



**ГРАЮЧИСЬ,  
ВЧИМОСЯ:**  
формування ігрової  
компетентності  
дошкільників  
через упровадження  
квест-технології

Миколаїв  
2022



Миколаївський обласний інститут  
післядипломної педагогічної освіти

Кафедра теорії й методики дошкільної  
та початкової освіти

**ГРАЮЧИСЬ, ВЧИМОСЯ:  
формування ігрової компетентності дошкільників  
через упровадження квест-технології**

Миколаїв  
2022

**Упорядники:** *Г. С. Лебідь*, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

*О. О. Сокурєнко*, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти

**Рецензенти:** *В. В. Стойкова*, кандидат педагогічних наук, заступник директора з науково-педагогічної роботи Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;  
*Н. М. Коляда*, доктор педагогічних наук, професор кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

**Відповідальна за випуск:** *В. В. Стойкова*, кандидат педагогічних наук, заступник директора з науково-педагогічної роботи Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти

Схвалено вченою радою Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, протокол від 27 квітня 2022 року № 2.

*У збірнику представлено досвід роботи закладів дошкільної освіти Миколаївської області з упровадження квест-технології в освітній процес із метою формування ігрової компетентності дошкільників.*

*Рекомендовано для директорів, вихователів-методистів та вихователів закладів дошкільної освіти.*

**ГРАЮЧИСЬ, ВЧИМОСЯ: формування ігрової компетентності дошкільників через упровадження квест-технології : збірник досвіду роботи / Упор. : Г. С. Лебідь, О. О. Сокурєнко. – Миколаїв : ОІППО, 2022. – 180 с.**

---

© Кафедра теорії й методики дошкільної та початкової освіти

© Центр редакційно-видавничої діяльності Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти  
2022

# ЗМІСТ

<b>Передмова.....</b>	<b>6</b>
<b>Заклади дошкільної освіти Миколаївщини.....</b>	<b>11</b>
<b>Розділ 1. Витяги з річних планів роботи щодо впровадження квест-технології в заклади дошкільної освіти Миколаївської області.....</b>	<b>14</b>
Миколаївський заклад дошкільної освіти № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради.....	15
Миколаївський заклад дошкільної освіти № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради.....	17
Миколаївський заклад дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради.....	18
Миколаївський заклад дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради.....	28
Первомайський санаторний заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 11 «Зірочка» Первомайської міської ради.....	31
Первомайський заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради.....	32
Первомайський заклад дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради.....	32
Южноукраїнський заклад дошкільної освіти № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради.....	34
<b>Розділ 2. Методичний супровід.....</b>	<b>41</b>
<i>Деньговська Л.</i> Квест «Незнайоме в знайомому».....	42
<i>Деньговська Л., Розуменко Я.</i> Квест «Смарт-академія».....	46
<i>Головня В.</i> Методичний квест «Формування мовленнєвої компетенції у майбутнього школяра».....	49
<i>Жуматій С.</i> Квест «Небезпека поруч».....	56
<i>Давлічена О.</i> Квест «Сучасний педагог. Який він?».....	59
<i>Давлічена О.</i> Квест «У пошуках скарбу».....	62
<i>Онуфрієнко М.</i> Психологічний квест для педагогів.....	65
<i>Козленко В.</i> Інтелектуальне кафе (квест для педагогів).....	68
<b>Розділ 3. Робота з дітьми.....</b>	<b>75</b>
<i>Ніколіна Т., Штанько Л., Сергійчук М.</i> Квест «На землі, де ми живемо, скрізь порядок наведемо».....	76



<i>Бабченко Г.</i> Квест «Мандрівка лісом».....	89
<i>Марку Г.</i> Квест «Подорож у Сонячну країну».....	93
<i>Дмитрук О.</i> Квест «Пригоди Івасика-Телесика».....	99
<i>Павелко Л.</i> Квест «Мені б таємницю берізчину знати».....	108
<i>Цушко О., Станімак Л.</i> Квест «Пригоди на водних просторах разом з Губкою Бобом».....	115
<i>Жуматій С.</i> Квест «Дорога до школи».....	124
<i>Жуматій С.</i> Психологічний квест «Емоції».....	129
<i>Зеніч Т., Яковенко І.</i> Квест «Плекаємо любов до України».....	131
<i>Руденко Л.</i> Квест «Святкуємо День народження Лепетуна»..	139
<i>Козленко В.</i> Квест «Подорож кленового листочка бабусиним подвір'ям».....	144
<b>Розділ 4. Робота з батьками.....</b>	<b>154</b>
<i>Павелко Л., Мартиненко І.</i> Квест «Здорова дитина – щаслива родина».....	155
<i>Жуматій С.</i> Квест «Безпека дитини – понад усе».....	161
<i>Онуфрієнко М., Зозуля Л.</i> Квест «Де гра, там і радість».....	165
<i>Зубко А., Старанчук Л.</i> Квест «У пошуках скарбу».....	169
<b>Відгуки батьків та педагогів про впровадження квест-технології.....</b>	<b>172</b>
<b>Література.....</b>	<b>173</b>

Інноваційних технологій у світі з'явилося багато,  
Ми нашим колективом їх упровадили завзято.

Разом із малятами ми Сухомлинського вивчали,  
Мнемотаблиці з технікою Л.Шульги застосували,  
Логічні блоки Дьенеша, а ще ТРВЗ,  
Тісочну терапію та цікаве ось таке...

Це квест, який в освіту стрімко увійшов,  
І серед педагогів одну мить відзнайшов.  
До обласної групи творчої нас запросили,  
Там привітних Олену Сокуренко  
та Галину Лебідь ми зустріли.

Свої знання про квест вони нам передали,  
Маєтенько творчу групу на засідання збирали.  
З колегами із Миколаєва та  
Первомайська спілкуватися –  
Це спонукало нас із цікавістю навчатися.

Квест-технології ми грані всі відкрили  
І такі висновки для себе зробили:  
Квест – це пошук, це змагання,  
Це дослідження і сподівання.  
Квест-технологія – це гра,  
що так любить дітвору!!!

Ірина Колганова,  
Южноукраїнський заклад дошкільної освіти № 2 «Ромашка»  
Южноукраїнської міської ради

## ПЕРЕДМОВА

На сучасному етапі розвитку суспільства освіта постає однією з найважливіших сфер діяльності людей, тісно пов'язаною з іншими галузями. Система освіти України розвивається не тільки в контексті якісних змін щодо визначення та досягнення цілей освітнього процесу на всіх рівнях, а й у побудові та реалізації моделей професійного розвитку педагогічних працівників. Долаються традиційні уявлення про розвиток професійної компетентності педагогічних працівників. Сьогодні чільне місце серед інтенсивних чинників розбудови системи освіти посідає педагог із його здібностями, знаннями, навичками, досвідом і ставленням до професійної діяльності.

Реформування системи національної освіти вимагає посиленої уваги до професійного розвитку педагогічних працівників закладів дошкільної освіти, удосконалення практичних навичок, підвищення їх професіоналізму. Тож актуальними є питання організації та науково-методичного супроводу неперервного розвитку педагогічних працівників закладів дошкільної освіти.

Підґрунтям досліджень у цьому напрямі є концептуальні ідеї гуманістичної парадигми освіти (Г. Балл, Є. Барбіна, С. Гончаренко, І. Зязюн, М. Євтух, Ю. Мальований, А. Маслоу, К. Роджерс, В. Сухомлинський); фундаментальні положення педагогіки вищої школи (О. Абдуліна, А. Алексюк, І. Бех, І. Зязюн, Л. Кондрашова, А. Кузьмінський, О. Пехота); наукові теорії професійної готовності вчителя (А. Капська, А. Ліненко, О. Мороз, С. Сисоєва).

Оскільки професійне вдосконалення має бути безперервним і відбуватися в післядипломній освіті, теоретичною основою дослідження є психолого-педагогічні концепції саморозвитку педагога (К. Абульханова-Славська, К. Артамонова, Г. Балл, Є. Барбіна, І. Бех, І. Зязюн, Г. Костюк, Н. Кузьміна, В. Лозова, Ю. Мальований, О. Пехота, К. Роджерс, С. Сисоєва); особливості розвитку безперервної освіти та системи підвищення кваліфікації педагогів (В. Бондар, В. Маслов, В. Олійник, Н. Протасова, В. Пуцов, М. Романенко, В. Семиченко, Т. Суценко); концептуальні положення розвитку професійної компетентності педагогів у процесі курсової підготовки (А. Вербицький,

А. Даринський, В. Кучинський, В. Максимова, М. Нечаєв, А. Нікуліна, В. Ушакова).

Система післядипломної педагогічної освіти – важлива і невід’ємна складова безперервної освіти, метою якої є подальший розвиток особистості педагогічного працівника закладу дошкільної освіти, забезпечення поглиблення, розширення і оновлення його професійних компетенцій.

Теоретичні засади розвитку системи післядипломної педагогічної освіти обґрунтовано у фундаментальних дослідженнях В. Бондаря, В. Киркалова, С. Крисюка, В. Маслова, Н. Протасової, П. Худоминського, Т. Шамової та інших. Концептуальні положення розвитку професійної компетентності педагогів у процесі курсової підготовки викладені в працях А. Вербицького, А. Даринського, В. Кучинського, В. Максимової, М. Нечаєва, А. Нікуліної, В. Ушакової. Питання вдосконалення функціонування системи післядипломної педагогічної освіти досліджують учені В. Бондар, А. Даринський, І. Жерносек, С. Крисюк, О. Купцов, В. Маслов, В. Пуцов.

Організація неперервного розвитку професійної компетентності педагогічних працівників закладів дошкільної освіти Миколаївської області ґрунтується на положеннях нормативно-правових документів, а саме: законів України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», «Про загальну середню освіту», «Про фахову передвищу освіту», «Про вищу освіту», постанов Кабінету Міністрів України від 30 грудня 2015 року № 1187 «Про затвердження Ліцензійних умов провадження освітньої діяльності», від 14 грудня 2016 року № 988-р «Про затвердження Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року», від 21 серпня 2019 року № 800 «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників», наказу Міністерства освіти і науки України від 16 липня 2018 року № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти», інших нормативно-правових актів, що регулюють діяльність закладів освіти, та здійснюється з урахуванням європейського вектора розвитку освіти, стратегії реформування галузі освіти в Україні, новітніх зарубіжних і вітчизняних наукових розробок, кращих практик у галузі менеджменту освіти та професійного

розвитку педагогів, керівних кадрів та навчально-допоміжного персоналу в галузі освіти.

Кафедрою теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти проводиться системна робота, спрямована на організацію і науково-методичний супровід неперервного розвитку педагогічних працівників закладів дошкільної освіти.

**Мета такої системної роботи** – професійний розвиток педагогічних працівників закладів дошкільної освіти через удосконалення раніше набутих та формування нових компетентностей у межах професійної діяльності або галузі знань відповідно до державної політики в галузі освіти для забезпечення якості освіти держави та регіону; поглиблення і розширення професійних знань, умінь і навичок; набуття досвіду виконання додаткових завдань та обов'язків у професійній діяльності.

Однією з ефективних форм методичної роботи, що сприяє підвищенню рівня професійної компетентності педагогічних працівників, є діяльність творчої групи. Кафедрою теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти організовано роботу обласної творчої групи з питань застосування квест-технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. У творчій групі беруть участь досвідчені й підготовлені до дослідницької діяльності педагогічні працівники закладів дошкільної освіти Миколаївської області, які виявили бажання працювати над розробленням та апробацією квестів.

Метою роботи обласної творчої групи є формування професійної компетентності педагогів закладів дошкільної освіти щодо застосування квест-технології в освітньому процесі.

Завдання обласної творчої групи:

1. Підготовка педагогічних працівників закладів дошкільної освіти до застосування квест-технології в професійній діяльності.

2. Дослідження теоретичних основ застосування квест-технології, компонентів квесту, етапів розроблення, алгоритму його проведення, визначення критеріїв оцінювання проходження квесту, переваг застосування квест-технології у практиці закладів дошкільної освіти в сучасних умовах.

3. Проведення квестів із вихованцями закладів дошкільної освіти Миколаївської області, у яких відбуваються засідання обласної творчої групи.

4. Проведення методичних квестів для педагогічних працівників – учасників обласної творчої групи з питань застосування квест-технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти.

5. Узагальнення досвіду роботи обласної творчої групи з питань застосування квест-технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти.

*Учасники обласної творчої групи з питань застосування квест-технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти*

1. Давлічена Олена Петрівна, директор Первомайського закладу дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради.

2. Жуматій Світлана Іванівна, директор Первомайського закладу дошкільної освіти (ясел-садка) № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради.

3. Цушко Оксана Борисівна, директор Первомайського санаторного закладу дошкільної освіти (ясел-садка) № 11 «Зірочка» Первомайської міської ради.

4. Ревуцька Ольга Володимирівна, директор Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради.

5. Дмитрук Оксана Валеріївна, вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради.

6. Марку Ганна Юріївна, вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради.

7. Павелко Лариса Іванівна, вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради.

8. Ніколіна Тетяна Володимирівна, вихователь-методист Миколаївського закладу дошкільної освіти № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради.

9. Штанько Людмила Владиславівна, вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради.



10. Деньговська Людмила Миколаївна, директор Миколаївського закладу дошкільної освіти № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради.

11. Шепель Тетяна Сергіївна, вихователь-методист Миколаївського закладу дошкільної освіти № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради.

12. Колганова Ірина Іванівна, вихователь-методист Южноукраїнського закладу дошкільної освіти № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради.

13. Руденко Лариса Вікторівна, вихователь Южноукраїнського закладу дошкільної освіти № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради.

14. Козленко Валентина Миколаївна, вихователь-методист Южноукраїнського закладу дошкільної освіти № 6 «Світлячок» Южноукраїнської міської ради.



## ЗАКЛАДИ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ МИКОЛАЇВЩИНИ

### Миколаївський заклад дошкільної освіти № 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради



*Адреса:* вулиця Тетрасна, 12-А, місто  
Миколаїв, 54001;  
*телефон:* (0512) 37 97 74;  
*сайт:* [https:// www.facebook.com/yakorek74/](https://www.facebook.com/yakorek74/)  
*електронна адреса:* dnz-74-  
yakorek@ukr.net



**Директор:** Маштурко Людмила Миколаївна.  
Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:

### Миколаївський заклад дошкільної освіти № 94 «Марійка» Миколаївської міської ради



*Адреса:* вулиця Севастопольська, 43, місто  
Миколаїв, 54001;  
*телефон:* (0512) 36 00 86;  
*електронна адреса:* mariyka-  
dnz94@ukr.net



**Директор:** Людмила Миколаївна.

Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:

**Директор:** ДЕНЬГОВСЬКА

### Миколаївський заклад дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради



*Адреса:* вулиця Радісна, 4, місто Миколаїв,  
54000;  
*телефон:* (0512) 47 78 33;  
*сайт:*  
<http://mksini4ka.blogspot.com;>



*електронна адреса:* sini4ka@i.ua.

**Директор:** Ревуцька Ольга Володимирівна.  
Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:

## Миколаївський заклад дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради



*Адреса:* проспект Героїв України, 85-А, місто Миколаїв, 54025;  
*телефон:* (0512) 40 60 65;  
*електронна адреса:* dnz141nik@gmail.com.  
*Директор:* Шатня Наталя Олексіївна.

## Первомайський санаторний заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 11 «Зірочка» Первомайської міської ради



*Адреса:* провулок Бебюш Капон, 2-а, місто Первомайськ, 55213;  
*телефон:* (05161) 75360;  
*електронна адреса:* dnz11tsushko@ukr.net;



*сайт:* <https://detsad11.klasna.com/uk>.

*Директор:* Цушко Оксана Борисівна.

Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:

## Первомайський заклад дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради



*Адреса:* вулиця Івана Папаніна, 55, місто Первомайськ, 55210;  
*телефон:* (05161) 31376;  
*електронна адреса:* 16dnz@ukr.net;



*сайт:* <https://kalynonka.jimdofree.com/>.

*Директор:* Давлічена Олена Петрівна.

Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:



## Первомайський заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради



*Адреса:* вулиця Фабрична, 26, місто  
Первомайськ, 55210;  
*телефон:* (05161) 3 35 39;  
*електронна адреса:* [dnz13gvozduhka@ukr.net](mailto:dnz13gvozduhka@ukr.net)  
*сайт:* <https://dnz13gvozduhka.jimdofree.com/>

**Директор:** Жуматій Світлана Іванівна.  
Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:



## Южноукраїнський заклад дошкільної освіти № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради



*Адреса:* бульвар Курчатова, 5, місто  
Южноукраїнськ, 55001;  
*телефон:* (05136) 2 54 38.

**Директор:** Строчко Оксана  
Анатоліївна.  
Відеоогляд діяльності закладу  
за QR-кодом:



## Южноукраїнський заклад дошкільної освіти № 6 «Світлячок» Южноукраїнської міської ради



*Адреса:* бульвар Цвіточний, 14, місто  
Южноукраїнськ, 55000;  
*телефон:* (05136) 5 76 12  
*електронна* *адреса:*  
[svitlyachok\\_dns\\_6@ukr.net](mailto:svitlyachok_dns_6@ukr.net);  
*сайт:* <https://yuzhsvitlyachok.wixsite.com/dnz->

6-svitlyachok.

