

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 188
"Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому направлению развития
воспитанников"



Использование квест-игр для формирования финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Воспитатель: Колосова С.С.

г. Кемерово, 2023

Цель: формирование основ финансовой грамотности средствами квест-игры, побуждение детей к командному взаимодействию, проявлению самостоятельности и активности в поисковой деятельности в условиях конкретного пространства.

В ходе квест-игры решаются **задачи:**

Образовательные – участники игры усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся.

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

Воспитывающие – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь.

Что такое квест-технология?

Квест - игра технология, которая дает педагогу возможность создать условия для развития дошкольников во всех видах детской деятельности. Форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна, интересна и увлекательна для детей.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)

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

Актуальность и новизна

В соответствии с ФГОС ДО главной целью и результатом образования является развитие личности ребенка в различных видах деятельности. Квест-игра технология, которая отвечает требованиям современности.

Это инновационная форма организации образовательной деятельности дошкольников, так как способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач, активизирует познавательные и мыслительные процессы. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Что мы знаем о квесте:

По числу участников

- одиночные
- групповые

По назначению

- интеллектуальные
- образовательные
- развлекательные

По продолжительности

- кратковременные
- долговременные

По структуре сюжетов

- линейные
- штурмовые
- кольцевые





Квест-игра «Проделки Бабы Яги»

(по мотивам сказки «Гуси-лебеди»)



Квест-игра «Карлсон и сундук сокровищ»



Квест-игра с родителями «Азбука денег»



Квест-игра с педагогами «Финансовый магнат»



Результативность

Использование **квест – игр** для формирования **финансовой грамотности** у детей старшего дошкольного возраста, позволило достичь определённых результатов:

в области **Социально-коммуникативного развития** – усвоены нормы и ценности, связанные с отношением к личным и семейным финансам;

в области **Познавательного развития** - сформировалось первичное понимание финансовых терминов (деньги, банкноты, экономика, сбережения и т.д.). Ребята знают историю появления денег, осуществляют простой счёт денег, дети поняли из чего складываются доходы и расходы в семье;

в области **Речевого развития** - обогатился словарь воспитанников, получила развитие связная диалоговая речь;

в области **Художественно-эстетического развития** – у детей развито воображение и фантазия, сформированы эстетические чувства и ценности;

в области **Физического развития** – развивается крупная и мелкая моторика рук.

Достижения

