

Дидактична гра " Маленькі подорожі великим містом"

Автор: Чебан Галина Анатоліївна

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА « МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД « ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №1
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

МАЛЕНЬКІ ПОДОРОЖІ

ВЕЛИКИМ МІСТОМ

(ДИДАКТИЧНА КВЕСТ-ГРА)

Коваль Галина Іванівна, вихователь-методист,

« спеціаліст вищої категорії»

Чебан Галина Анатоліївна, вихователь,

« спеціаліст вищої категорії»

вихователь,

Крисіна Тамара Валентинівна,

*« спеціаліст першої
категорії»*

вихователь,

Безкоровайна Людмила Іванівна,

« спеціаліст вищої категорії»

м.Вінниця

2018 рік

Автори: **Коваль Галина Іванівна**, вихователь-методист; **Чебан Галина Анатоліївна**, вихователь; **Безкоровайна Людмила Іванівна**, вихователь; **Крисіна Тамара Валентинівна**, вихователь комунального закладу «Дошкільний навчальний заклад №1 Вінницької міської ради».

Коваль Галина Іванівна, Чебан Галина Анатоліївна, Безкоровайна Людмила Іванівна, Крисіна Тамара Валентинівна. Маленькі подорожі великим містом. Дидактична гра/ - Вінниця: ММК, 2018. 57с.

Рецензенти:

Виговська В.М., завідувач комунального закладу «Дошкільний навчальний заклад №1 Вінницької міської ради»

Молошнюк Л.В., вихователь-методист комунального закладу «Дошкільний навчальний заклад №51 Вінницької міської ради»

« Маленькі подорожі великим містом» -авторська квест-гра, за допомогою якої діти старшого дошкільного віку закріплюють знання про рідне місто, його пам'ятні місця,

особливості різних сфер діяльності (культура, спорт, економіка, транспорт). Для вихователів ЗДО, батьків та студентів за спеціальністю «Дошкільна освіта».

Зміст

Вступ.....	1стор .
I. Сучасні підходи до освітньої діяльності дітей.....	3 стор.
1.1. Едьютейнмент: нові методи навчання для «нових» дітей.....	3 стор.
1.2. Використання квестів в технології едьютейнменту.....	6 стор.
II. Авторська дидактична квест - гра «Маленькі подорожі великим містом ».	
2.1.Паспорт дидактичної гри.....	8 стор.
2.2. Опис авторської дидактичної квест-гри для дітей 6-го року життя «Маленькі подорожі великим містом».....	9 стор.
2.3.Результативність використання дидактичної гри « Маленькі подорожі великим містом».....	11 стор.
2.4.Фоторепортажі «подорожей».....	12 стор
ДОДАТКИ Ігрові завдання квесту.....	15 стор.
Список використаних джерел.....	57 стор.

Вступ

Вінниця...Рідне, знайоме, привітне слово для кожного мешканця міста. Це наша мала Батьківщина, колиска патріотичних почуттів. Але не завжди маленькі вінничани знають її визначні місця, сфери її діяльності. На жаль, коли ми, дорослі, прогулюємося містом разом з дітьми, ми не знайомимо їх з назвами установ, не завжди розповідаємо, для чого вони існують. Та й просто лише слова не актуальні для дітей. Формулу успішної освітньої діяльності в дошкільному віці можливо відтворити так: **інформація + дія + гра = високий результат**. Так виникла потреба в створенні такого ігрового матеріалу, який би дав змогу закріплювати та узагальнювати знання дітей про Вінницю.

Дидактична гра «*Маленькі подорожі великим містом*» створена на платформі едьютейнменту (поєднання навчання та розваги). Вона може бути цікавою всім тим, хто має відношення до процесу навчання дітей дошкільного віку, оскільки це авторська квест-гра, за допомогою якої діти закріплюють знання про рідне місто, його пам'ятні місця, особливості різних сфер діяльності (культура, спорт, економіка, транспорт).