**Директор:** Шаптала Валентина Григорівна.  
Відеоогляд діяльності закладу за QR-кодом:



Розділ 1.  
Витяги з річних планів  
роботи щодо  
впровадження квест-  
технології  
в заклади дошкільної  
освіти Миколаївської  
області



**Витяг із річного плану роботи**  
**Миколаївського закладу дошкільної освіти № 74**  
**«Якорьок» Миколаївської міської ради**

Назва розділу	Назва заходу
<i>Робота з педагогами</i>	<p><b>1. Ознайомлення з досвідом роботи педагогів:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ЗДО № 13 «Калинонька» м. Первомайська «Використання квест-технології в освітньому процесі ЗДО»;</li> <li>• ЗДО № 145 м. Запоріжжя «Квест-технологія як ефективна форма організації освітньої діяльності в закладі дошкільної освіти»</li> </ul>
	<p><b>2. Консультації:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Квест як сучасна інтерактивна технологія. Види квестів. Потенціал технології у різних напрямках освітньої діяльності»;</li> <li>• «Квест: метод чи технологія?»;</li> <li>• «Екологічне виховання: сучасний підхід. Екологічний квест як освітня технологія»</li> </ul>
	<p><b>3. Презентація</b> «Сучасний підхід до освітньої діяльності дітей. Квест-технології як засіб забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти»</p>
	<p><b>4. Відкрите заняття</b> «Знайомимо гостей з рідним містом» до засідання обласної творчої групи з проблеми «Забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти на засадах Нової української школи засобами квест-технології»</p>
	<p><b>5. Творча група</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо»</p>



	<p><b>6. <i>Круглий стіл</i></b> «Обговорення матеріалів збірника обласної творчої групи «Квест у закладах дошкільної освіти Миколаївщини»</p>
	<p><b>7. <i>Самоосвіта педагогів:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Використання квест-технологій в освітньому процесі ЗДО»;</li> <li>• «Магічні коди або Ласкаво просимо на QR-квест» (журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу», № 4, 2019 р.);</li> <li>• «Розвиток образного мовлення дітей старшого дошкільного віку» – методична вітальня, квест (журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу», № 5, 2019 р.)</li> </ul>
<p><b>Робота з дітьми</b></p>	<p><b>1. <i>Валеологічний квест</i></b> «У пошуках мильної бульбашки» (середня група)</p>
	<p><b>2. <i>Спортивний квест</i></b> «Стежинками Сухого фонтана»</p>
	<p><b>3. <i>Екологічний квест</i></b> «На Землі, де ми живемо, скрізь порядок наведемо»</p>
	<p><b>4. <i>Краєзнавчий квест</i></b> «Прокладаємо маршрути вулицями рідного міста»</p>
<p><b>Робота з батьками</b></p>	<p><b>1. <i>Консультації:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Квест-гра – один із способів зблизитися з дитиною» (середня, старша групи);</li> <li>• «Квест на природі разом із дітьми: здоров'я, гарний настрій і позитив»;</li> <li>• «Як підготувати гру – квест до Дня народження дитини» (онлайн)</li> </ul>

**Витяг із річного плану роботи  
Миколаївського закладу дошкільної освіти  
№ 94 «Марійка» Миколаївської міської ради**

№ з/п	Форма роботи	Тема (зміст) заходу	Термін	Примітка
<b>Робота з педагогічними кадрами</b>				
1.	Проблемна група	«Квест-технологія як засіб формування комунікативної, інтелектуальної, креативної, толерантної особистості»	Протягом року	
2.	Ярмарок педагогічних ідей	«Квест-технологія в освітньому процесі»	Серпень	
3.	Квест для музичних керівників	«Театральна феєрія»	Жовтень	
4.	Work-shop	Методичний квест «Наповнення предметно-ігрового середовища»	Лютий	
5.	Презентація досвіду роботи для вихователів-методистів	Консультація «Використання квест-технології в освітньому процесі». Методичний квест «Лего-лабораторія»	Березень	
<b>Робота з дітьми</b>				
1.	Квест	«Осінні фарби»	Жовтень	
2.	Квест	«Подорож до лісу»	Грудень	
3.	Квест	«Пригоди у Sky-парку»	Березень	
<b>Робота з батьками</b>				
1.	Консультація	«Квест кімната: що дітям, а що батькам»	Жовтень	
2.	Квест	«Казкова плутанина»	Листопад	
3.	Квест	«Професії майбутнього»		

## Витяг із річного плану роботи Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради

### Жовтень 2019–2020 н. р.

<i>Блоки, форма роботи</i>	Розділ 2. Методична робота з кадрами. Блок 2.1. Підвищення професійної майстерності працівників. КВЕСТ-гра
<i>Тема, зміст, заходи</i>	<b>КВЕСТ-гра «Шість капелюхів»</b> <b>Мета:</b> сприяти зростанню професійної майстерності педагогів. <b>Завдання:</b> 1.1. Створити умови для професійної взаємодії педагогів під час участі у КВЕСТ-грі. 2.2. Розвивати творчий потенціал особистості педагога через рішення нестандартних завдань. 3.3. Актуалізувати знання педагогів із методики ознайомлення дошкільників із навколишнім світом та розвитку соціально-комунікативної компетенції через практичні завдання. <b>Обладнання:</b> конверти з кольоровими капелюхами та завданням, карти рефлексії
<i>Термін</i>	24.10
<i>Відповідальний</i>	Вихователь-методист, педагоги
<i>Доповнення</i>	

### Січень 2019–2020 н. р.

<i>Блоки, форма роботи</i>	Розділ 2. Методична робота з кадрами Блок 2.1. Підвищення професійної майстерності працівників. КВЕСТ-гра
<i>Тема, зміст, заходи</i>	<b>КВЕСТ-гра «Мовлення вихователя – шлях до збагачення мовлення дітей»</b> <b>Мета:</b> підвищити знання з культури мовлення педагогічних працівників; формувати навички ефективної взаємодії, уміння працювати в команді; удосконалити педагогічну майстерність вихователів; підсилувати професійну мотивацію. <b>Завдання:</b> 1. Створити умови для професійної взаємодії педагогів під час участі у КВЕСТ-грі. 2. Розвивати творчий потенціал особистості педагога через рішення нестандартних завдань.

	3. Актуалізувати знання педагогів щодо знань лексичних норм професійного мовлення педагога та з методики розвитку мовлення дітей дошкільного віку. <b>Обладнання:</b> конверти з QR-кодами
<i>Термін</i>	<i>16.01</i>
<i>Відповідальний</i>	Вихователь-методист
<i>Доповнення</i>	

### *Листопад 2020–2021 н. р.*

<i>Блоки, роботи</i>	<i>форма</i>	Розділ 2. Методична робота з кадрами. Блок 2.1. Підвищення професійної майстерності працівників. КВЕСТ-гра
<i>Тема, зміст, заходи</i>		<b>КВЕСТ-гра «У пошуках цеглинок»</b> <b>Мета:</b> підвищити професійну майстерність педагогів щодо знання логіко-математичного розвитку дошкільнят; мотивувати використовувати в освітньому процесі конструктор «Lego». <b>Завдання:</b> 1. Повторити з педагогами назви й суть логіко-математичних операцій. 2. Показати можливості використання lego-технології на заняттях із сенсорно-пізнавального розвитку дошкільнят. 3. Активізувати логічне мислення учасників квесту. <b>Обладнання:</b> конверти із завданням, конструктор Lego
<i>Термін</i>		<i>10.11</i>
<i>Відповідальний</i>		Вихователь-методист
<i>Доповнення</i>		

### *Лютий 2020–2021 н. р.*

<i>Блоки, роботи</i>	<i>форма</i>	Розділ 2. Методична робота з кадрами. Блок 2.1. Підвищення професійної майстерності працівників. КВЕСТ-гра
<i>Тема, зміст, заходи</i>		<b>КВЕСТ-гра «Формування мовленнєвої компетенції в майбутнього школяра»</b> <b>Мета:</b> закріпити й систематизувати знання педагогів із розвитку мовлення дошкільників, отримані у процесі самоосвіти та педагогічної діяльності. <b>Завдання:</b> 1. Актуалізувати знання вихователів із методики розвитку мовлення і мовленнєвого спілкування дітей дошкільного віку. 2. Розвивати вміння аналізувати та систематизувати

	інформацію. 3. Створити умови для моделювання дій, спрямованих на вдосконалення особистої педагогічної діяльності. 4. Сприяти прояву учасниками творчих і комунікативних здібностей, нестандартному мисленню, мовному спілкуванню в процесі спільної діяльності в мікроколективі. <b>Обладнання:</b> маршрутні листи, конструктор «Lego», шаблони «кейс знань».
<i>Термін</i>	21.02
<i>Відповідальний</i>	Вихователь-методист
<i>Доповнення</i>	

## Методично-тематична довідка «Використання КВЕСТ-технології для розвитку базових якостей особистості дитини»

Із 2018 року в дошкільному навчальному закладі працює **творча група** «Технологія застосування сучасного методу навчання – КВЕСТУ» у складі завідувача Ревуцької О. В. та вихователів Дмитрук О. В., Марку Г. Ю.

Робота з упровадження інноваційної технології проводилася в кілька етапів.

**Під час першого етапу** (вересень 2018 року) створено творчу групу. Члени творчої групи вивчали та аналізували науково-педагогічну літературу щодо застосування КВЕСТ-технології для розвитку базових якостей особистості дошкільників; накопичували теоретичний матеріал – консультації, поради, пам'ятки, конспекти занять.

Одночасно розпочався **другий етап**, що триває і сьогодні – це впровадження КВЕСТ-технології в освітній процес закладу. Здійснюється спостереження та контроль за ефективністю використання інноваційної технології в різних освітніх напрямках (соціально-комунікативному, пізнавальному, мовленнєвому, художньо-естетичному та фізичному розвитку).



Дослідження показує, що включення дітей в підгрупову (по троє – п'ятеро, шестеро) чи колективну роботу, в якій діти взаємодіють як цілісний об'єднаний колектив однодумців, одна команда, є важливим для становлення і розвитку особистісних якостей. КВЕСТова форма заняття вимагає від гравців уміння взаємодіяти, домовлятися один з одним, спільно обговорювати й аналізувати інформацію, виконувати взяті на себе ролі, доводити свої судження, переконувати, виявляти винахідливість, кмітливість. У ході КВЕСТ-гри в дошкільнят формуються ключові компетенції, що дають змогу:

- **вивчати** – уміти розв'язувати проблеми, самостійно навчатися, отримувати користь із власного досвіду, упорядковувати свої знання і пов'язувати їх між собою;
- **шукати** – опрацьовувати різні бази даних, консультиватися з експертами, одержувати й обробляти інформацію;
- **думати** – установлювати взаємозв'язок між минулими і поточними подіями, критично ставитися до того чи іншого аспекту розвитку суспільства, уміти протистояти, займати певну позицію в дискусії, формулювати свою думку, оцінювати погляди інших;
- **братися за справу** – включати в проєкт, нести відповідальність за свою роботу, уміти організувати її;
- **адаптуватися** – уміти використовувати нові технології та комунікації, знаходити нові варіанти розв'язання питань.



Члени творчої групи беруть активну участь у роботі обласної творчої групи «Забезпечення неперервності дошкільної освіти на засадах Нової української школи засобами КВЕСТ-технології» під керівництвом Лебідь Галини Сергіївни, кандидата педагогічних наук, доцента кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти МОІППО. На спільних



зустрічах обговорюється ефективність використання КВЕСТ-технологій для розвитку базових якостей особистості дошкільника. Педагогами закладу представлено конспекти КВЕСТів різного спрямування, що опубліковані в збірнику «Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини» (2018 р):

- методичний КВЕСТ для педагогів ЗДО «Усі професії важливі» (завідувач Ревуцька О. В.);
- конспект КВЕСТ-гра для дітей середнього віку «Подорож маленьких мрійників» (вихователь Дмитрук О. В.);
- конспект КВЕСТ-гра для дітей середнього віку «У пошуках скрині» та старшого віку «Подорож до Африки» (вихователь Марку Г. Ю.).



У посібнику «Інноваційні психолого-педагогічні технології як засіб мультидисциплінарного підходу підготовки дітей до НУШ» систематизовано та узагальнено досвід роботи за КВЕСТ-технологією протягом трьох років. Матеріали посібника відзначено дипломами та бронзовою медаллю в номінації «Мультидисциплінарний підхід до вирішення проблем сучасної освіти» на ІХ міжнародній виставці «Інноватика в сучасній освіті» (місто Київ, 2019 р.).

У 2020–2021 н. р. творча група закладу розпочала роботу над темою «Формування мовленнєвої компетенції дітей дошкільного віку засобами КВЕСТ-технології». Розроблено конспекти КВЕСТ-ігор для дітей старшого віку, що сприяють розвитку мовленнєвої



компетентності у дошкільників, формують комунікативні здібності, стимулюють до словесної творчості; проведено круглий стіл «Застосування КВЕСТ-технології на заняттях із розвитку мовлення та грамоти», методичний КВЕСТ.



Вирішуючи завдання, вихователь-методист використовує КВЕСТ-технологію як одну з ефективних форм роботи з педагогами. Більшість вихователів стверджують, що завдяки КВЕСТ-іграм з'являється більше можливостей самовиражатися, навчилися організовувати самостійну пошукову роботу в мікрогрупах із метою розв'язання певної проблеми, відкрито обмінюватися думками, діяти разом, поважати та прислухатися до думки інших, аналізувати конкретні ситуації, приймати необхідні рішення.

Протягом 2019–2020 та 2020–2021 н. р. проведено КВЕСТи за такими напрямками:

- ✓ соціально-комунікативним (КВЕСТ – гра «Шість капелюхів»);
- ✓ мовленнєвим (КВЕСТи «Мовлення вихователя – шлях до збагачення мовлення дітей» та «Формування мовленнєвої компетенції у майбутнього школяра»);
- ✓ логіко-математичним (КВЕСТ – гра «У пошуках цеглинок»).



Методичною службою закладу проводяться співбесіди з педагогами, консультування щодо впровадження напрацювань творчої групи в освітній процес. Як результат своєї роботи члени творчої групи спроектували та виготовили банери.





## План роботи творчої групи Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради (2019–2020 н. р.)

**Тема:** «Технологія застосування сучасного методу навчання – квесту».

**Мета:** підвищити якість дошкільної освіти та професійної майстерності педагогів; удосконалити науково-методичне забезпечення освітнього процесу; виявити та поширити передовий педагогічний досвід; представити систему впровадження квест-технології, що дозволить комплексно формувати готовність дітей до НУШ; підтримувати творчих педагогів.

**Завдання творчої групи:** упроваджувати в освітній процес закладу дошкільної освіти квест-технологію, що розвиватиме в дошкільників навички соціальної адаптації до нових умов, ключові компетентності, активізуватиме пізнавальну діяльність вихованців, формуватиме комунікативні здібності, спонукатиме до пізнавально-дослідницької діяльності через занурення в різні ігрові ситуації; забезпечувати інтеграцію різних освітніх напрямів (соціально-комунікативного, пізнавального, мовленнєвого, художньо-естетичного та фізичного розвитку) – мультидисциплінарний підхід у підготовці дітей до НУШ; стимулювати в колективі позитивне ставлення педагогів до використання нестандартних методів, прийомів навчання.

### Тематика засідань

№ з/п	Зміст роботи	Термін	Відповідальні	Робота в період між засіданнями	Примітки
<b>I. Підготовчий етап</b>					
1.	Обговорення та затвердження плану роботи творчої групи на 2019–2020 н. р. Розподіл творчих завдань між членами групи	11.10	Завідувач, члени творчої групи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продовжувати напрацьовувати матеріал за темою.</li> <li>• Розробити конспекти тематичних, інтегрованих занять (середній і старший вік) за темою річного завдання.</li> <li>• Створити інформаційно-довідковий куточок і підібрати літературу</li> </ul>	
<b>II. Діагностично-організаційний етап</b>					
2.	Оцінювання об'єктивного стану обговорюваної теми: - аналіз перспективного та календарного планів освітньої роботи з дітьми; - аналіз роботи з батьками	09.01	Завідувач, члени творчої групи	Організація консультативних днів на базі методичного кабінету для надання взаємодопомоги в роботі над проблемою	
<b>III. Формуючий етап</b>					
3.	Круглий стіл «Використання КВЕСТ-технології як засіб розвитку	12.03	Завідувач, члени творчої групи	Створення проєктів, рекомендацій тощо	

	ключових компетентностей у дошкільників»				
<b>IV. Моделюючий етап</b>					
4.	Проведення відкритих занять. Апробація набутого досвіду	14.04	Завідувач, члени творчої групи	Корекція у процесі практичного застосування	
<b>V. Узагальнюючий етап</b>					
5.	Заключне засідання творчої групи: - аналіз діяльності творчої групи; - оформлення матеріалів (звіт, презентація тощо); - завдання на майбутнє	28.05	Завідувач, члени творчої групи	Формулювання завдань на 2020–2021 н. р.	
<b>VI. Пропагандистко-консультативний етап</b>					
6.	1. Проведення співбесід із педагогами, консультування щодо впровадження напрацювань творчої групи в освітній процес. 2. Оформлення матеріалів для збірника. 3. Виготовлення банера. 4. Участь у засіданнях обласної творчої групи		Завідувач, члени творчої групи	Поширення напрацювань творчої групи	

## План роботи творчої групи Миколаївського закладу дошкільної освіти № 123 «Синичка» Миколаївської міської ради (2020–2021 н. р.)

