квесту, складає сюжетну лінію ігор. Оцінює процес діяльності дітей та кінцевий результат, організовує пошуково-дослідницьку освітню діяльність. Основними критеріями якості квесту виступають його безпека для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, підпорядкованість певному сюжету, а не тільки темі, створення атмосфери ігрового простору. Найголовніше у проведенні квест-гри – те, що квести допомагають нам активізувати і дітей, і батьків, і педагогів.

Пропонуємо до вашої уваги наш досвід щодо організації квест-ігор у закладі дошкільної освіти.

Квест-гра «Україна єдина!» (коловий)

Мета квесту: створення сприятливих умов для формування логіко-математичної компетентності дошкільників.

Освітні завдання: закріплювати вміння користуватися маршрутним листом; орієнтуватися в просторі, знаходячи предмети (близько, далеко, ліворуч, праворуч, всередині, під, над, біля, зверху, знизу, позаду, попереду), визначати їх на дотик; узагальнення знання про площинні та об'ємні геометричні фігури. Вчити орієнтуватися на аркуші, правильно тримати олівець; проводити безперервні лінії. Формувати вміння знаходити різні варіанти розв'язання логіко-математичних завдань: елементарне кодування предметів, об'єктів за допомогою символічних позначень, складати ціле із частин. Продовжувати розвивати зорове і просторове сприйняття, зорову пам'ять, увагу, кмітливість, логічне та асоціативне мислення, дрібну моторику рук, координацію в системі око–рука. Вправляти у знаходженні відмінностей на картинці. Виховувати ініціативність, самостійність у пізнанні навколишнього світу, вміння працювати в команді.

Методи і прийоми: ігровий момент, дидактичні ігри і вправи, спосіб дії, порівняння, бесіда, проблемне завдання.

Обладнання: картинки із зображенням Тарасика та Оленки; картки до дидактичних ігор: «Знайди правильну адресу», «Домалюй половинку», «Лабіринти», «Знайди відмінності», «Знайди, де заховано»; карта України (пазл); папки для файлів блакитного та жовтого кольорів; кольорові олівці та фломастери; державні символи України; скринька.

Попередня робота з дітьми: ознайомлення з картою України, державними символами України; бесіда про Україну.

Хід гри

1. Вихователь. Доброго дня, мої дошкільнята!

Дуже я рада вас тут вітати.

Сьогодні до нас завітали наші друзі – Тарасик та Оленка, але вони дуже засмучені, тому що з ними трапилася прикра пригода. Друзі несли вам карту України, складену із пазлів, але частинки пазлів розгубилися. Тепер вони не знають, що їм робити. (відповіді дітей)

2. Вихователь. Ми допоможемо їм? (Діти: так). Тарасик та Оленка мають маршрутну карту, по якій вони йшли. (Вихователь демонструє карту. Діти розглядають та обговорюють маршрут).

3. Вихователь. Діти, щоб швидше зібрати нам частинки-пазли карти, я пропоную розділитися на 2 команди. Перша команда йтиме з Тарасиком, друга – з Оленкою. Команда Тарасика отримує папку синього кольору, а команда Оленки отримує папку жовтого кольору. У них ми складатимемо знайдені частинки пазлів. Місце нашої зустрічі – коридор центрального входу.

Ви готові, діти? (Діти: так). Тоді вирушаймо. (Діти йдуть за вказаними маршрутами).

4. Команда № 1 прямує до кабінета завідувача. Завідувач дає завдання дітям. Л/Г «Знайди правильну адресу». В нагороду за виконане завдання діти отримують частинку карти.

5. Команда № 2 прямує до групи «Посмішка». Вихователь групи дає завдання. Л/Г «Лабіринти». В нагороду за виконане завдання діти отримують частинку карти.

6. Команда № 1 прямує до групи «Пізнайки». Вихователь групи дає завдання. Л/Г «Домалюй половинку». В нагороду за виконане завдання діти отримують частинку карти.

7. Команда № 2 прямує до кабінету методиста. Методист дає завдання. Л/Г «Знайди 10 відмінностей». В нагороду за виконане завдання діти отримують частинку карти.