Мета дидактичної гри: удосконалювати соціалізацію та пізнавальний потенціал дошкільників.

Завдання дидактичної гри: закріплювати та розширювати знання дітей про рідне місто, його визначні місця та різні сфери діяльності (економіка, культура, спорт, транспорт), сприяти вихованню патріота рідного міста.

Форма проведення: квест-гра.

Структура дидактичної гри: гра включає в себе серію дидактичних ігрових завдань, що розподілені на чотири блоки (*культура, спорт, економіка, транспорт*). У кожному блоці від чотирьох до шести об'єктів, до яких підготовлено по шість ігрових завдань.

Педагоги мають можливість вибору різних «маршрутів подорожей», враховуючи теми занять або побажання самих дітей. Вихователі мають змогу на основі цієї гри провести декілька занять-ігор, які носять тренінговий характер. Під час виконання дидактичних завдань діти порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують синтез, роблять висновки і узагальнення, уточнюють чи поширюють одержані раніше знання, поєднуючи водночас два елемента - ігровий та пізнавальний.

В процесі гри «*Маленькі подорожі великим містом*» реалізуються певні її функції: розважальна, креативна (активізація процесу пізнання та розвиток творчого потенціалу), комунікативна, самореалізація (переживання ситуації успіху), діагностична, коригувальна (зміна прийомів та методів до інтелектуального та морального розвитку дитини), соціалізація (включення в систему суспільних відносин).

В першому розділі посібника «*Сучасні підходи до освітньої діяльності дітей*» розкриваються особливості едьютейнменту - нової освітньої технології, яка поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії в цілому та квестів, як однієї із форм застосування цієї технології.

Новизна даної гри базується на удосконаленні процесу навчання засобом ігрової технології - квесту, яка дозволяє створювати умови для формування комунікативної та пізнавальної компетенції дитини дошкільного віку. Таким чином, все вище викладене розкриває **актуальність** дидактичної гри «*Маленькі подорожі великим містом*».

I. Сучасні підходи до освітньої діяльності дітей

1.1. Едьютейнмент: нові методи навчання для «нових» дітей

Сучасні діти відрізняються від малюків двадцятирічної давнини. Вони інші, бо сучасний світ переповнений інформацією, яка летить на них з різних джерел, інколи навіть мимо волі. Мозок їх працює по-іншому, не так як у нас. Тому не дивно, що вихованці не сприймають інколи традиційні методи та прийоми навчання, їм важко зосередитися на певному виді діяльності. Діти не повинні підлаштовуватися під старі рамки. Це нам, дорослим, потрібно знаходити альтернативні шляхи для розв'язання навчальних завдань. Найкращих результатів можна досягти, коли навчання приносить задоволення і дітям, і педагогам.

Не так давно в освіті з'явилося поняття «едьютейнмент». Вчені дають різні трактовки цього поняття. Так професор О.Л.Гнатюк визначає «едьютейнмент» як «цифровий контент, що з'єднує освітні та розважальні елементи і забезпечує при цьому інформування аудиторії при максимальному полегшеному аналізі подій». А.В.Попов, викладач Московської школи бізнесу, вважає ігрове навчання «донесенням однієї важливої ідеї, створенням динамічних стереотипів, прецедентів, що дозволяють учням у ситуації реального вибору вчиняти дії автоматично», а на думку професора М.М. Зіновкіної це - «цілеспрямоване послідовне засвоєння учнем переданих йому методологій та досвіду творчої діяльності з формуванням на цій основі власного творчого досвіду».

Зупинимось на твердженні Мікели Еддіс, професора університету Бокконі (Італія), - «едьютейнмент» - це специфічна діяльність, заснована на одночасному навчанні і задоволенні власної цікавості».

Таким чином, едьютейнмент - це новий термін, який об'єднує два слова: education + entertainment (навчання+розвага). Ця нова освітня технологія поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії.