**Тема:** *«Формування мовленнєвої компетентності дітей дошкільного віку засобами квест-технології».*

**Мета:** підвищити якість дошкільної освіти та професійної майстерності педагогів; удосконалити науково-методичне забезпечення освітнього процесу; виявити та поширити передовий педагогічний досвід; представити систему впровадження КВЕСТ-технології на заняттях із розвитку мовлення та грамоти, що

дозволяє комплексно формувати готовність дітей до НУШ; підтримувати творчих педагогів.

**Завдання творчої групи:** упроваджувати КВЕСТ-технологію на заняттях із розвитку мовлення та грамоти; формувати комунікативні здібності, сприяти розвитку мовленнєвої компетентності; стимулювати до словесної творчості (складання дитиною твору в будь-якій формі, що відповідає літературним нормам); спонукати до пізнавально-дослідницької діяльності через занурення в різні ігрові ситуації; стимулювати в колективі позитивне ставлення педагогів до використання інтерактивних методів, прийомів навчання.

### Тематика засідань

№ з/п	Зміст роботи	Термін	Відповідальні	Робота в період між засіданнями	Примітки
<b>I. Підготовчий етап</b>					
1.	Обговорення та затвердження плану роботи творчої групи на 2020–2021 н. р.	07.09	Завідувач, члени творчої групи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продовжувати напрацьовувати матеріал за темою.</li> <li>• Розробити конспекти тематичних, інтегрованих занять (середній і старший вік) із формування мовленнєвої компетенції у дітей дошкільного віку.</li> <li>• Створити інформаційно-довідковий куточок і підібрати літературу за темою</li> </ul>	
<b>II. Діагностично-організаційний етап</b>					
2.	Розроблення конспектів КВЕСТу з розвитку мовленнєвої компетенції у дітей дошкільного віку	08.10	Завідувач, члени творчої групи	Організація консультативних днів на базі методичного кабінету для надання взаємодопомоги в роботі над проблемою	
<b>III. Формуючий етап</b>					
3.	Круглий стіл «Застосування КВЕСТ-технології на заняттях із розвитку мовлення та грамоти»	16.12	Завідувач, члени творчої групи	Створення проєктів, рекомендацій тощо	
<b>IV. Моделюючий етап</b>					
4.	Проведення методичного КВЕСТу	21.02	Завідувач, члени	Корекція у процесі практичного	



	«Формування мовленнєвої компетенції в майбутнього школяра» (до Міжнародного дня рідної мови)		творчої групи	застосування	
<b>V. Узагальнюючий етап</b>					
5.	Заключне засідання творчої групи: - аналіз діяльності творчої групи; - оформлення матеріалів (звітів, презентації тощо); - завдання на майбутнє	14.04	Завідувач, члени творчої групи	Формулювання завдань на 2021–2022 н. р.	
<b>VI. Пропагандистко-консультативний етап</b>					
6.	1. Проведення співбесід із педагогами, консультування щодо впровадження напрацювань творчої групи в освітній процес. 2. Участь у засіданнях обласної творчої групи. 3. Оформлення матеріалів для збірника	12.05	Завідувач, члени творчої групи	Поширення напрацювань творчої групи	

## Витяг із річного плану роботи Миколаївського закладу дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради

*Проблема, що потребує вирішення у 2020–2021 н. р.: формування дієвих навичок пізнання оточуючого середовища як ефективного засобу соціалізації дитини-дошкільника*

Для її вирішення визначені такі *пріоритетні завдання*:

1. Виховувати економічну культуру найменших громадян країни засобами квест-технології.
2. Розвивати навички звукової культури мовлення як вагомої складової комунікативно розвинутої особистості.
3. Сприяти розвитку предметно-практичної компетентності дошкільнят через організацію різних видів праці.

<i>№ з/п</i>	<i>Форма роботи</i>	<i>Дата проведення</i>	<i>Відповідальні</i>
1.	<b>Консультація</b> «Квест як сучасна інтерактивна технологія. Види квестів. Потенціал технології в різних напрямках освітньої діяльності»	22.09	Бороздіна О. В., Павелко Л. І.
2.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <i>Засідання 1.</i> Складання плану роботи групи на рік. Добір методичної та інформаційної літератури. Опрацювання вимог програм «Дитина», парціальних програм, рекомендацій засідань міської та обласної творчих груп із питання впровадження квест-технології в практику роботи ЗДО	17.09	Павелко Л. І., члени творчої групи
3.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо» <i>Засідання 2.</i> Добір матеріалів до проведення методичної панорами. Обговорення дидактичних посібників, спрямованих на реалізацію завдань квест-технології	01.10	Павелко Л. І., члени творчої групи
4.	<b>Опрацювання в зошиті самоосвіти</b> «Квест як інноваційна форма роботи з дошкільнятами» (за напрацюваннями творчої групи)	10.10	Вихователі садових груп
5.	<b>Відкриті заняття</b> «Формування навичок економічної культури дошкільників засобами квест-технології»	03–05.11	Вихователі старших, логопедичних груп
6.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <i>Засідання 3.</i> Складання алгоритму проведення освітнього квесту. Добір зразків конспектів занять із використанням квест-технології	19.11	Павелко Л. І., члени творчої групи
7.	<b>Методична панорама</b> «Магічні коди або Ласкаво просимо на QR-квест» (журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу» № 4, 2019 р.)	01.12	Бороздіна О. В., Павелко Л. І.
8.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <i>Засідання 4.</i> Складання словника та довідника квестера. Добір зразків конспектів занять із формування фонетичної компетенції з використанням квест-технології	10.12	Павелко Л. І., члени творчої групи
9.	<b>Методична вітальня. Методичний квест</b>	12.01	Бороздіна О. В.,

	«Розвиток образного мовлення дітей старшого дошкільного віку» (журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу» № 5, 2019 р., с. 56)		Павелко Л. І.
10.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <b>Засідання 5.</b> Добірка конспектів мовленнєвих квестів із дошкільниками, конспектів та рекомендацій ППД щодо методичних квестів із підвищення рівня професійної майстерності з формування навичок ЗКМ у дитини-дошкільника	08.01	Павелко Л. І., члени творчої групи
11.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо» <b>Засідання 6.</b> Обмін досвідом та власними добірками практичних рекомендацій, цікавих завдань із формування фонетичної компетенції в процесі використання квест-технології. Підготовка до виступу на педагогічній раді	04.02	Павелко Л. І., члени творчої групи
12.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <b>Засідання 7.</b> Добірка практичних рекомендацій, напрацювань ППД із реалізації завдань предметно-практичної діяльності засобами квест-технології. Складання пам'ятки щодо поповнення розвивального середовища вікових груп обладнанням із предметно-практичної діяльності	11.03	Павелко Л. І., члени творчої групи
13.	<b>Опрацювання в зошиті самоосвіти</b> «Морські пригоди або фізкультурний квест» (журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу» № 6, 2019 р., с. 29–32)	03.04	Павелко Л. І., члени творчої групи
14.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <b>Засідання 8.</b> Добірка пам'яток, рекомендацій, напрацювань ППД із реалізації завдань предметно-практичної діяльності засобами квест-технології	01.04	Павелко Л. І., члени творчої групи
15.	<b>Засідання творчої групи</b> «Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо». <b>Засідання № 9.</b> Підбиття підсумків роботи. Підготовка до звіту на педагогічній раді	05.05	Павелко Л. І., члени творчої групи
16.	<b>«Квест-технологію вивчаємо – дошкільнят навчаємо» (звіт творчої групи на засіданні педагогічної ради)</b>	27.05	Павелко Л. І. – керівник творчої групи

## Витяг із річного плану роботи Первомайського санаторного закладу дошкільної освіти (ясел-садка) № 11 «Зірочка» Первомайської міської ради

№ з/п	Зміст роботи	Дата	Відповідальні	Відмітка про виконання
1.	Розроблення плану заходів щодо впровадження нової освітньої квест-технології в освітній простір ЗДО	Вересень 2020 р.	Директор	
2.	Вивчення історії виникнення та сутності квесту як сучасної інноваційної педагогічної технології	Жовтень 2020 р.	Вихователь-методист	
3.	Тренінг «Особливості використання квестів в освітньому процесі сучасного ЗДО та алгоритм створення»	Грудень 2020 р.	Директор	
4.	Перегляд зразків вебквестів, створених на платформах у таких соціальних мережах: Web-quest generator, Moodle, Coogole-sites, ucoz	Лютий 2021 р.	Педагоги	
5.	Семінар «Квест-технологія: гра, пошук, дослідження»: <ul style="list-style-type: none"> <li>- мозковий штурм «Квест: за чи проти?»;</li> <li>- мініквест «У пошуках здоров'я»;</li> <li>- рефлексія «Чи буду я використовувати квест-технологію у роботі з дітьми»</li> </ul>	Квітень 2021 р.	Вихователь-методист	
6.	Порадник для батьків «Граємось вдома весело в захоплюючий квест»	Травень 2021 р.	Вихователі старшої групи	
7.	Дискусія «Особливості мотивації дітей дошкільного віку до активного засвоєння знань під час проходження квест-ігор»	Вересень 2021 р.	Вихователь-методист	
8.	<i>Практикум «Квест-геокешинг у роботі з дітьми дошкільного віку»</i>	Листопад 2021 р.	Вихователь-методист	
9.	Методичні аспекти реалізації освітнього вебквесту в роботі з педагогами	Грудень 2021 р.	Вихователь-методист	
10.	Валеологічний квест для дітей «Пригоди на водних просторах разом із Губкою Бобом»	Січень 2021 р.	Вихователі старшої групи	
11.	Пізнавальний квест «Мандруємо педагогічною стежиною» із використанням QR-кодів	Березень 2021 р.	Вихователь-методист	

12.	Тематична перевірка «Про стан використання квест-технології в освітньому просторі дошкільного закладу»	Квітень 2021 р.	Директор, вихователь-методист	
13.	Педагогічна рада «Шляхи ефективного впровадження квест-технології в освітній процес»	Травень 2021 р.	Директор	

**Витяг із річного плану роботи  
Первомайського закладу дошкільної освіти (ясел-садка)  
№ 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради  
на 2020–2021 навчальний рік**

	Назва заходу	Термін	Відповідальний
1.	Квест-гра для старших дошкільників «Країна знань запрошує»	01.09.2020	Педагоги
2.	Квест-гра з дошкільниками «Чарівний осінній ліс»	10.2020	Педагоги
3.	Квест із педагогами ДНЗ «Відкриваємо світ цеглинок LEGO»	11.2020	Вихователь-методист
4.	Конспект квест-гри з фізичного розвитку «У пошуках чарівного замку Ельзи»	02.2021	Педагоги
5.	Консультація для батьків «Організуємо квест-гру для дитини на її День народження вдома»	03.2021	Вихователь-методист
6.	Квест із батьками на тему «Безпека дитини – понад усе»	04.2021	Педагоги
7.	Квест-гра для педагогів «Небезпека поруч!» (до Дня цивільного захисту)	04.2021	С. І. Жуматій
8.	Квест із дітьми «Як діти цвіт папороті шукали»	07.2021	Педагоги

**Витяг із річного плану роботи  
Первомайського закладу дошкільної освіти  
(ясел-садка) № 16 «Калинонька» Первомайської міської  
ради на 2018–2019 навчальний рік**

Назва розділу	Зміст заходів	Відповідальний	Термін	Відмітка про виконання
<b>1. МЕТОДИЧНА РОБОТА З КАДРАМИ</b>				
	<b>Педагогічна рада:</b> 1. Виконання рішень попередніх педагогічних рад. 2. Результативність упровадження квест-технології в освітній процес	Директор	Грудень	

	<b>Семінар-практикум</b> «Наступність ЗДО та ЗСО + квест. Проблеми та шляхи вирішення»	Вихователь-методист	Вересень	
	<b>Методична шпаргалка «Квестоманія»</b>	Вихователь-методист	Жовтень	
	<b>Практикум «Асорті ідей»</b> (добірка ігрових завдань до квестів)	Вихователь-методист	Листопад	
	<b>ІКТ-майстерня «Використання інтернет-сервісів у підготовці квестів»</b>	Директор	Вересень	
	<b>Лепбук «Квестоманія»</b>	Педагоги закладу	Жовтень	
	<b>Колективні перегляди</b> «Використання квест-технології в освітньому процесі»	Вихователь-методист, вихователі	Листопад	
	Провести вебквест до Дня рідної мови	Вихователь-методист	Листопад	
	Провести квест із педагогами до Дня довкілля	Практичний психолог	Вересень	
<b>2. ВИВЧЕННЯ СТАНУ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ</b>	<b>Тематичне вивчення</b> «Результативність упровадження квест-технології в освітній процес» (до педагогічної ради)	Вихователь-методист	Листопад	
<b>3. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНА РОБОТА</b>	<b>3.1. РОБОТА З БАТЬКАМИ</b>			
	Провести цикл квестів для батьків дітей раннього віку	Практичний психолог	Жовтень – грудень	
	<b>3.2. СПІВПРАЦЯ ЗІ ШКОЛОЮ</b>			
	Провести квест спільно з педагогами ЗОШ № 4	Директор	Грудень	
	<b>3.3. ЗАГАЛЬНІ ЗАХОДИ ДЛЯ ДІТЕЙ</b>			
	Провести фізкультурне свято, присвячене Міжнародному дню Чорного моря у формі квесту	Інструктор з фізкультури	Лютий	
<b>4. РОБОТА МЕТОДИЧНОГО КАБІНЕТУ</b>	Розробити методичні рекомендації для молодих педагогів «Рекомендації щодо підготовки молодого вихователя до квесту»	Вихователь-методист	Жовтень	
	Підготувати матеріали до проведення методичних заходів	Вихователь-методист	Щомісяця	
	Підготувати план тематичного вивчення	Вихователь-методист	Жовтень	
	Поповнити фонд методичного кабінету фото- та відеоматеріалами з досвіду роботи педагогічного колективу щодо впровадження квест-технології	Вихователь-методист	Щомісяця	

	Підготувати матеріали з досвіду роботи закладу щодо впровадження квест-технології до ЗМІ та фахових видань	Вихователь-методист	Щомісяця	
	Підготувати матеріали з досвіду роботи на сайт закладу	Вихователь-методист	Щомісяця	

## Витяг із річного плану роботи Южноукраїнського закладу дошкільної освіти № 2 «Ромашка» Южноукраїнської міської ради

2016–2017 н. р.				
Форма, тема	Термін	Місце проведення	Категорії учасників	Відповідальні
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології»	Лютий 2017 р.	Місто Миколаїв, ДНЗ № 123 «Синичка»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І.
Повідомлення на педагогічну годину «Нова творча група із проблеми «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології» в Миколаївській області»	Березень, 2017 р.	Місто Южноукраїнськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
Засідання методичного об'єднання для вихователів старших груп та вчителів початкових класів Южноукраїнської ЗОШ І–ІІІ ступенів № 1 ім. Захисників Вітчизни Южноукраїнської міської ради «Трикутник взаємодії	Березень, 2017 р.	Місто Южноукраїнськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Працівники управління освіти, учителі, вихователі	Колганова І. І., Руденко Л. В.



вихователів старших груп та вчителів початкових класів» Квест-подорож на тему «Овочі» у старшій групі № 1 «Пролісок»				
Майстер-клас «Технологія організації та проведення квесту»	Травень, 2017 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології»	Травень, 2017 р.	Місто Первомайськ, ДНЗ № 16 «Калинонька»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І., Руденко Л. В.
Облаштування куточка «Школа під блакитним небом» для проведення квесту	Травень, 2017 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
<b>2017–2018 н. р.</b>				
Анкетування педагогічних працівників «Проведення квесту в ДНЗ»	Вересень, 2017 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології»	Листопад, 2017 р.	Місто Первомайськ, ДНЗ № 13 «Гвоздичка»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І., Руденко Л. В.
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів	Березень, 2018 р.	Місто Миколаїв, ДНЗ № 94 «Марійка»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г.С.	Колганова І. І., Руденко Л. В.