8. Команди № 1 і № 2 прямують до центрального входу.

9. Вихователь. Діти, давайте перевіримо, чи усі частинки карти України ми зібрали. (Діти складають карту, але однієї частинки не вистачає).

10. Вихователь. Де ж нам знайти ту частинку? Подивіться, що стоїть на столі? (Діти: коробка); а що під столом? (стілець); що знаходиться справа від коробки? (герб України); а зліва? (прапор України); що стоїть за коробкою? (гімн України); що ви бачите перед коробкою? (карту України); а що знаходиться всередині коробки? (Діти висловлюють свої здогадки).

11. Вихователь. Спробуймо відкрити коробку і побачимо, що знаходиться всередині. (Діти відкривають коробку і знаходять останню частинку карти, кладуть її до решти пазлів).

12. Вихователь. От ми і допомогли нашим друзям Тарасику і Оленці. Діти, погляньте на карту, якими кольорами вона розмальована? (Діти: зеленим, бурим, синім). Що позначено зеленим кольором? (Діти: ліси), а синім? (Діти: річки, озера), а бурим? (Діти: гори). Молодці, діточки.

13. Вихователь. Якого кольору були у вас папки, у які ви склали знайдені пазли? (синього і жовтого). А про що вам нагадують ці кольори? (Діти: це кольори прапора України). Чим є прапор України? (Діти: державним

символом). Які ще державні символи ви знаєте? (Діти: гімн, герб). Який вигляд має герб України? (Діти: тризуб).

14. Підсумок заняття. Вихователь. Вам сподобалась наша подорож? (Діти: так). Які завдання ви виконували? Які найбільше сподобались? Які були найважчими? Що нового дізналися?



Квест-гра «Подарунок від пса Патрона і вовка Діккі» (лінійний)

Мета квесту: створення сприятливих умов для формування логіко-математичної компетентності дошкільників.

Освітні завдання: закріпити знання дошкільників про геометричні фігури, навички кількісної та порядкової лічби, викладання цифр від 1 до 10 шляхом в прямому та в зворотному порядку; викладання в порядку зростання та зменшення від заданої цифри. Вчити порівнювати предмети та геометричні фігури за декількома сенсорними еталонами одночасно (форма, колір, величина). Удосконалювати вміння визначати наступну та попередню цифру «сусідів»; знання про орієнтування предметів у просторі (близько, далеко, ліворуч, праворуч, всередині, під, над, біля, зверху, знизу, позаду, попереду), визначати їх на дотик. Розвивати навчально-пізнавальні навички: уміння слухати, міркувати, вирішувати поставлені задачі, асоціативно-образне мислення, тактильні відчуття, пам'ять, стійкий інтерес до виконання інтелектуальних завдань, зокрема завдань логіко-математичного змісту, та інтерес до творчого використання власних знань і вмінь, пошуку можливих способів використання предметів у різних видах діяльності; вміння класифікувати геометричні фігури одночасно з врахуванням двох ознак; визначати, які з предметів задовольняють дві дані умови; дрібну моторику рук, слухову та зорову увагу, зв'язне мовлення, уміння обґрунтувати свою думку. Вправляти у кількісній лічбі в межах 10, в умінні розв'язувати задачі. Розуміти карту-схему та діяти за нею. Формувати у дітей математичну та сенсорно-пізнавальну компетенції; уявлення про вибухонебезпечні предмети. Виховувати активність, зацікавленість в занятті, стриманість під час практичної діяльності; почуття любові до своєї Батьківщини; навички здорового способу життя; викликати позитивні емоції від спільного процесу (робота в парах).

Методи і прийоми: ігровий момент, дидактичні ігри і вправи, спосіб дії, бесіда, проблемне завдання, вказівки, обстеження.

Обладнання: цифри 1–10; дидактичні ігри: «Розклади по порядку», «Назви сусідів», «Склади номер», «Розклади за формою та кольором», «Підбери код до замка», «Умій порахувати»; лічильні палички; два обручі; посилки з номерами – 5 шт.; хустинки, щоб накрити столики з іграшками – 5 шт.; геометричні фігури площинні і об’ємні; іграшки дитячі – 6–8 шт.; картинки із зображенням вибухонебезпечних предметів – 6–8 шт.; іграшкова ворона; картинки-підказки; книжка «Бережи себе, малюк»; зображення лиса Фредді та злого чарівника на ноутбучі; фізкультхвилинка з ведмедиком (аудіозапис).