Порівняльна таблиця різних підходів до організації навчання дошкільників

(упорядковано К.Крутії)

Критерії порівняння	Ігрова діяльність	Елементи навчальної діяльності	Едьютейнмент
За ініціативою організатора	Організована дитиною	Організована дорослим	Ініціаторами можуть бути дорослий і дитина
За систематичністю	Безсистемна	Подання матеріалу систематичне	Може бути як систематичним, так і безсистемним
За регламентацією в часі	Нерегламентована в часі	Регламентована в часі	Може бути або не бути регламентованою в часі
За результатом	Засвоєння та формування дій, умінь , навичок Моральна вихованість Інтелектуальний і фізичний розвиток Якісні зміни у психіці дитини	Засвоєння знань, умінь і навичок Психічний розвиток дитини (пізнавальна сфера) Вихованість	Засвоєння вмінь і навичок Оволодіння інформацією з різних джерел, обраних як дорослим, так і дитиною. Всебічний розвиток дитини.

К.Крутії виділяє два різновиди едьютейнменту:

- *пасивний*: коли йдеться про спосіб передачі інформації та навичок дітям, не дуже вмотивованим до навчання;
- *активний*: коли сам процес навчання розглядається як розвага, причому інформація або навички можуть засвоюватися з різних джерел.

Базові принципи, на яких ґрунтується едьютейнмент:

- принцип *системності* (заняття зберігають основні компоненти, особлива увага надається меті заняття)
- принцип *діяльності* (вихователь лише організатор процесу активного « відкриття» знань дитиною)

- принцип *безперервності* (результат діяльності на кожному попередньому етапі забезпечує початок наступного)
- принцип *мінімаксу* (дітям пропонуються максимальні можливості освітньої діяльності, які забезпечуються мінімумом докладання зусиль)
- принцип *домінанти* (перевага надається одному виду діяльності , інші - як допоміжні)
- принцип *варіативності* (використання як традиційних, так і сучасних засобів навчання)
- принцип *психологічної комфортності* (кожна дитина знаходиться в зоні комфорту, співпрацює як з однолітками, так і з педагогами в доброзичливій атмосфері)

Для дитини дошкільного віку головне – це діяти, стати безпосереднім суб'єктом гри. А діють наші малята по-різному, тому і не схожі один на одного. Підлаштуватись під потребу дитини - саме ця вимога до самого себе має стати основною в діяльності сучасного вихователя. Тільки дух пошуку і досліду можуть пробудити в дитині радість пізнання. Дати дитині відчуті радості відкриття з власного досвіду - це надати можливість відчуті жагучу потребу в нових знаннях. Таким чином, вихователь і діти стають активними учасниками захоплюючого дійства - квесту у пошуках знань.

Отже, едьютейнмент - не просто навчання та розвага, це залучення , навчання і захоплення за допомогою різноманітних дидактичних засобів та з урахуванням психологічних потреб дітей.

1.2. Використання квестів в технології едьютейнменту

Поштовхом для використання квестів в освітній діяльності звичайно стала поява комп'ютерних ігор в жанрі quest. Саме англійське слово quest означає «пошук» або «пригода». Основою квест-технологій, які масово почали використовувати в освітній діяльності з 1995 року, є пошук розв'язання поставленої задачі. Професор університету Сан-Дієго Берні Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, в якій потрібно знаходити вирішення поставленої задачі з проходженням проміжних станцій, на кожній із яких необхідно виконати завдання або знайти ключ для виходу на наступний рівень.

Квест – це форма взаємодії педагогів та дітей, яка допомагає формуванню вмінь та знань вихованців, розв'язує певні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

Види квестів:

- *лінійний* (розв'язання однієї задачі дає можливість вирішувати наступну);

- *штурмовий* (за допомогою підказок учасник сам обирає спосіб виконання завдання);
- *кільцевий* (по змісту , це лінійний квест для декількох команд, які стартують з різних місць);

Всі види квесту об'єднує досягання мети через розв'язання проміжних завдань та систему підказок.