із проблеми «Забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти на засадах Нової української школи засобами квест-технології»				
Робота творчої майстерні. Виготовлення ляльки-мотанки для учасників обласної творчої групи	Березень, 2018 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
Участь у квест-семінарі «Вишита доля України»	Травень, 2018 р.	Місто Миколаїв, Муніципальний колегіум імені В. Д. Чайки	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І., Руденко Л. В.
<b>Форма, тема</b>	<b>Термін</b>	<b>Місце проведення</b>	<b>Категорії учасників</b>	<b>Відповідальні</b>
<b>2018–2019 н. р.</b>				
Творча лабораторія «Чомусики»	Протягом навчального року	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка» (середня група)	Діти	Руденко Л. В.
Засідання Центру творчого розвитку «Домісолька» для музичних керівників. Квест до Свята врожаю «Пригоди в Овочево-фруктовому селі»	Вересень 2018 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Музичні керівники міста, батьки, діти	Колганова І. І., Коваленко Л. В.
Козацький квест – гра «Наставники вчать малят»	Жовтень, 2018 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Козаки Громадської організації «Буго-гардова Січ українського козацтва», діти, працівники закладу	
Засідання вихователів-	Листопад 2018 р.	Місто Южно-українськ,	Працівники управління	Колганова І. І.

методистів ДНЗ міста Южноукраїнська «Використання інноваційних технологій». Квест «Серце віддаю дітям», присвячений 100-річчю від дня народження В. О. Сухомлинського		ДНЗ № 2 «Ромашка»	освіти, вихователі-методисти міста	
Підготовка презентації для виступу на засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів	Листопад, 2018 р.	Місто Южноукраїнськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»		Колганова І. І.
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти на засадах Нової української школи засобами квест-технології»	Грудень, 2018 р.	Місто Миколаїв, ДНЗ № 74 «Якорьок»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І., Руденко Л. В.
Підготовка матеріалів та проведення засідання обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Квест-технологія як засіб забезпечення наступності дошкільної освіти та Нової початкової школи»	Березень–квітень, 2019 р.	Місто Южноукраїнськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Строчко О. А., Колганова І. І.
<b>2019–2020 н. р.</b>				
Творча лабораторія «Чомусики»	Протягом навчального року	Місто Южноукраїнськ, ДНЗ № 2 «Ромашка» (старша група)	Діти	Руденко Л. В.

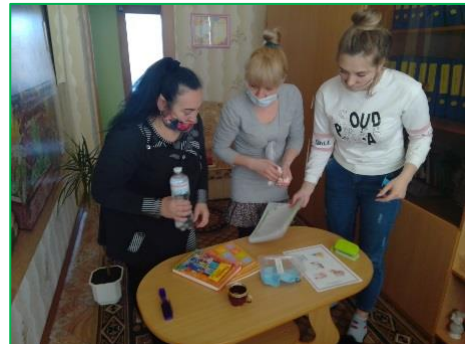
Проведення туристичного квесту «Похід до річки Південний Буг»	Вересень, 2019 р.	Берег річки Південний Буг	Батьки, діти, працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І., Степаненко О. М.
Засідання обласної педагогічної студії «Ігрова діяльність дітей дошкільного віку в інтегрованому освітньому просторі». Гра-квест «Чарівна лабораторія»	Жовтень, 2019 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Працівники МОППО, вихователі Миколаївської області	Колганова І. І., Руденко Л. В.
<b>Форма, тема</b>	<b>Термін</b>	<b>Місце проведення</b>	<b>Категорії учасників</b>	<b>Відповідальні</b>
Засідання школи молодого вихователя «Квест-технологія в ДНЗ». Заняття в середній групі «День народження Лепетуна». Квест для молодих педагогів «Граючись – навчаємося»	Грудень, 2019 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Працівники управління освіти, вихователі міста	Колганова І. І., Руденко Л. В.
Участь у засіданні обласної творчої групи педагогічних працівників дошкільних навчальних закладів із проблеми «Квест-технологія як засіб забезпечення наступності дошкільної освіти та Нової початкової школи»	Грудень, 2019 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 6 «Світлячок»	Члени творчої групи, керівник Міленіна Г. С.	Колганова І. І.
Проведення квесту-гри «Зірки для Святого Миколая»	Грудень, 2019 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Діти, працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І., Степаненко О. М.
Проведення квесту з педагогічними працівниками «Адвент календар – цікаве очікування свята»	Грудень, 2019 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
<b>2020–2021 н. р.</b>				
Проведення методичного квесту «Підготовка до Тижня безпеки дитини»	Листопад, 2020 р.	Місто Южно-українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.

	Лютий, 2021 р.	Місто Южно- українськ, ДНЗ № 2 «Ромашка»	Педагогічні працівники ДНЗ № 2	Колганова І. І.
--	-------------------	--	--------------------------------------	-----------------

№ №з /п	Зміст роботи	Форма, рік проведення	Категорії учасників
<b>I. Організаційно-педагогічна робота</b>			
1.	Творча група «Виховний потенціал квестів» 1. Типи та різновидності квестів. 2. Структура та етапи проведення квестів. 3. Типізація квестів. 4. Залучення учасників. 5. Переваги застосування квесту	Засідання творчої групи закладу, 2017–2018 н. р.	Слухачі, вихователі дітей стар- шого до- шкільного віку
2.	Педагогічна рада «Упровадження діяльнісного, компетентнісного та ігрового підходів до освіти. Квест-технологія: гра, пошук, дослідження»	Практико- теоретична база. Листопад, 2019 р.	Педагоги
3.	Консультації: «Проблемні завдання з елементами рольової гри» (О. Галаєва), «Вид дослідницької діяльності» (М. Кадемія), «Мініпроекти, засновані на пошуку» (В. Шмідт)	Вебінар «Вебквести в навчальному процесі» від v\o «Основа»- <a href="https://youtu.be/3sezQwW7pg">https://youtu.be/3sezQwW7pg</a> . Упродовж 2018– 2019 н. р., інтернет- джерела	Педагоги, вихователі- методист
4.	Круглий стіл «Перспективи впровадження квест-технології як підготовка дитини до школи»	Круглий стіл, грудень, 2019 р.	Педагоги, вихователі- методист
<b>II. Модернізація освітнього простору закладу</b>			
1.	Створення умов для організації квесту: безпеку для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру	Консультації. Упродовж 2018– 2019 н. р.	Педагоги, адміністрація закладу
2.	Облаштування території закладу «Квеструм просто неба»	Робота з батька- ми, творчий потенціал педагогів	Педагоги, батьки
<b>III. Організаційно-практична робота</b>			
1.	Основи якісної підготовки: - написання сценарію; - розроблення маршруту; - формування завдань; - підготовка реквізиту; - етапи проведення: 1) мотивація й організація;	Конкурс сценаріїв квестів	Педагоги

	2) чітке визначення результату; 3) опис завдань; 4) супровід гравців; 5) підбиття підсумків		
2.	Проведення квесту для дорослих. Тема: «Повернення у дитинство»	Квест-гра. 2 етапи. Листопад 2019, січень, 2020	Педагоги, соціально- психологічна служба
3.	Засідання обласної творчої групи «Виховний потенціал квест-технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти»	Грудень, 2019 р.	Вихователі, діти старшого дошкільного віку, слухачі творчої групи (керівник Мілені- на Г. С.)
<b>IV. Робота з дітьми</b>			
1.	Фізкультурний квест-похід «Пригоди на лісовій галявині»	Квест-похід. Липень, 2019 р.	
2.	Музичний квест «У пошуках чарівних звуків»	Музичний квест. Січень, 2020 р.	
3.	Квест логіко-математичного та мовленнєвого спрямування «Шукаємо скарб»	Квест. Березень, 2019 р.	
4.	Спортивні квест-змагання між вихованцями старших груп та учнями 1 класу «Здорові діти – здорова нація»	Спортивні квест- змагання. Лютий, 2020 р.	
5.	Квест-заняття «Подорож парком»	Квест-похід. Червень, 2019 р.	
6.	Квест-заняття з дітьми II молодшої групи («Дитина у світі культури». Малювання + апплікація + ліплення) «Як діти Снігову королеву та Снігову бабу в гості на ялинку запрошували»	Квест-заняття. Грудень, 2019 р.	
7.	Квест-заняття з дітьми старшого дошкільного віку «Подорож Писанки»	Квест-заняття. Квітень, 2019 р.	
8.	Квест-заняття з дітьми старшої групи («Дитина у світі культури». Малювання + апплікація + ліплення) «Вирушаймо на гостини до зими»	Квест-заняття. Грудень, 2018 р.	
9.	Квест-заняття з дітьми II молодшої групи («Дитина у світі культури». Малювання + апплікація + ліплення) «Як діти новорічні прикраси виготовляли»	Квест-заняття. Грудень, 2019 р.	
10.	Квест-заняття для дітей старшого дошкільного віку з використанням дослідницько-пошукової роботи та шумових елементів методу К. Орфа «Подорож кленового листочка бабусиним подвір'ям»	Квест-заняття. Листопад, 2020 р.	

## Розділ 2. Методичний супровід





## Квест «Незнайоме в знайомому» (педагоги ЗДО)



*Людмила Деньговська, директор  
Миколаївського закладу дошкільної освіти  
№ 94 «Марійка» Миколаївської міської  
ради*

**Мета:** узагальнити та систематизувати знання педагогів про інноваційну діяльність, неперервну дошкільну та початкову освіту; розвивати логічне мислення, творчу уяву, навички співпраці в групі.

**Місце проведення:** приміщення ЗДО.

**Тривалість:** 30–40 хв.

**Сюжет.** У казковій країні Неперервність та Взаємодія розпочався злий ураган. Нині там сонячна погода, але мешканці шоковані та надзвичайно засмучені наслідками. Усі поняття, визначення, методи, прийоми за темою «Неперервність дошкільної та початкової освіти» переплуталися. Педагоги не можуть працювати, розвивати дітей без педагогічного інструментарію. Жителі країни Інновації вирушили на допомогу мешканцям Неперервності та Взаємодії. Пропонуємо також долучитися до рятувальної місії.



**Завдання.** Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб відновити казкову країну.

**Механіка гри.** Гравці об'єднуються у 2 команди й обирають капітанів, які робитимуть відмітки в маршрутному листі та відповідатимуть за організованість команди. Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати п'ять пунктів. Коли всі завдання будуть виконані, капітан ставить «+» навпроти пройденого пункту, тьютор робить запис «Пройдено» у маршрутному листі команди і дарує їй предмет – символ за змістом завдання. Після проходження всіх пунктів кожна команда повинна зібрати по 5 предметів – символів, що жителі казкової країни

Неперервності та Взаємодії використовують у своїй професійній діяльності. Допомагають 8 тьюторів.

Назви пунктів у маршрутному листі команди зашифровано. Тому, щоб вирушити до наступного пункту, їм потрібно спочатку розшифрувати його назву (тьютор може допомагати розшифрувати назву кожного пункту показуючи, як він називається, за допомогою жестів і міміки або загадати загадку). Розшифрувавши назву, команда на чолі з капітаном починає виконувати завдання.

**Маршрутні листи команд**  
(інформація від організатора квесту)

№ з/п	Маршрут І команди	Відмітка про виконання
1.	<b>Д В О К Р О С</b>	
2.	 	
3.	<b>ВІКШПЕДІЯ</b>	
4.	<b>МЕТОД ПРИЙОМ К</b>	
5.	<b>Б Л К У Е П</b>	

### ЗАВДАННЯ

**Пункт 1. Кросворд**

**Завдання 1.** Тьютор розповідає про те, що після урагану знайдено БУКВИ, що потрібно повернути на дошку оголошень. Квестори розбирають букви, з яких складають СЛОВА в кросворд на дошці. Якщо слово названо правильно, то команда повинна розшифрувати значення слова «ІННОВАЦІЯ». Завдання вважається виконаним, якщо команда розгадає кросворд.



Після виконання завдання капітан отримує Ключ Мудрості, а також слова із кросворду.



## **Пункт 2. Кюар-код**

**Завдання 1.** Вам казку, а мені методів і прийомів в'язку. Тьютор розповідає квесторам про те, що вітер зашифрував методи та прийоми педагогічного та психологічного супроводів у незнайому чорну павутину. Необхідно з неї зняти

відбиток та за допомогою сучасних гаджетів розгадати методи та прийоми. Тьютор показує зразок роботи, що мають виконати квестори. Потім записати методи та прийоми на аркуші, розподіливши: які домінують у дошкільному закладі, а які в школі. Викласти їх на ментальну карту (систематизація методів).

Коли завдання виконано, квестори забирають визначені методи та прийоми, отримують Ключ Професіоналізму.



## **Пункт 3. Історична довідка нашої вулиці**

**Завдання 1.** Тьютор повідомляє, що нічого не розпочинається без історії. Необхідно до об'єктів нашої вулиці знайти історичну довідку.

На аркуші написати:

- коли можна використовувати цю інформацію;
- для чого вона потрібна;

- які знання, компетентності формує матеріал;
- в яких розділах Базового компонента дошкільної освіти та Державного стандарту початкової освіти можна зустріти рекомендації про об'єкти, розташовані на вулиці.

Коли завдання виконано, квестори забирають листи з відповідями та отримують Ключ Компетентності.

## **Пункт 4. Лепбук**

**Завдання 1.** Тьютор розповідає гравцям про те, що через ураган у країні Неперервність та Взаємодія дуже багато роботи. Мешканці не встигають, не розуміють, як виконувати те, що потрібно за змістом





державних стандартів, потребують допомоги в систематизації форм, засобів роботи з дітьми. Будинки, в яких жили ФОРМИ та ЗАСОБИ навчання, зруйновано, їх необхідно відновити.

Квестори «будують» будинки, заповнюючи сторінки лепбуку.

Сторінки ЗДО та ЗНЗ, на яких потрібно розподілити форми та засоби навчання.

Коли завдання виконано, квестори забирають лепбук, отримують Ключ Майстерності.

### **Пункт 5. Дзвіночки настрою**

**Завдання 1.** Тьютор повідомляє, що дитинство неможливо без казок. Однак у країну Неперервність та Взаємодія після урагану не повернувся жоден із героїв казок.

Перед квесторами завдання:

- За допомогою голосової аватарки впізнати та повернути героя казки до країни Неперервність та Взаємодія.
- Скласти ментальну карту «Казка живе в душі».
- Відповісти на запитання: які компетентності в дітей розвиває казка?

Виконавши завдання, квестори забирають ментальну карту, отримують Ключ ТВОРЧОСТІ.

### **Пункт 5. Музична зала**



отримували ключі, викладіть їх, а також те, що отримали на пунктах проходження квесту. Ми з'ясуємо, які компетентності відкривають ключі, де могли побачити незнайоме в знайомому.

*Захист робіт кожної команди.*

На знак подяки жителі країни Неперервність та Взаємодія дарують символ мудрості та розуміння.



Після проходження всіх завдань команди повертаються до музичної зали.

Куратор квесту: Ваша допомога виявилася дуже корисною і вчасною. Спільними зусиллями казкову країну Неперервність та Взаємодія відновлено. На кожній зупинці ви



## Квест «Смарт-академія» (музичні керівники ЗДО)



**Яніна Розуменко,**  
музичний керівник Миколаївського  
закладу дошкільної освіти № 94  
«Марійка» Миколаївської міської  
ради

**Людмила Деньговська,**  
директор Миколаївського закла-  
ду дошкільної освіти № 94  
«Марійка» Миколаївської міської  
ради



**Мета:** ознайомити педагогів ЗДО та ЗНЗ зі структурою проведення квест-заходу в закладі освіти; підвищити мотивацію для подальшого вдосконалення квест-технологій та впровадження в практику роботи з дітьми.

**Місце проведення:** приміщення, територія ЗДО.

**Тривалість:** 30–40 хв.

**Сюжет.** В одному цікавому історичному місті розквітав сучасний навчальний заклад Смарт-академія. Заклад був незвичайний тим, що навчання в ньому проходив кожен, хто бажав навчатися. А головне – не важливо, де людина проживає.

У Смарт-академії розроблені технології проходять експерименти різного спрямування. І от, під час експерименту з визначення якостей педагога у межах Нової української школи (а саме оброблення діагностичних даних) стався збій у програмі підрахунків. Науковці в розпачі, почалися суперечки, які





якості необхідно, якій якості надати перевагу. Необхідна ваша допомога: розпочати допомагати ми можемо тільки тоді, коли відгадаємо (назвемо) слово: НЕПЕРЕРВНІСТЬ (мнемо) веселі картинки.

Допомога полягає в тому, що потрібно зібрати смарт-кейс якостей педагога та визначити пріоритет:

- творчість;
- креативність;
- інтелектуальність;
- конструктивність;
- спритність;
- логічність;
- гностичність;
- емоційність.

Роздати кейси (куди складатимуть гравці матеріал). У ньому є маршрутний листок із визначеними зупинками. Колір кейса – колір маршруту. Розпочати маршрут учасники можуть із різних зупинок.

**Завдання.** Учасники повинні виконати всі завдання для відновлення системи програми підрахунків.

**Механіка гри.** Учасники гри об'єднуються в команди, обирають капітана. Отримавши маршрутний лист, вони вирушають здобувати предмети-підказки. Наприкінці маршруту команди збираються разом. Модератор підраховує здобутки.

## ЗАВДАННЯ

### Зупинка 1. Колор-лаб

Кожен, хто завітав до зупинки, нагороджується якістю творчості та креативності.