Попередня робота з дітьми: перегляд мультфільмів про мінну безпеку, розгляд картинок із серії «Вибухонебезпечні предмети», бесіда про безпечну поведінку під час військового стану.

Хід гри

1. Психогімнастика «Добрий ранок»

Добрий ранок, діти любі!

Чи усе гаразд у групі?

Ви довкола озирніться,

Одне одному всміхніться,

Щоб ніхто не сумував

З усіма радів і грав.

Зараз дружно всі сідаймо

І розмову починаймо.

Вихователь. Сьогодні вам пес Патрон і вовк Діккі передали подарунок. Зараз я вам його покажу (дивиться, а посилка пуста).

2. Телефонний дзвінок. На екрані – зображення злої чаклунки. Вона повідомляє, що викрала подарунок і заховала його у безпечному місці. Щоб отримати подарунок, вам потрібно подолати певні перешкоди, я вам можу дати підказку, але для цього потрібно виконати певні вказівки.

3. Чаклунка. Всі підніміться зі стільчиків, поверніться направо, вийдіть до роздягальні, підійдіть до шостої шафки справа, відчиніть двері лівою рукою і на верхній полиці знайдете підказку.

4. Діти дістають конверт. Відкриваємо. Там фото вазона з куточка коридора. Діти розглядають і впізнають те місце. Там сидить ворона і тримає мішечок з цифрами. Діти вітаються. Ворона дає завдання розкласти розгублені цифри за порядком і назвати сусідів. Діти отримують наступну підказку (фото муз. зали), але Ворона попереджає, що спускатися по східцях потрібно правим боком, тримаючись за поручні, не спішити, щоб не впасти. По коридору йти тихенько, як лисички.

5. У залі на підлозі розкидані іграшки і «міни». Сидить лисеня Фредді. Запитує, чи можна підійти до іграшок? Чому? Пропонує переглянути мультик «Що таке міна?». Пропонує викласти з лічильних паличок № 101. Вручає дітям «підказку» (картка із зображенням спортінвентаря), діти прямують до спортзали.

6. У залі сидить ведмедик, біля нього 2 обручі різного кольору та розкидані іграшки. Ведмедик просить дітей допомогти розкласти іграшки в один обруч – червоного кольору, в інший – круглої форми, посередині – зі спільними ознаками.

7. Коли діти виконують завдання, ведмедик пропонує потанцювати під веселу музику (фізкультхвилинка з ведмедиком). Ведмедик дає «підказку» (фото куточка медсестри в укритті), але попереджає, що відкрити конверт можна тільки тоді, коли діти вийдуть зі спортзали).

8. Діти підходять до дверей, а там – замок. Гра «відгадай код» (з геометричними фігурами). Розгадують код – двері відкриваються. Звучить повітряна тривога. Діти прямують в укриття.

9. В укритті діти розглядають «підказку». Підходять до куточка медсестри. Там декілька ящиків-посилок з наклеєними номерами. Медсестра пропонує назвати цифри своєї посилки, виконавши завдання: дидактична гра «Вмій порахувати (предмети під серветкою)». Медсестра вручає посилку під певним номером, діти беруть посилку, дякують і повертаються до групи. Розглядають подарунок (книга «Безпека для дітей»).

10. Підсумок гри.



Висновки. Квест-гра є однією із форм організації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти, яка містить різні завдання змагального характеру і має певний сюжет. Дитячі квести відрізняються присутністю завдань, що стосуються найрізноманітніших областей знань і умінь.

Таким чином, квест, як форма узгоджених дій педагога та вихованців, сприяє виробленню умінь вирішувати поставлені завдання на основі грамотного вибору альтернативних варіацій через здійснення встановленого сюжету. Сьогодні квест-технологія є актуальна та ефективна в роботі з дошкільниками.