Орієнтовна структура квесту:

- постановка мети (введення) та розподіл ролей;
- список завдань (етапи проходження, список запитань тощо);
- порядок виконання поставленої задачі (штрафи, бонуси);
- кінцева мета (ПРИЗ як засіб зацікавити дітей і як винагорода за їх активну діяльність).

В процесі навчальних квест-ігор вирішуються як пізнавальні та розвивальні завдання, так і виховні. Навіть дошкільнята починають розуміти, що кінцевий результат залежить від зусиль кожного члена команди. Якщо один з членів команди не справиться з завданням, то і решта дітей не зможуть рухатися далі. Це зобов'язує членів команди допомагати один одному. Команда – це суспільство в мініатюрі, в якому живе дитина і в якому потрібно дотримуватися певних правил поведінки та моральних норм.

Ця форма діяльності забезпечує всебічний розвиток дітей , сприяє позитивному емоційному настрою, допомагає формуванню вміння діяти в команді та встановлювати інтегративні зв'язки в процесі навчання.

Таким чином , квест - це гра , яка має невимушений характер, опирається на внутрішні потреби дитини і дозволяє розвивати самостійність її дій.

II. Авторська дидактична квест - гра «Маленькі подорожі великим містом».

2.1. Паспорт дидактичної гри «Маленькі подорожі великим містом»

Паспорт дидактичної гри		
1.	Повна назва гри	Дидактична квест-гра «Маленькі подорожі великим містом»
2.	Анотація	Це авторська квест-гра , за допомогою якої діти закріплюють та розширюють знання про рідне місто, його пам'ятні місця, особливості різних сфер діяльності міста (культура, спорт, економіка, транспорт) . В ході квесту діти мають можливість закріпити знання з різних освітніх ліній та розвивати увагу, пам'ять, мислення та мовлення.
3.	Вікова спрямованість	Старший дошкільний вік(можливе використання спрощеного варіанту для дітей п'ятого року життя).
4.	Педагогічна цінність гри	Педагогічна цінність гри заключається в удосконаленні процесу навчання засобом ігрової технології квесту, завдяки якій формується комунікативна і пізнавальна компетентність дошкільника

5.	Чому гра може претендувати на перемогу	Гра авторська, оригінальна, багатофункціональна, відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти. В грі оптимально поєднані ігровий принцип та дидактичні завдання, гра спонукає дітей до активності. Педагоги мають можливість підбирати нові цікаві завдання – гра варіативна. Є можливість інтегровано вирішувати завдання дошкільного навчання і виховання.
6.	Дані про колектив авторів	Коваль Галина Іванівна , вихователь-методист КЗ «ДНЗ №1 ВМР» , Крисіна Т.В., Безкоровайна Л.І., Чебан Г.А. – вихователі КЗ « ДНЗ №1 ВМР» тел.543-60-97, вул.М.Амосова, м. Вінниця, 21037

2.2. Опис авторської квест-гри для дітей 6-го року життя «Маленькі подорожі великим містом»

Дидактична гра «Маленькі подорожі великим містом»- квест-гра, яка проводиться з підгрупою дітей, для того, щоб врахувати інтереси та можливості кожної дитини та створити умови для партнерської взаємодії з педагогом.

Гра включає в себе серію дидактичних ігрових завдань, що розподілені на чотири блоки (культура, спорт, економіка, транспорт). У кожному блоці від чотирьох до шести об'єктів, до яких підготовлено по шість ігрових завдань, що можуть змінюватися відповідно мети заняття та тематичного циклу.

Мета дидактичної гри:

виховна - виховувати патріота рідного міста; створювати позитивний емоційний настрій, що забезпечує пізнавальну активність дітей; формувати вміння діяти колективом та радіти досягнутому результату;

розвиваюча - розвивати вміння дітей логічно мислити, чітко діяти за вказівками вихователя, практично використовувати набуті знання;

навчальна - закріплювати та розширювати знання дітей про рідне місто, його визначні місця та різні сфери діяльності (економіка, культура, спорт, транспорт).