**Тьютор:** Доброго дня! Вас вітає студія «КОЛОРО-ЛАБ». Для того, щоб отримати інформацію для вашого кейса, необхідно аргументувати, що об'єднує ці речі (пензлик, фарби, ножиці, гудзики, картинки?). Ваше завдання – обрати QR-код, знайти в ньому інформацію та створити подарункову листівку з домінуючими елементами.

У кінці завдання тьютор надає слова «творчість», «креативність», а третю якість команда обирає собі за бажанням.

Відмітка про виконання в маршрутному листі.



## Зупинка 2. Вікіпедія

Необхідно розшифрувати слово (за мнемотехнікою); розгадати кросворди; підібрати зміст, короткий опис до кожного слова: коли і де застосовано.

За виконану роботу команда отримує педагогічні якості: *інтелектуальність*, *логічність*, а третю вибирає собі за бажанням.

Ю	А	Р	О	Д	И	М	О	П	Д
Ь	Ш	И	М	О	Р	К	О	В	Ь
Б	Е	Ж	А	Л	К	Е	В	С	Л
А	Р	О	Г	У	Р	Е	Ц	К	Е
К	У	К	У	Р	У	З	А	Ц	Ф
Л	А	Х	О	К	Э	П	Й	Е	О
А	В	Ь	У	Н	У	К	З	Р	Т
Ж	К	Л	Ф	С	С	И	Д	Е	Р
А	Ы	О	Т	Я	Ш	Е	Щ	П	А
Н	Т	А	К	А	Б	А	Ч	О	К



## Зупинка 3. Музичний салон

Щоб отримати педагогічну якість, потрібно відтворити музичний ланцюжок.

Тьютор умикає «Музичні аватарки».

Після успішного виконання команда нагороджується такими педагогічними якостями:

*творчість*, *емоційність*. А третю якість команда вибирає собі за бажанням.

## Зупинка 4. Лего-парк

Необхідно знайти відображення відбитку будівельного матеріалу; назвати його, порахувати кількість у схемі; відтворити споруду за малюнком.

Схеми вибирають за кольором.

Виконавши завдання, команда нагороджується педагогічними якостями: *конструктивність*, *інтелектуальність*, третю якість команда обирає собі за бажанням.



## Зупинка 5. Спортивна хвиля

Шановні квестери, щоб виконати це завдання вам необхідно за картинками назвати якості, що діти розвивають у закладах дошкільної, загальної

середньої освіти:

швидкість;	назви;
спритність;	види рухів;
гнучкість;	біг, ходьба, стрибки;
витривалість;	плавання, їзда на велосипеді.

Команда проходить естафети. Виконують вправи на координацію рухів та рівновагу.

### «Петля безкінечності»

Застосовується для того, щоб команди не зустрілись на зупинках (за необхідністю).

*Перше коло «безкінечності»:*



- пройти по слідах (тварин, птахів);
- назвати геометричні форми (сенсорика);
- назвати машини професії (що кому потрібно).

*Друге коло «безкінечності»:*

на столах лежать предметні картинки різної тематики. Учасникам треба обрати, що найбільше знадобиться педагогу під час освітньої діяльності.

## Квест «Формування мовленнєвої компетенції у майбутнього школяра» (педагоги ЗДО)



**Валентина Головня,**  
вихователь-методист Миколаївського  
закладу дошкільної освіти № 123  
«Синичка» Миколаївської міської ради

**Мета:** закріпити і систематизувати знання педагогів із розвитку мовлення дошкільників, отримані учасниками в процесі самоосвіти та педагогічної діяльності.

**Місце проведення:** приміщення ЗДО.

**Тривалість:** 45–60 хв.

**Сюжет.** Одним із важливих факторів готовності дітей до школи є мовленнєва готовність. Адже розвинена мова – це показник комунікативного та інтелектуального розвитку дитини, а отже, гарантія успішного засвоєння знань.

Мовленнєва підготовка дітей до навчання у школі включає поняття «мовленнєва компетенція», що є однією з провідних характеристик особистості, яка формується.

Пропонуємо пройти КВЕСТ, під час якого ви отримаєте чудовий кейс знань «Формування мовленнєвої компетенції у майбутнього школяра». А щоб виконати завдання, пропоную вам об'єднатися в дві команди.

**Завдання.** Наповнити кейс «Формування мовленнєвої компетенції в майбутнього школяра».

**Механіка гри.** Учасники об'єднуються в 2 команди. Кожна команда отримує емблему, маршрут, обирає назву своєї команди і лідера.

Виконуючи запропоновані завдання на зупинках свого маршруту, команди отримують ключові слова. На останній зупинці вони наповнюють кейс ключовими словами.

### **Маршрутний лист для команди № 1**

<b>Назва зупинки</b>	<b>Місце</b>	<b>Відмітка про виконання</b>
<b>Зупинка 1.</b> Кросворд	Методичний кабінет	
<b>Зупинка 2.</b> Слово до слова – зложиться мова	Кабінет учителя-логопеда	
<b>Зупинка 3.</b> Пограймо	Кабінет практичного психолога	
<b>Зупинка 4.</b> Lego-конструктор	Кабінет медичної сестри	
<b>Зупинка 5.</b> Творча	Музична зала	
<b>Зупинка 6.</b> Наповнюємо кейс	Музична зала	

### **Маршрутний лист для команди № 2**

<b>Назва зупинки</b>	<b>Місце</b>	<b>Відмітка про виконання</b>
<b>Зупинка 1.</b> Кросворд	Кабінет учителя-логопеда	

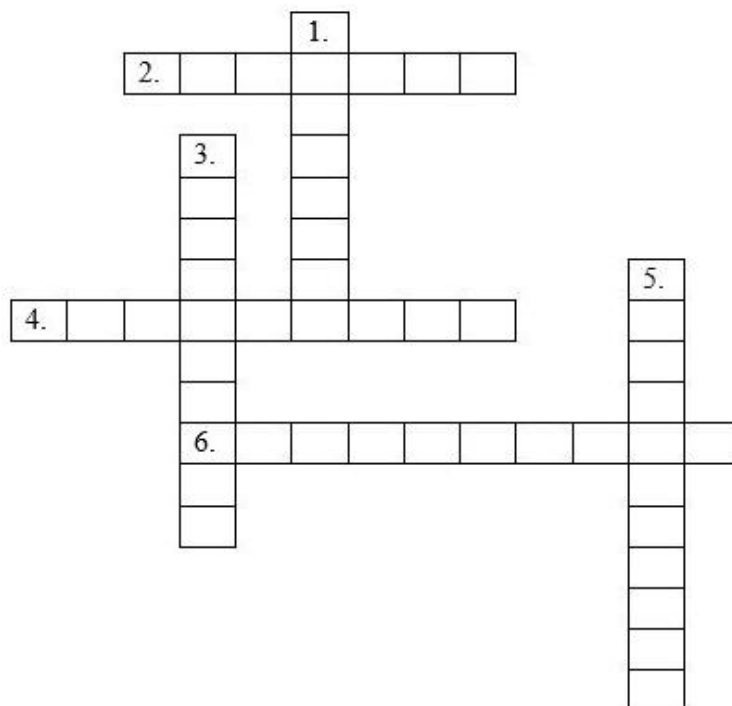
<b>Зупинка 2.</b> Слово до слова – зложиться мова	Кабінет практичного психолога	
<b>Зупинка 3.</b> Пограймо	Кабінет медичної сестри	
<b>Зупинка 4.</b> Lego-конструктор	Методичний кабінет	
<b>Зупинка 5.</b> Творча	Музична зала	
<b>Зупинка 6.</b> Наповнюємо кейс	Музична зала	

## ЗАВДАННЯ

### Зупинка 1. Кросворд

#### Завдання 1.

1. Розділ мовознавства, що вивчає звукову систему мови, називається...
2. Звуки, в основі яких лежить тон.
3. Звуки, в основі яких лежить шум.
4. Вправа «Голосно-тихо» сприяє розвитку ...
5. Прийом, що використовується у вихованні звукової культури мовлення.
6. Жанр народної творчості спеціально скомпонований із важких для вимови слів, яким часто розважаються діти, намагаючись швидко його вимовити...





## Зупинка 2. Слово до слова – зложиться мова

**Завдання 1.** Прочитайте наведені вислови. Як ви поясните дітям переносне значення цих фраз?

Свіжі сили – ...

Золоті руки – ...

Золоте серце – ...

Кам'яне серце – ...

Серце грає – ...

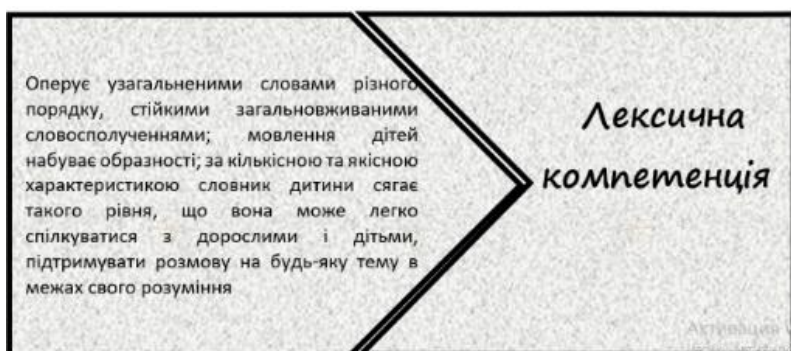
Очі сміються – ...

Золота осінь – ...

Срібний іній – ...

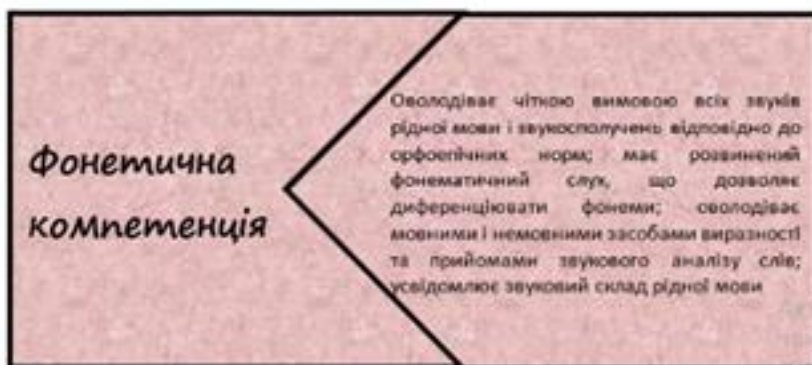
Прокинулося сонечко – ...

Шовкове волосся – ....



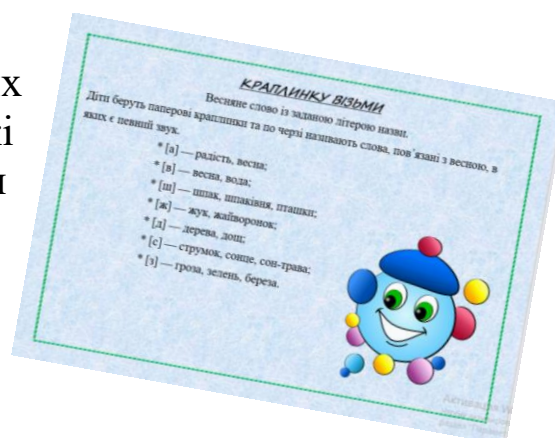
Ключове слово

Ключове слово



## Зупинка 3. Пограймо

**Завдання 1.** Із запропонованих дидактичних вправ визначте, які вправи можна використовувати для формування граматичної правильності мовлення.





**Ключове слово**

Вживає (неусвідомлено) граматичні форми рідної мови згідно із законами і нормами граматики (рід, число, відмінок, деевідміна, клична форма тощо), має розвинене чуття граматичної форми; наявні корекційні навички щодо правильності вживання граматичних форм та порядку слів у реченні

**Граматична компетенція**

### Зупинка 4. Lego-конструктор

**Завдання 1.** Із цеглинок Lego скласти структуру бесіди.

<b>Початок</b>	<b>Основна частина</b>	<b>Кінцівка</b>
Загадка	Пояснення	Завдання для спостережень
Читання вірша, прислів'я	Демонстрація наочності	Формулювання висновків
Словесна гра	Репродуктивні запитання	

**Ключове слово**

Вживає і розуміє розмовну мову у різних ситуаціях спілкування, здатний на самостійне спілкування і взаємодію в різних ситуаціях, розуміє в ситуації спілкування, мовно-діалогічні аспекти мовної діяльності для вирішення комунікативних завдань, розуміє правила мовленнєвої поведінки та мовленнєвої етики

**Діалогічна компетенція**



## Зупинка 5. Творча

**Завдання 1.** Визначте порядок подій і складіть колективну розповідь за серією картинок.



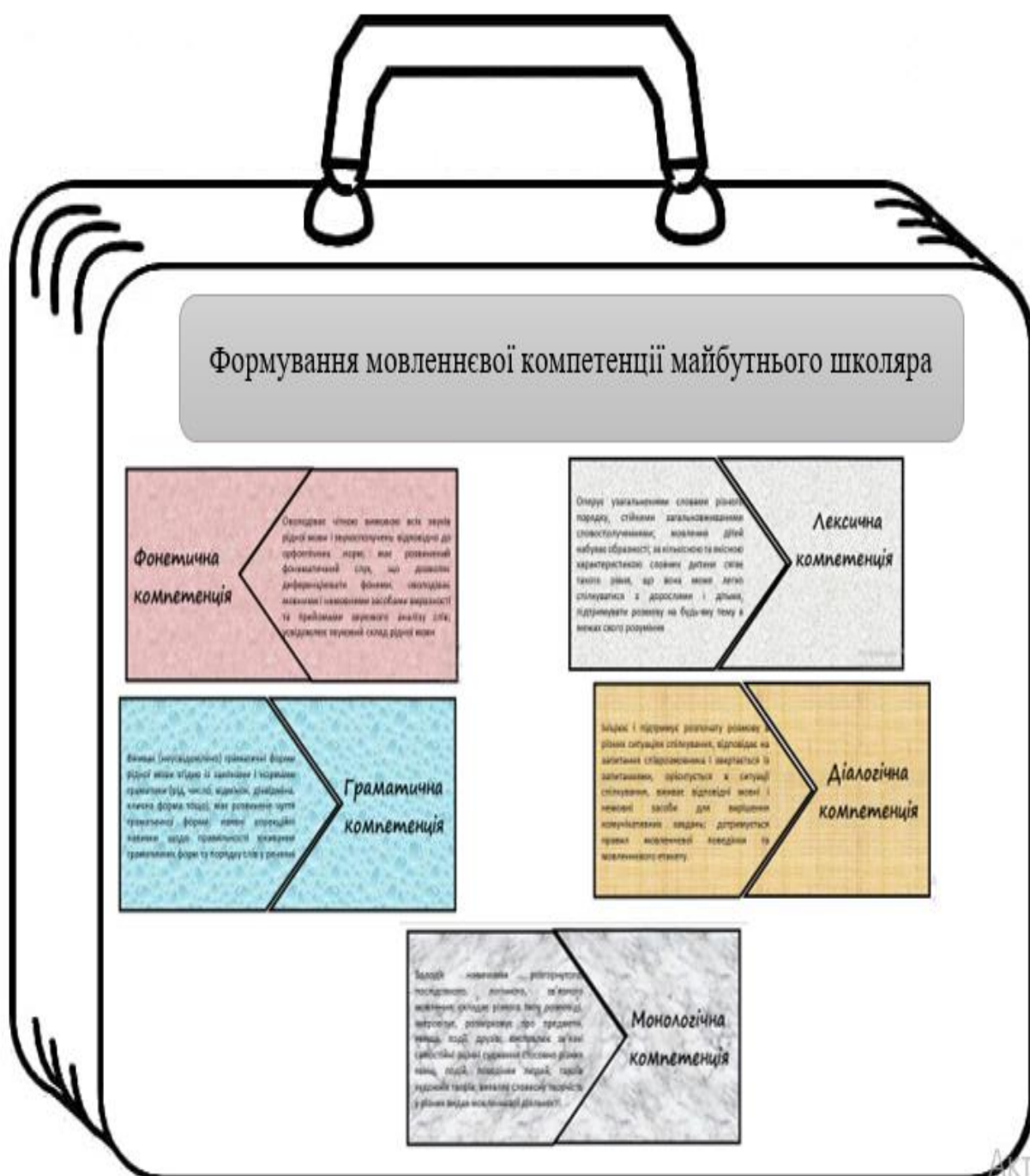
Ключове слово

Володіє навичками розгорнутого, послідовного, логічного, зв'язного мовлення; складає різного типу розповіді, імпровізує, розмірковує про предмети, явища, події, друзів; висловлює зв'язні самостійні оцінні судження стосовно різних явищ, подій, поведінки людей, героїв художніх творів; виявляє словесну творчість у різних видах мовленнєвої діяльності

Монологічна  
компетенція

## Зупинка 6. Наповнюємо кейс

**Завдання 1.** Кожна команда розподіляє у кейсі свої ключові слова.



АКТИВ  
ПЕДАГОГІКА

Ось такий кейс знань ви зібрали, виконавши завдання КВЕСТУ. Отже, щоб сформувати мовленнєву компетенцію майбутнього школяра, необхідно плідно працювати над розвитком усіх компетенцій.