Під час проведення гри-квесту, здобувши великий емоційний заряд, діти стають більш розкутими у спілкуванні, підвищують пізнавально-мовленнєву активність, навчаються разом вирішувати завдання, що призводить до об'єднання дитячого колективу, сприяє умінню працювати в команді. Педагоги уникають класичної форми занять, поринаючи все більше в освоєння ігрових технологій.

Величезним плюсом у проведенні такого заходу є спільна робота всіх ведучих спеціалістів дошкільного закладу як єдиної команди (вихователь,

педагог-організатор, інструктор з фізичної культури, психолог, музичний керівник) та активна співпраця з батьками вихованців.

Сучасні вимоги до педагогічного процесу в дошкільній освіті припускають тісну інтеграцію всіх освітніх областей, широку різноманітність форм організації дитячої діяльності, спираючись на постійну співпрацю дітей та дорослих як рівноправних партнерів. І все це знаходить широкий відгук у ході грамотно побудованої та проведеної квест-гри.

Аналізуючи власну професійну діяльність, можу зробити висновок, що використання квест-ігор в освітньому процесі приносить тільки позитивні результати, а саме:

- квест сприяє вмінню дітей працювати в команді;
- виконувати разом спільні завдання;
- домовлятися;
- аргументувати свої думки та прислухатися і поважати чужі;
- дозволяє дошкільнятам пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень;
- виявляє приховані якості дітей, потенційних лідерів, інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька кроків вперед;
- розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знаходити спільну мову з різними людьми;
- дозволяє малюкам краще ознайомитися з темою, бо всі сценарії носять тематичний характер;
- проводить аналогії й асоціації між явищами;
- спонукає до швидкої актуалізації інформації;
- дозволяє спільно пережити емоційні «спалахи», що психологічно зближує дітей, викликає масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяє розвитку комунікабельності;
- розвиває ерудицію (інтелектуальні етапи) і виявляє спритність.

Список використаних джерел та літератури

1. Актуальні проблеми дошкільної освіти: теорія і практика в умовах вищого навчального закладу : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закладів / Т. Т. Андреева, Г. В. Беленька, Л. В. Білорусько та ін. ; за ред. Нікітчиної С. О. Київ : Слово, 2014. 368 с.

2. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) / затверджено наказом Міністерства освіти і науки України від 12.01.2021. № 33 (Нова редакція). URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovooho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf.

3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.

4. Машовець М. А. Сучасні підходи до організації педагогічної взаємодії дошкільного навчального закладу та батьків вихованців. *Оновлення змісту,*

форм та методів навчання і виховання в закладах освіти : зб. наук. праць. Наукові записки РДГУ. 2011. Вип. 2 (45).

5. Методичний кабінет у дитячому садку. Київ : Шк. світ, 2008. 128 с.

6. Павлюк Т. О. Засоби та методи формування елементарних математичних уявлень у дітей дошкільного віку. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти* : наук. записки Рівненського держ. гуманітарного ун-ту. Рівне : РДГУ. 2012. Вип. 4 (47). С. 146–149.

7. Прибильська Н. В. Матеріал Монтессорі. *Вісник* / Асоціація Монтессорі-вчителів України ; упоряд.: В. З. Горюнова, Т. П. Михальчук. Київ : Школяр, 1999. Вип. 5. С. 18–27.

8. Програма розвитку дітей старшого дошкільного віку «Впевнений старт» / О. О. Андрієтті, О. П. Голубович, О. П. Долинна, Т. В. Дяченко, Т. С. Ільченко, Г. Є. Іванова, Г. М. Лисенко, Т. В. Панасюк, Г. В. Панасюк, Г. В. Петрова, Т. О. Піроженко, Н. М. Романко, Н. А. Случинська, Н. І. Трикоз. Тернопіль : Мандрівець, 2013. 104 с.

9. Стаття 22 в редакції Закону України «Про дошкільну освіту» № 2145-VIII від 05.09.2017.

10. Щербакова К. Й. Методика формування елементарних математичних уявлень у дошкільників. Київ : Вища школа, 1996. 356 с.