Дидактичні завдання :

I блок. «Транспорт»: закріпити знання про різні види транспорту, який функціонує в місті (повітряний, водний, залізничний, міський), правила поведінки та безпеки, дорожні знаки тощо; вчити розпізнавати та називати вокзали, місця їх знаходження.

II блок. «Культура»: закріпити знання про культурні установи міста, місця їх

знаходження, особливості функціонування, правила поведінки в них.

III блок «Економіка»: закріпити знання про різні види виробництва, які функціонують в місті, місця їх знаходження, особливості праці людей та значення для усіх мешканців міста .

IV блок. «Спорт»: закріпити знання про установи міста для занять спортом, місця їх знаходження; розширити знання про різні види спорту .

Ігровий задум: Діти обирають маршрут, за яким відправляються в подорож установами міста. На кожній зупинці за допомогою кубика обирається номер завдання, яке потрібно виконати для того, щоб отримати частину пазла. В кінці маршруту з усіх частин пазла діти складають картину пам'ятного місця Вінниці, розповідають про нього , за що кожен учасник квесту отримує відзнаку - медаль «Містознавчик».

Правила та ігрові дії:

- В грі може приймати участь до 8 дітей.
- Діти обирають маршрут колективно.
- На кожній зупинці діти підкидають кубик та визначають номер завдання, яке потрібно виконати.
- Рухатися далі можна лише після того, як будуть виконані завдання всіма учасниками гри та отримана частина пазла.
- В кінці подорожі діти складають пазл, розповідають , що на ньому зображено та отримують винагороду.

Вибір маршрутів:

- Якщо мета подорожі закріплення знань з конкретної теми, то маршрут проходить через різні установи однієї сфери діяльності міста.
- Якщо мета подорожі закріплення знань з різних блоків , то і установи обираються по одній з різних сфер діяльності міста.
- Діти складають маршрут за власним бажанням.
- Маршрут може проходити по головним транспортним напрямкам (наприклад від Вишеньки до залізничного вокзалу).

Результат гри: отримання винагороди за правильно складений пазл з визначним місцем Вінниці.

Обладнання: зображення різних установ міста Вінниці, картини-пазли пам'ятних місць, конверти з завданнями, маршрутні листи, кубик, маркери, відзнаки «Містознавчик».

2.3.Результативність використання дидактичної гри « Маленькі подорожі великим містом»

Апробація даної гри пройшла в старшій групі №2 «Веселий сонях» КЗ «ДНЗ №1 ВМР». В цій групі – дуже допитливі, активні діти. Але моніторинг основних компетенцій на початку навчального року показав, що діти невпевнені щодо знань про рідне місто. Вони знали назви міста та річки, пам'ятники відомим вінничанам, називали улюблені місця, але дітям було важко назвати основні підприємства міста, особливості праці людей на них, їх розташування у місті. Тому і виникла потреба в створенні дидактичної гри «Маленькі подорожі великим містом».

Після проведення ряду квестів за маршрутами гри, діти розповідали і про фабрику «Володарка», і про «Рошен», і про те, хто виступає в філармонії, і що можна побачити в планетарії. Вони впевнено впізнавали установи як в самому місті, так і на зображенні (фото).

Діти мали змогу теоретичні знання випробувати на практиці під час проведення «Міста Майстрів» - чудової мандрівки в світ професій та унікальної можливості отримання елементарного досвіду трудових дій, на якому вони спробували себе в ролі майстрів різних справ.

Цінним є те, що ці знання розширилися в невимушеній атмосфері гри, яка приносила задоволення від тісної співпраці дітей та педагога. Форма квесту дала можливість дітям цілеспрямовано працювати, допомагати один одному та отримувати заслужені винагороди в кінці «подорожі».