**Підсумки КВЕСТУ, нагородження переможців.**

## Квест «Небезпека поруч!»



**Світлана Жуматій,**  
директор Первомайського закладу  
дошкільної освіти (ясел-садка) № 13  
«Гвоздичка» Первомайської міської ради

**Мета:** відпрацювати теоретичні знання щодо безпеки життєдіяльності та цивільного захисту; здобути практичні навички захисту під час надзвичайних ситуацій; визначити основні умови збереження емоційного здоров'я педагога,

підвищення самооцінки, впевненості в собі.

**Місце проведення:** музична і спортивна зала, методичний кабінет, кабінети директора, практичного психолога, медичної сестри.

**Тривалість:** 1 год 20 хв.

**Сюжет.** По телефону оголосили пожежу на одному з майданчиків. Для того, щоб швидше добратися до майданчика, потрібно пройти перешкоди. За кожен пройдений перешкоду команді вручатиметься вогнегасник.

**Завдання.** Швидко прибути до місця призначення та погасити вогонь. Результати змагань буде визначати адміністрація закладу. Команди отримують провідний лист, де на кожній із перешкод відмічатимуть витрачений час.

**Механіка гри.** У грі беруть участь дві команди. На виконання завдання дається 5 хвилин, на обговорення – до 7 хвилин. Обидві команди розпочинають рух одночасно.

**Атрибути, матеріали:** дві мапи, 4 столи, аркуші паперу, ручки, дошка, палка, матерія, покривало, журнал відвідування, особисті речі, іграшки, косметика, фотоальбом, навушники, ложка, тарілка, чашка.

**I перешкода. Тема «Ерудит»**

1. *Які нормативні акти визначають права громадян?*  
(Закон України «Про охорону праці» від 21.11.2002).
2. *Законодавча база з питань ОП.*  
(Конституція, КЗпП, ДБН, санітарні норми, правила безпечної експлуатації обладнання, положення, інструкція «Про охорону праці», ЗУ «Про державне соціальне страхування»).
3. *Права працівників на ОП під час укладання трудової угоди.*  
(Інформування під підпис про умови праці, наявність небезпечних факторів, обов'язкове страхування від нещасних випадків).
4. *Коли і хто проводить вступний інструктаж із працівниками?*  
(Проводить директор закладу під час вступу на роботу).
5. *Які нещасні випадки вважаються пов'язаними з виробництвом?* (На робочому місці, на території підприємства, під час виконання роботи, у транспорті підприємства).

## **II перешкода. Тема «Увага! Евакуація»**

На столі лежать потрібні і не потрібні речі. Команди збирають лише необхідні речі.

*Матеріали:* журнал відвідування, особисті речі, іграшки, косметика, фотоальбом, навушники, ложка, тарілка, чашка).

## **III перешкода. Тема «Обережно сонце!»**

Перегрівання голови на сонці може призвести до сонячного удару. Що потрібно робити, щоб допомогти собі чи колезі у разі перегрівання?

*Матеріали:* аркуш паперу, ручки.

Правильні відповіді:

1. Піти в тінь.
2. Випити прохолодної води.
3. Протерти шкіру вологим рушником.
4. Якщо піднімається температура – загорнути у вологе простирadlo.
5. Прийняти жарознижуючі засоби.
6. Викликати лікаря.

#### **IV перешкода. Тема «Вибухо-небезпечні предмети»**

Відповісти на запитання: Як слід поводитися, якщо ви помітили залишену на зупинці сумку, в якій знаходиться вибуховий пристрій?

*Матеріали:* аркуш паперу, ручка.

Правильні відповіді:

1. Не користуйтеся мобільним телефоном.
2. Не підходьте близько до предмета.
3. Не дозволяйте заливати знахідку рідиною, засипати ґрунтом або піском.
4. Повідомте правоохоронців.
5. Попередьте перехожих про небезпеку.

#### **V перешкода. Тема «Діамантова нога» (практична дія)**

Перша допомога потерпілому з переломом

*Матеріал:* дощечка, палка, матерія, покривало.

Правильні дії:

1. Спочатку переконайтеся, що навколо безпечно.
2. Огляньте потерпілого. Оцініть, чи він знаходиться у свідомості, частоту дихання.
3. Викличте екстрену медичну допомогу за номером 103.
4. Якщо ви побачили у потерпілого ознаки закритого перелому, надайте першу допомогу в такому порядку:
  - 4.1. Допоможіть травмованій людині прийняти положення, що завдає найменше болю.
  - 4.2. Зафіксуйте пошкоджену кінцівку (накладіть шину чи використайте підручні засоби).
  - 4.3. Укрийте людину термопокривалом/покривалом.
  - 4.4. До прибуття екстреної медичної допомоги, постійно наглядуйте за травмованою людиною. Якщо стан потерпілого до приїзду швидкої допомоги почав погіршуватися – зателефонуйте диспетчеру повторно.

**Фініш:** після надання екстреної допомоги кожна команда, зібравши картинки із зображенням вогнегасників, гасить уявну пожежу.



## Квест «Сучасний педагог. Який він?» (педагоги ЗДО)



**Олена Давлічена,**

*директор Первомайського закладу  
дошкільної освіти № 16 «Калинонька»  
Первомайської міської ради*

**Мета:** ознайомити педагогів із квест- технологією, її особливостями, умовами організації та проведення; заохотити до впровадження нової технології в практику роботи через участь у квесті «Сучасний педагог. Який він?»; розвивати увагу, спостережливість, уяву, інтерес до нового; виховувати товарицькість, прагнення до перемоги.

**Місце проведення:** ЗДО № 16 «Калинонька».

**Тривалість:** 30 хв.

**Сюжет.** Оскільки я – третє покоління педагогів дошкільця, то в нас є родинний секрет, яким має бути сучасний педагог. Я можу поділитися з вами цим секретом. Але для цього необхідно виконати завдання. За кожне виконане завдання ви отримаєте пазл, з яких і складете секрет сучасного педагога. Отримати пазли ви зможете на локаціях. До якої саме локації вам потрібно рухатися, обираєте самостійно.

**Завдання.** Команди повинні пройти за картою по зупинках, виконати завдання на кожній зупинці, отримати пазли і скласти з них портрет сучасного педагога.

**Механіка гри.** Гравці об'єднуються в команди: за кольором обгортки цукерки (приклеєні під стільцем).

Вибір капітана: лічилка «Раз, два, три, капітаном будеш ти!».

Команди отримують маршрутні листи, в яких на кожній зупинці необхідно зробити відмітку про виконання завдання.

## МАРШРУТНИЙ ЛИСТ № 1

ЗУПИНКА	ВІДМІТКА
Це наука, що вивчає психічні явища (мислення, почуття, волю) та поведінку людини, пояснення яких знаходимо в цих явищах	
Цей термін означає коло питань, у яких людина добре обізнана, має знання та досвід. Це також визначається як набута у процесі навчання інтегрована здатність особистості, яка складається із знань, досвіду, цінностей і ставлення, що можуть цілісно реалізовуватися на практиці.	
Це поняття об'єднує в собі науку (включно з технологією) і освіту, мистецтво (літературу та інші галузі), мораль, уклад життя та світогляд. Це сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії	
Це цілеспрямована пізнавальна діяльність людей з отримання знань, умінь та навичок або щодо їх вдосконалення. Процес і результат засвоєння особистістю певної системи наукових знань, практичних умінь та навичок і пов'язаного з ними того чи іншого рівня розвитку її розумово-пізнавальної і творчої діяльності, а також морально-естетичної культури, які у своїй сукупності визначають соціальне обличчя та індивідуальну своєрідність цієї особистості	

### ЗАВДАННЯ

Команди за описом зупинок відвідують їх за вибором та виконують завдання.

#### **Зупинка 1. Дитинство**

**Завдання 1.** Зобразити дитину, яку виховує сучасний вихователь.

*Капітан отримує пазл.*

#### **Зупинка 2. Анаграма**

**Завдання 1.** Написати анаграму до слова «педагог», розкриваючи найкращі якості сучасного педагога.

Складіть анаграму до слова «педагог», використовуючи кращі риси особистості сучасного педагога

П  
Е  
Д  
А  
Г  
О  
Г

*Капітан отримує пазл.*



### Зупинка 3. Ребуси

Завдання 1. Розгадати ребуси (креативність, психологія, розвиток).



Капітан отримує пазл.

### Зупинка 3. Італійський кросворд

Завдання 1. Віднайти, як називають сучасних педагогів.

Як називають сучасних педагогів?

Й	Ц	У	К	Ф	А	С	И	Л	І	Т	А	Т	О	Р	М	И	И	Н	О	Л
У	В	И	Х	О	В	А	Т	Е	Л	Ь	А	В	І	Ф	М	Н	И	О	И	М
К	П	А	В	І	Ф	П	О	Р	А	Д	Н	И	К	А	В	А	В	В	О	А
Е	Й	Ц	У	К	Е	Н	Г	Ш	Щ	З	Х	Є	Ж	Д	Л	С	Р	А	П	А
Н	А	Г	Е	Н	Т	И	З	М	І	Н	В	Ч	С	М	И	Т	И	Т	Т	Ь
К	С	М	М	С	П	Е	Д	А	Г	О	Г	І	К	А	А	А	Ф	О	Ь	Б
О	Ю	Б	Ь	Т	И	М	С	Ч	П	А	Р	Т	Н	Е	Р	В	П	Р	И	М
У	П	Т	Ь	Ю	Т	О	Р	В	І	П	М	И	Р	В	Т	Н	Р	П	А	І
Ч	А	П	І	А	Т	И	М	О	Д	Е	Р	А	Т	О	Р	И	А	П	А	В
О	Ю	Б	Ь	Т	И	М	С	Ч	Я	Ф	І	В	А	П	Р	К	О	Л	Д	Ж
Р	М	Е	Н	Т	О	Р	П	А	О	Л	Е	А	В	И	С	У	О	Р	И	М
Л	В	І	К	П	Р	Е	О	Ь	Т	И	А	О	Р	В	Ф	Ц	Й	К	А	П

Капітан отримує пазл.

Команди складають із пазлів зображення сучасного педагога.

– «Вітаю! Ми разом розкрили секрет сучасного педагога.  
Але у кожного він має бути свій».



## Квест «У пошуках скарбу» (педагоги ЗДО)



*Олена Давлічена,  
директор Первомайського закладу  
дошкільної освіти № 16 «Калинонька»  
Первомайської міської ради*

**Мета:** ознайомити педагогів із квест-технологією, її особливостями, умовами організації та проведення; заохотити до впровадження нової технології в практику роботи через участь у

квесті «У пошуках скарбу»; розвивати увагу, спостережливість, уяву, інтерес до нового; виховувати товариськість, прагнення до перемоги.

**Місце проведення:** приміщення на вибір організатора.

**Тривалість:** 15 хв.

**Сюжет.** У нас є родинний скарб – старовинна книга з рецептами, але вона загубилася. Допоможіть знайти наш родинний скарб. Але для цього необхідно виконати завдання. За кожне виконане завдання ви отримаєте літери, що є підказками до пошуку.

**Завдання.** Гравці мають виконати завдання, за що отримають літеру. У наприкінці квесту скласти слово з отриманих літер.

**Механіка гри.** Гравці об'єднуються в команди за першою літерою імені (перша команда – голосна, друга – приголосна).

Вибір капітана: лічилка «Раз, два, три, капітаном будеш ти!».

## ЗАВДАННЯ

### Зупинка 1. Пам'ятник книзі

**Завдання 1.** Із певних літер скласти назву міста та назвати місто, в якому немає пам'ятника книзі.

ЧИЛІ

БЕРЛІН

ПЕКІН

ПЕРВОМАЙСЬК

*Капітан отримує літеру-підказку.*

### Зупинка 2. Найменша книга світу

**Завдання 1.** У цьому ребусі зашифрована одна з найменших книг у світі.



У книзі всього 12 сторінок площею 0,6 міліметра. Сторінки перегортаються загостреним кінцем людської волосини («Кобзар» Т. Г. Шевченка).

*Капітан отримує літеру-підказку.*

### **Зупинка 3. Вислови про книгу**

**Завдання 1.** Записки в цукерках. Назвати слова, з них скласти вислів видатного українця про книги.

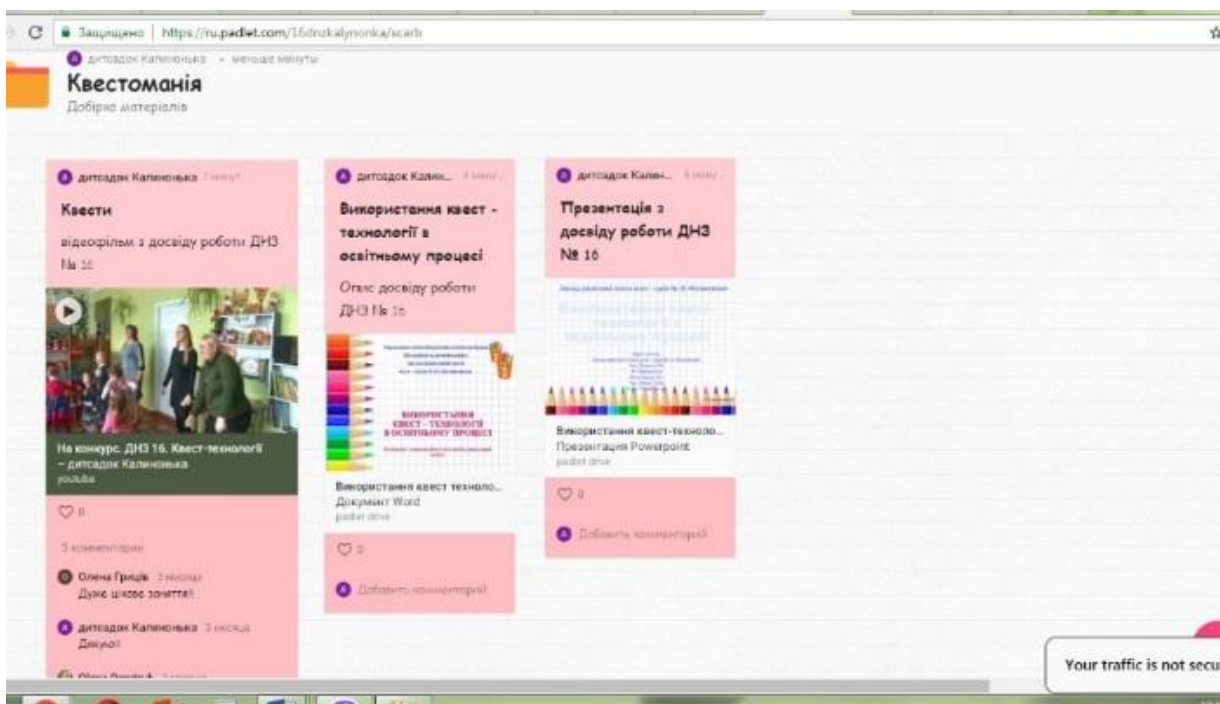
«Кімната без книги – все одно, що людина без душі» (О. Довженко).

«Дивною і ненатуральною здається людина, яка існує без книги» (Т. Г. Шевченко).

*Капітан отримує літеру-підказку.*

Підказка – ЗНАННЯ. Знання – це скарб, а вміння вчитись – ключ до нього. Звідки ми беремо скарби знань?

– «Вітаю! Ми разом знайшли родинний скарб! Але ця книга незвичайна, із подарунками (QR-код). За допомогою програми зчитування QR-кодів ви перейдете на дошку «Padlett», на якій зібрано корисні матеріали про квести. Бажаю вам знаходити нові скарби».



## Психологічний квест для педагогів



**Онуфрієнко Марина Вадимівна,**  
*практичний психолог Первомайського  
закладу дошкільної освіти № 16  
«Калинонька» Первомайської міської ради*

**Мета:** розвинути когнітивну сферу учасників, творчість, згуртувати колектив, популяризувати психологічні знання.

**Учасники:** педагоги закладу дошкільної освіти.

**Обладнання:** фліпчарт, магніти, папір формату А4, олівці, роздавальний матеріал.

### Хід квесту

*Психолог:* Вітаю вас, шановні педагоги. Пропоную сьогодні таку форму роботи, як квест. Але квест незвичайний, а психологічний.

**Умови квесту.** Учасники об'єднуються в дві команди, обирають капітана та назву. Квест складається з 4 зупинок. На кожній зупинці команда отримує підказку, за допомогою якої дізнається, куди потрібно рухатися далі.

Команди починають рух із музичної зали, де й отримують перші підказки.

За виконанні завдання на кожній зупинці учасники отримують шматок пазла, який мають скласти повністю. Пройшовши весь маршрут, педагоги повертаються до місця, де починався квест, і складають пазл. Переможе команда, що першою правильно складе пазл (додаток 1).

### Орієнтовна схема маршруту № 1

*Музична зупинка* → *Ігрова* → *Психологічна* → *Творча*



## Орієнтовна схема маршруту № 2

*Ігрова → Творча → Психологічна → Музична зупинка*

**Психологічна зупинка.** Перед учасниками малюнок із реакціями різних людей на одну й ту саму ситуацію. Завдання учасників визначити, який тип темпераменту в кожній людині на малюнку (додаток 2).

За 4 правильні відповіді команда отримує частину пазла.

*Підказка до психологічної зупинки.*

Назва точки пересування розрізана на окремі букви, правильно склавши які, учасники дізнаються, куди йти далі.

**Ігрова зупинка.** Пропонується взяти участь у грі «Що? Де? Коли?». Учасникам буде поставлено 4 запитання. За три правильні відповіді отримають частину пазла. Запитання з чорною скринею є обов'язковим. Номер запитання визначають учасники.

*Підказка до ігрової зупинки.*

Назву наступної зупинки написано задом наперед (іоворгі).

Запитання до гри:

1. Увечері мені дають завдання на ранок. Я завжди його виконую, але мене все одно сварять. Хто я? (Будильник).

2. Продовжіть вираз: «Сни – відображення реальності. Реальність – відображення ... (снів).

3. Німецький письменник Бертольд Авербах вважав, що придбання грошей вимагає доблесті, збереження грошей вимагає розважливості. А що, на думку Авербаха, вимагає мистецтво? (Їх витрату).

4. Британська королева Єлизавета II дуже не любить бути непунктуальною. Художник, який її малював, зізнався, що за десять виділених йому сеансів королева спізнилася лише один раз – на чотири хвилини. Вона вбігла в кімнату, тримаючи в руках ЦЕ, і пояснила, що ЦЕ заважало їй бігти. Назвіть ЦЕ. (Корона).

5. Пороги помпейських будинків часто прикрашають привітання, але інколи можна зустріти напис, що поширений і в

нашій місцевості, особливо в мешканців приватних будинків. Що це за напис? (Обережно, злий пес!).

6. Китайський винахід, що з'явився в Лондоні в 1750 році і став запеклим ворогом лондонських кебменів. Що це за винахід? (Парасолька).

7. На думку письменника і філософа Вольтера, жінка може зберігати лише одну таємницю. Яку? (Свій вік).

*Запитання для чорної скриньки*

1. В епоху Середньовіччя на будівлі, де зберігалися вони, можна було прочитати напис: «Тут мертві живуть, тут німі говорять». Що зберігали в будівлях із таким написом? (Книги).

2. Це – справжнє задоволення для вуха, ока, а найголовніше – для розуму. (Книга).

3. Іноді цим предметом користуються особливо хазяйновиті чоловіки. (Книга, бо ховають там зачанку).

**Творча зупинка.** На цій зупинці поговоримо про картини. Команда отримує підказку – картку із зображенням, яке символізує те, що намальовано на картині. Потрібно визначити, про яку картину йде мова. Усього 3 картини. За 2 правильні відповіді – частинка пазла.

*Підказка до творчої зупинки.*

Назву цієї зупинки учасники дізнаються, розв'язавши цифрову шифровку. Тобто, замість кожної літери пишеться її порядковий номер в алфавіті. Алфавіт додається до підказки.

*Варіанти картин та підказок до них.*

1. К. Білокур «Жоржини», підказка – картка із зображенням жоржини.

2. І. Айвазовський «9 вал», підказка – картки із зображенням моря та цифри 9.

3. А. Куїнджі «Місячна ніч над Дніпром», підказка – картки із зображенням річки та місяця.

**Музична зупинка.** Учасники за однією фразою з відомої української пісні мають визначити назву та виконавця. На фліпчарті 5 рядів карток. Ряд карток – це рядок із пісні, а кількість карток – кількість слів у фразі. На кожній картці лише одне слово. Картки повернуті так, щоб учасники не бачили написаних слів. Можна відкривати лише три слова з рядка. За 2 правильні відповіді команда отримає частину пазла.



*Підказка до музичної зупинки.*

Картка із зображенням ноти.

*Психолог:* Вітаю переможців квесту! Склавши пазл, ви побачили зображення символу психології. Цей символ називається «псі». Сподіваюсь, ви сьогодні з користю провели час. Дякую за увагу.

## **Квест «Інтелектуальне кафе»** *(педагоги ЗДО)*



**Валентина Козленко,**  
*методист Южноукраїнського закладу  
дошкільної освіти № 6 «Світлячок»  
Южноукраїнської міської ради*

**Мета:** мотивувати педагогів до модернізації сучасного освітнього процесу, упровадження інноваційних форм і методів роботи з дітьми; налаштувати колектив на сприйняття квесту як інтелектуальної гри, що спонукає до розвитку креативного та логічного мислення, інтуїції, уміння швидко орієнтуватися в ситуації; активізувати раніше набуті знання; викликати позитивні емоції у партнерській взаємодії.

**Місце проведення:** музична зала.

**Тривалість:** 40 хв.

**Сюжет.** Творча гра з проблеми впровадження квест-технології.

**Завдання:** складання меню для інтелектуального кафе, приготування коктейлю «Фруктова квестомозаїка», випічка пудингу-пазла «Ключовий момент» та піци «Збірна», заварювання чаю «Квестове різнотрав'я».

**Механіка гри.** У грі беруть участь не менше чотирьох команд; на виконання завдання дається 5 хвилин, на обговорення до 7 хвилин.

*Матеріали:* бейджі, 4 доріжки до столів, меню літературного кафе, скляний глечик, площинні картонні фрукти з позначками, пазли для пудингу з надписами ключових моментів організації та проведення квесту, наповнення для піци невеликі шматочки томатів, сиру, оливки, ковбаси з надписами на зворотній стороні компонентів етапів проведення квестів, лікарські рослини з надписами видів квестів, прозорий чайник заварник, фонограма українських народних пісень або музичний супровід.

*Учасники:* відвідувачі кафе – педагоги закладу, ведуча – керівник творчої групи з проблеми впровадження квест-технології або вихователь-методист, директор закладу – господиня кафе, за домовленістю з педагогами має бути шеф-кухар, офіціант.

## ЗАВДАННЯ

**Ведуча:** Рада запросити вас, шановні колежанки, до нашого інтелектуального кафе! На вас чекають креативні страви від нашого шеф-кухаря! Поласувавши такими стравами, ви обов'язково візьмете рецепт їх приготування і завжди зможете їх приготувати, додавши власну творчу родзинку! Працівники кафе приготували для вас столи, гарно сервірували святковими стравами, увімкнули улюблену музику. До столів пройти треба 4 доріжками, відповідно до бейджиків, що є у кожної з вас. Так ми створимо 4 команди однодумців. Сподіваюсь, робота у новоствореній команді буде плідною та згуртованою! (Команди обирають стежинку: якщо на бейжі намальовані хвилі, йдуть по камінцях, сонечко – по квітах, будинок – по цеглинках, хмарка – по крапельках тощо). (Учасники сідають за 4 столи, утворюючи 4 команди).



**Господиня кафе:** Наше кафе славне тим, що тут готують страви не тільки смачні, ці страви наповнені калоріями мудрості, творчості, креативності та винахідливості. Скуштувавши їх, ви отримаєте інтелект-калорії, комплекс логічних вітамінів, заряд впевненості в собі та партнерських відносинах! Отже, пропоную кожній команді обрати з нашого меню страву, що найбільше вам до вподоби.

## МЕНЮ ІНТЕЛЕКТ-КАФЕ

- ✓ Коктейль «Фруктова квестомозаїка».
- ✓ Пудинг-пазл «Ключовий момент».
- ✓ Піца «Збірна».
- ✓ Чай «Квестове різнотрав'я».

(Господиня кафе пропонує офіціанту роздати відвідувачам меню, дає хвилинку на обрання «страви». Після замовлення офіціант виставляє на столи відповідні атрибути, господиня налаштовує команди на виконання завдання).

### **Зупинка 1. Коктейль «Квестомозаїка»**

**Завдання 1.** Ми з вами дуже любимо готувати коктейлі. Для їх приготування використовуємо багато фруктів, що містять безліч вітамінів. Сьогодні, за моїм рецептом, ми будемо готувати коктейль «Квестомозаїка». Головними інгредієнтами цієї страви є різнокольорові фрукти, а наповнення їх – типи та різновиди квестів. Вам потрібно наповнити скляний глечик фруктами та довести, що саме ці фрукти мають бути головними інгредієнтами коктейлю, бо саме за цими характеристиками, відповідно до правил, розрізняють квести. (Офіціант ставить на стіл інгредієнти для приготування коктейлю. Гравці наповнюють глечик. (Наприклад, яблуко – на титульній стороні намальований компас, ця позначка означає місце проведення. Яблуко гравці добавляють тому, що для квесту визначають місце проведення: у приміщенні чи просто неба. Абрикос – на титульній стороні намальований олівець, це позначка означає тип квесту – інтелектуальний, ігровий, пошуковий, експериментальний. Слива – позначка скріпка. Вона означає тип

проходження – лінійний, штурмовий, коловий. Груша – позначка людина за комп'ютером. Ознака – простір: інтернет-простір, реальне життя. Вишня – позначка будинок. Це ознака території: місто, подвір'я, вулиця тощо. Груша – позначка сліди від взуття. Ознака – спосіб переміщення: пішохідний, автомобільний, комбінований, екстремальний).

Із власної практики ви знаєте, що читаючи дітям англійські казки, не раз натрапляли на описи смачних пудингів – традиційної англійської випічки. А ось ви сьогодні будете готувати пудинг-пазл. Кожний елемент пазла містить ключовий момент квесту. Будьте уважними, на зворотній стороні вписані організаційні етапи проведення квесту, але є такі, що не належать до них. Зберіть пудинг і доведіть, що означає надпис на пазлі. (Офіціант ставить на стіл інгредієнти для приготування пудингу. Гравці створюють пудинг). (*Ключові моменти: час проходження* (час, що витрачають на проходження всієї гри); *завдання* (етап сценарію гри із завданнями); *капітан* (обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси); *мапа* (схема місцевості, де відбувається гра); *команда* (добровільне об'єднання); *гравець* (особа, яка бере участь у грі).

## **Зупинка 2. Страва від шеф-кухаря «Поетична родзинка про квест»**

**Завдання 1.** Наш шеф-кухар дуже розуміється на інноваційних стравах! Готуючись до зустрічі, ми вишукували такі страви, які б не додали вам зайвої ваги, а лише мудрості, сил та натхнення! То ж до вашої уваги вишукана «страва» французької кухні – буріме – слухайте!

### **Шеф-кухар:**

Пошук + гра + все, що викликає пошуковий інтерес є КВЕСТ!

Уперед, малята, до пригод!

Не бійтеся в квесті перешкод!

Ідея квесту проста –

На пошуки пригод рушає дівтора!

### **Квест і дошкільнята**

Люблять гратись малюки, граєм із ними залюбки –

Весело, завзято, кожен день, як свято.  
А щоб в грі чомусь навчити – це не кожен зможе,  
Педагогом треба бути, й квест нам допоможе.  
Квест це є сучасна гра, для малят повчальна,  
І всебічна, й чарівна, і цілком реальна.  
В ньому діти вчаться думать спритно й кмітливо,  
Тут в команді треба грати – це дуже важливо.  
Педагоги тут приймають участь із дітьми,  
Щоб відчули ті себе дорослими людьми.  
Головне у квесті – це знайти спільну мову  
тоді буде гарна гра, і ладна розмова.  
То ж, спілкуйтесь із дітьми, і проводьте квести,  
Будуть вдячними вони, й радість будуть нести!

### **Зупинка 3. Піца «Збірна»**

**Завдання 1.** Як відомо, піца складається з багатьох продуктів. Щоб добре посмакувати італійською стравою, маємо пригадати структуру та проведення квестів. Структура та етапи проведення квестів включають: організаційно-підготовчий етап, етап реалізації, завершальний етап та підбиття підсумків. Ваша піца розділена на чотири сектори, це і є етапи проведення квесту. Заповніть їх інгредієнтами, що містять показники кожного з етапів. Будьте уважними, наша піца тому і називається збірною, бо матиме дещо незвичайний смак. (Команді подають муляж піци, кожний сектор якої має назву структури квесту. Учасники наповнюють сектори структурними елементами, що надруковані на зворотній стороні інгредієнтів: томатів, морепродуктів, сиру, оливок тощо).

*Організаційно підготовчий етап:* завдання, тема, формування сюжету, складання плану, схеми, мапи, розроблення інструкцій, критеріїв оцінювання діяльності дітей, пам'яток, бейджиків, виготовлення атрибутики.

*Етап реалізації:* ознайомлення із сюжетом, коригування сюжету й завдань квесту (за потреби), об'єднання в команди, групи, розподіл обов'язків, ознайомлення з критеріями оцінювання виконання завдань, проведення консультування та надання



інструкцій, супровід проходження квесту, перевірка та оцінювання проміжних етапів проходження квесту.

*Завершальний етап:* оцінювання діяльності учасників гри, представлення результатів, проведення аналізу, формування висновків, нагородження переможців.

*Підбиття підсумків:* аналіз досвіду, рефлексія.

#### **Зупинка 4. Чай «Квестове різнотрав'я»**

**Завдання 1.** Усі ми із задоволенням любимо чаювати. Хтось полюбляє міцний англійський чай, комусь до вподоби цейлонський чи індійській. Сьогодні ми приготуємо чай за народними традиціями українців. Цілющий трав'яний напій із корисних трав півдня України. Кожна травинка, квіточка до нашого чаю внесе не тільки цілющі якості, а й доповнить ваші знання щодо видів квестів. (Офіціант ставить на стіл великий прозорий заварник для чаю та тацю з лікарськими рослинами: ромашкою, м'ятою, чебрецем, мати й мачухою, звіробоєм тощо). Кожна рослина підписана. Надпис означає вид квесту. Під час демонстрації свого напою ви повинні охарактеризувати квести за змістом (предметні та інтегровані), за терміном реалізації (довготривалі, короткотривалі), за кількістю учасників (індивідуальні, групові), за метою (інформаційні, творчі, рольові, дослідницькі), за способом реалізації (лінійні, штурмові, колові).

#### **Зупинка 5. Музична пауза «Продовж мелодію»**

**Завдання 1.** Жодне кафе неможливо уявити без музичного супроводу, ви згодні? Наше інтелект-кафе не виняток! У музичному репертуарі сьогодні тільки українські народні пісні. Які ж вони мелодійні, зворушливі та поетичні. Без сумніву, усі ви їх добре знаєте. Тож відгадайте та заспівайте! (Господиня кафе підходить по черзі до кожної команди та описує пісню. Слухачі відгадують та під музичний супровід співають куплет пісні).

**1.** Це пісня про дівчину Марічку. У неї довге та кучеряве волосся. Усі прохали дівчину розчесати свої кучері. («Ой, Марічко, чичері»).

2. Ця пісня про кольори. Автор пісні розповів, що означають ці кольори. («Два кольори»).

3. Ця пісня про очі, що були чорними. Ще їх порівнювали з терном. («Чорні очка, як терен»).

4. Ця пісня про дівчину Галю. Коли вона несла воду, то в неїгнулося коромисло. Ваня за нею вився, як барвінок. («Несе Галя воду»).

**Господиня кафе:** Шановні колежанки! Сподіваємося, що вам припали до душі наші страви, і, крім інтелект-калорій, ви отримали заряд позитивних емоцій та натхнення.

Зазвичай квест – це аматорське інтелектуально-спортивне змагання, що полягає в послідовному виконанні заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями, виконуючи їх учасники демонструють особисту кмітливість, уміння вибудувувати ланцюжки, репрезентувати власні здібності та винахідливість. Сьогодні, спостерігаючи за командною роботою відвідувачів інтелект-кафе, ми пережили позитивні емоції, відчули себе частиною спільноти, команди, потрібною тим, хто поруч! Усе це нас зблизило, налаштувало на позитив. Тож дарую вам рецепти страв, що ми розробили разом! Діліться ними, використовуйте частіше! До зустрічі!

## Розділ 3. Робота з дітьми



### *Квест для дошкільників – гра чи заняття?*

*«Інформація + дія + гра = високий результат» – це формула успішної інноваційної організації освітньої діяльності дітей дошкільного віку. Щоб зацікавити навчанням, необхідно надавати перевагу активному засвоєнню знань дітьми, розвиваючи їх творчі здібності та використовуючи ігрові прийоми. Педагоги можуть перетворити звичайну тему заняття в захоплюючу історію, а засвоєння навчального матеріалу – у цікаву пригоду.*

*Використання квест-технології сприяє розвитку активної позиції дитини у вирішенні ігрових пошукових завдань. Квест-гра мотивує дітей до виконання завдань і робить звичайні заняття дійсно корисними, пошуковими і такими, що запам'ятовуються надовго.*

**Квест «На землі, де ми живемо,  
скрізь порядок наведемо»  
(старший вік)**



**Тетяна Ніколіна,**  
*вихователь-методист Миколаївського закладу  
дошкільної освіти № 74 «Якорьок»  
Миколаївської міської ради*



**Людмила Штанько,**  
*вихователь Миколаївського закладу  
дошкільної освіти № 74 «Якорьок»  
Миколаївської міської ради*



**Марина Сергійчук,** *вихователь*  
*Миколаївського закладу дошкільної освіти*  
*№ 74 «Якорьок» Миколаївської міської ради*

**Мета:** сформувати поняття про глобальні екологічні проблеми людства, проблеми охорони природи в Україні; ознайомити дітей у цікавій ігровій формі з різноманіттям природи, спонукати до спостережливості та аналізу; привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища; закріпити знання про екологічні знаки та екологічно доцільну поведінку в природі; розширити знання про тваринний світ Червоної книги; формувати в дошкільників екологічну культуру, сприяти виробленню активної життєвої позиції; виховувати дбайливе ставлення вихованців до навколишнього середовища.

**Місце проведення:** групові кімнати, музична та спортивна зали, кабінет логіки.

**Сюжет.** У дитячий садок «Якорьок» приходить повідомлення із супутника Землі про екологічну небезпеку, що відбувається на планеті Земля. Діти об'єднуються в дві команди та отримують маршрутні листки із завданнями. Команди вирушають виконувати завдання, щоб зібрати частини екологічних знаків, що забороняють шкодити природі.



**Механіка гри.** Вихователі разом із командою, рухаючись за картою, на якій зазначено усі пункти, де мають зупинитися учасники, вноситимуть у маршрутні листи позначки. Після кожного етапу, діти отримують частину знака і позначку на мапу. На мапі є підказка, де слід шукати іншу зупинку на маршруті, а після виконання завдання отримують позначку про його виконання. Наприкінці квест-подорожі всі зібрані частини заборонних знаків потрібно об'єднати парами, щоб отримати цілий заборонний екологічний знак.

#### **Правила гри:**

1. Грають 2 команди по 8 дітей.
2. Гра проходить у приміщенні дитсадка за певним маршрутом для кожної команди.
3. Гра триває 35–40 хв.
4. Завдання командам видаються в конвертах у пунктах зупинки маршруту.
5. Кожна команда має маршрутний лист і на черговій зупинці маршруту робить відмітки про виконання завдання.
6. Гра проводиться з підказками.
7. Перемогу отримує та команда, яка найшвидше досягне фінішу.

#### **Маршрутні листи**

<b>Команда № 1</b>	<b>Команда № 2</b>
Зупинка 1. «Метеорологічна станція»	Зупинка 1. «Еколабораторія»
Зупинка 2. «Еколабораторія»	Зупинка 2. «Метеорологічна станція»
Зупинка 3. «Народна медицина»	Зупинка 3. «Екологічний десант»



Зупинка 4. «Червона книга. Птахи. Тварини»	Зупинка 4. «Народна медицина»
Зупинка 5. «Екологічний десант»	Зупинка 5. «Червона книга. Птахи. Тварини»

## ЗАВДАННЯ

**Вихователь:** Добрий день, шановні друзі! Щорічно 20 березня світова спільнота відзначає Всесвітній день Землі. Усі ми зобов'язані своїм життям нашій планеті. Наша планета – найбільша таємниця і диво. Вона зберігає в собі найпотаємніші загадки. Земля – це наш дім. Усе в нашому будинку взаємопов'язане, усе залежить одине від одного: якщо згасне сонце – усе замерзне і покриється мороком; якщо зникнуть повітря і вода – не буде чим дихати і нічого буде пити; якщо зникнуть рослини – нічого буде їсти тваринам і людині... Тому зберегти природу – означає зберегти життя.

**В.:** Все що є довкола тебе:

Сонечко, хмаринки, небо,  
І пісок, каміння, води,  
Й люди – часточка природи,  
Поле, гори і травичка,  
Ліс, повітря і водичка,  
Бджілка, пташечка і зорі,  
Вільний вітер на просторі,  
Квіточки і різне зілля  
Це, дитино, є довкілля.



**В.:** Діти, сьогодні ми з вами візьмемо участь у квест-грі. Наш квест – це пізнавальна екологічна подорож, де нас чекають цікаві завдання та захоплюючі ігри.

**В.:** Зверніть увагу на фліпчарт і залиште на ньому тільки ті об'єкти, що захищає наука екологія (зображення різних предметів).



*Діти виконують завдання, обговорення.*

**В.:** Так, що ж вивчає наука екологія?

*Відповіді дітей*

**В.:** Екологія вивчає закони, за якими вміють жити рослини, тварини, птахи разом у природі. Навчає турбуватися про них та зберігати навколишнє довкілля.

**В.:** Як називається професія людини, яка вивчає природу та вчить її захищати?

**Д.:** Еколог.

**В.:** Еколог – це почесна місія кожної людини на Землі: берегти природу, адже, ми з вами теж – частинка природи.

### ***Відеоряд «Природа Землі»***

**Текст до відеоряду:** природа самодостатня і цінна сама собою. І завдання людини – не зашкодити, оскільки вона є лише частинкою цієї природи. Ми живемо на прекрасній планеті Земля і всі відповідальні за неї. На жаль, люди забруднюють довкілля, шкодячи цим і собі. Щоб зберегти природу, потрібно її знати і любити. Будь до природи уважним і вона обов'язково тобі віддячить!

- Екологія – це наше здоров'я і довголіття, наше щасливе майбутнє!

- Пам'ятай! Людина – частина природи. Знищуємо природу – знищуємо самих себе.

*Продовження відеоряду:*

**Супутник (голос із відеоряду):** Увага! Жителі планети Земля! Діти, садочка на вулиці Терасній! Я – космічний супутник! Викликаю службу порятунку! Повідомляю: ваша планета в небезпеці! Отруєне повітря, забруднені водойми, вирубані ліси, знищено багато рослин та тварин. Інші знаходяться в небезпеці! Допоможіть своїй планеті! Розраховую на вашу допомогу.

**В.:** Діти, я впевнена: ви найрозумніші і впораєтеся з будь-яким завданням. Отже, вирушаймо в подорож. Послухайте правила квесту. Ви повинні діяти злагодженою командою, рухатися за вказаним маршрутом по мапі. Ваше завдання – пройти 5 станцій. На кожній станції потрібно виконати певні завдання, отримати фішку і частину екологічного знака. Наприкінці гри вам потрібно з отриманих частин зібрати екологічні знаки.

*Попередньо діти об'єднані в команди, обрані капітани і назви команд.*

*Діти отримують мапи руху за маршрутом.*

**В.:** Об'єднайтеся в команди, відповідно до зображень на ваших емблемах. Капітани, отримайте мапи маршруту!

**В.:** Перша зупинка – «Метеорологічна станція». Прочитайте маршрут за мапою і визначіть, де вона знаходиться.

**Зупинка 1. Метеорологічна станція**      **Квестер:** Доброго дня, діти!

*Звучить шум вітру. (Аудіозапис)*

*Діалог квестора з дітьми:*

- Що ви чуєте? (*Шум вітру*).
- Що таке вітер? (*Вітер – це рух повітря*).
- Для чого потрібне повітря?  
(*Відповіді дітей*).



**Квестер:** Повітрям дихає наша Земля, як і всі люди, які живуть на Землі. Давайте перевіримо, чи є повітря навколо нас?

*Дослід із повітрям «Що в пакеті?»*

**Завдання 1. К.:** Візьміть поліетиленові пакети. Що в них?

**Д.:** Вони порожні.

**К.:** Так, він тоненький, тому що порожній. Тепер наберіть у пакет повітря і затисніть його.

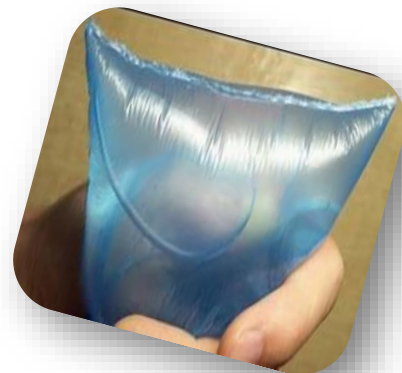
**К.:** Яких розмірів став пакет? Він залишився таким, як був, чи став іншого розміру? Чому?

**Д.:** Пакет наповнився повітрям. Він став схожим на подушку. Повітря зайняло все місце в пакеті.

**К.:** Тепер відпустіть руки і випустіть із нього повітря. Ваші пакети знову стали тоненькими. Чому?

**Д.:** Тому, що повітря має об'єм.

**К.:** Як ви вважаєте, а в середині нас є повітря?



*Діти висловлюють свої припущення.*

**К.:** Перевіримо ваші припущення. Підійдіть до столу і візьміть склянку з водою і трубочкою. Подуйте. Що відбувається?

**Д.:** Виходять бульбашки.

**К.:** Що ж це означає?

**Д.:** Повітря є всередині нас.

**К.:** Так, ми дихаємо повітрям. А як довго ми зможемо бути без повітря? Давайте перевіримо. Закрийте пальчиками свої носи. Як довго ви можете не дихати?

*Діти виконують прохання вихователя.*

**К.:** Чи довго ви змогли не дихати?

**Д.:** Ні!

**К.:** Чому?

*Діти висловлюють свої припущення про необхідність повітря для життя.*

**К.:** На жаль, не завжди повітря, що оточує нас, буває чистим. Що забруднює повітря?

*Відповіді дітей. Вихователь за спинами дітей відкриває ємність із димом від спаленої вати і віялом роздмухує.*

**В.:** Чому неприємно дихати таким повітрям?

*Припущення дітей (шкодить здоров'ю людини).*

**В.:** Що ви можете зробити, щоб повітря залишалось чистим?

**Д.:** Не знищувати рослини, а насаджувати. Не спалювати листя на дачах, а закопувати. На природі не залишати багаття, а засипати його.

**Квестер:** Ви виконали всі завдання – отримайте частину знаку і позначку на мапу. До побачення! Успіхів!

*Діти за мапою рухаються далі до еколабораторії.*

## **Зупинка 2. Еколабораторія**

**Квестер:** Вітаю вас у своїй еколабораторії. Від супутника мені надійшло повідомлення, що вода на планеті Земля в багатьох місцях забруднена. Я намагаюсь дослідити, чому так сталося? Ви вчасно завітали. Спробуємо розібратися разом звідки з'являється вода на планеті і чому вона стає забрудненою!

З роси, з морів, річок і плес  
Вода, як вийде у пару,  
Одразу ж лине до небес,  
Щоб утворились в небі хмари.  
І впасти з хмар на ниви,  
Як сніг, як град, як злива.  
І знов перейти у пару  
І повернутись в хмару.  
І впасти з хмар на ниви,  
Як сніг, як град, як злива.  
Це шлях, що вона робить,  
І зветься кругообіг.





**Завдання 1. Квестер:** У моїй схемі кругообігу стався збій, відновіть її так, як це відбувається в природі.

*Робота дітей зі схемою кругообігу в природі.*

**Квестер:** Уявіть, що сталася екологічна катастрофа.

*Вихователь на макеті кругообігу закриває річку зображенням маслянистої плями.*

**Квестер:** Наша річка покрилася маслянистою плямою. Щось зміниться тепер у кругообігу води?

*Припущення дітей.*

**Квестер:** Під час таких катастроф відбувається збій у природі: через те, що вода покрита маслянистою плямою, вона не випаровується. Мало випаровується води – мало опадів, мало опадів – у природі засуха. Коли відбуваються такі явища, екологи проводять очищення води.

### *Дослід «Очищуємо воду від нафти»*

*Квестер пропонує дітям іграшковим ковшиком зачерпнути воду з нафтою та пропустити її через воронку з ватою, що складена в декілька шарів. У склянку просочується чиста вода, а нафта залишається на ваті.*



**Квестер:** Молодці, ви як справжні екологи впоралися із завданням. Отримайте частину знака і позначку на мапу. До побачення! Успіхів!

*Діти продовжують подорож за мапою.*

### **Зупинка 3. Рослини народної медицини**

**Квестер (травниця):** Рада вітати вас у моїй оселі. Сьогодні ми поговоримо про чудодійні властивості рослин. Ви зустрічаєте їх у лісі, полі, на підвіконні, але навіть не замислюєтеся, що це справжній скарб. І цей скарб – лікарські рослини. Люди ще в давнину помітили, що в багатьох рослин прихована цілюща сила, тому почали використовувати їх для лікування хвороб. Так почала розвиватися народна медицина. Ці рослини допомагали лікувати хворих. Ми знаємо багато лікарських рослин, вчимося їх оберігати та користуватися.

**Завдання 1. К.:** Згадайте, які лікарські рослини вам відомі?  
*Відповіді дітей.*



### *Технологія «Мікрофон»*

**К.:** Коли ви хворіли, мама готувала вам чай.

Якщо це був чай із м'яти, то він який? (М'ятний).

- Чай із малини – малиновий.
- Чай зі смородини – смородиновий.
- Чай із липи – липовий.
- Чай із шипшини – шипшиновий.
- Чай із калини – калиновий.
- Чай із ромашки – ромашковий.



*Квестер (травиця) пропонує кожній дитині приготувати чай у термосі за індивідуальними картками.*

**Квестер (травиця):** Діти, незалежно від того, чи це лікарські рослини, чи рослини з Червоної книги, чи рослини, які оточують нас у повсякденному житті, їх потрібно берегти та доглядати. За виконані завдання отримуйте частину знака і позначку на мапу. Бажаю вам щасливої дороги та ніколи не хворіти. Після закінчення подорожі поверніться за цілющим чаєм, що відновить ваші сили.

*Діти рухаються далі за маршрутом.*

### **Зупинка 4. Червона книга. Тварини і птахи**

*Квестер вітається з дітьми і пропонує переглянути відеоряд, отриманий від супутника (птахи і тварини, які зникли).*

**Супутник:** Дуже багато видів різних тварин і птахів знищені людьми. Одних винищили мисливці та браконьєри, інших – люди, які побудували великі міста і заводи на території, де мешкали тварини. Заради красивого пір'я та хутра винищують птахів і тварин. Нарешті люди зрозуміли: що тварини, птахи, рослини можуть зовсім зникнути.

**Квестер:** Щоб цього не сталося вчені вирішили внести рідкісні види тваринного світу в Червону книгу. *(Показує Червону книгу).* Як ви думаєте, чому саме Червона книга, а не жовта чи синя?



**Д.:** Червона книга має червоний колір, тому що він вважається сигналом небезпеки.

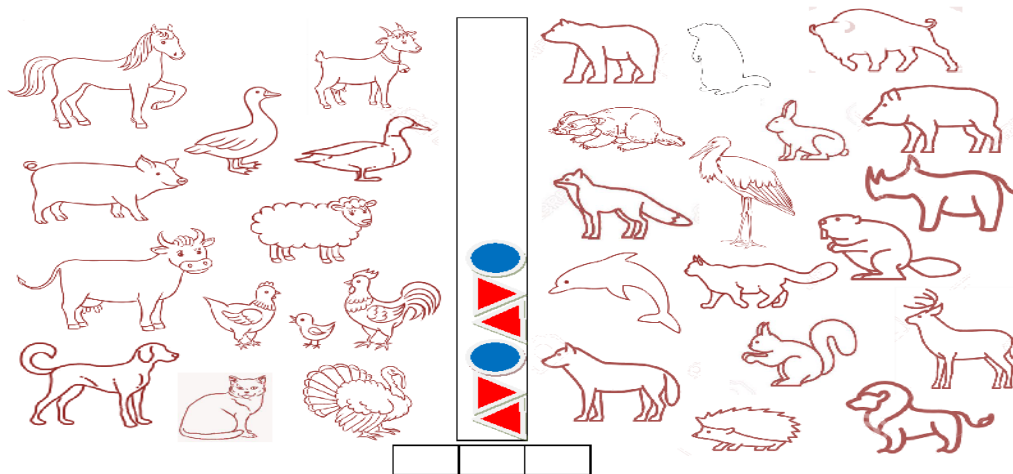
**Д.:** Червона книга – це закон про охорону природи.

**К.:** Червона книга – це офіційний документ, що містить перелік рідкісних видів рослин і тварин та тих, які перебувають під загрозою зникнення.

**Завдання 1. Квестер:** Пропоную вам звернути увагу на дошку і серед різних тварин згадати та відібрати ті, що занесені до Червоної книги України.

*Діти виконують завдання на дошці.*

*Квестер контролює виконання завдання, пропонує дітям зайняти місця за столами, на яких знаходиться планшет із завданнями.*



1. На які дві групи розділені тварини? *(Свійські й дикі тварини).*

2. Домашні й дикі тварини розділені геометричним парканчиком. Розгляньте його і закінчіть домальовувати. Чому серед диких тварин є силует kota? (*Дикий кіт-манул.*)
3. Обведіть червоним олівцем тварин, які занесені до Червоної книги України?
4. Порахуйте, скільки тварин Червоної книги України є на вашому планшеті?
5. Якими узагальнювальними словами можна назвати тварин Червоної книги на вашому планшеті? (*Птахи, лісові тварини, морський мешканець, гризуни.*)
6. Чому свійські тварини не занесені до Червоної книги?

**Квестер:** У екосистемі нашої планети все взаємопов'язане. Немає в природі корисних чи шкідливих, важливих і неважливих організмів: усі взаємозалежні одне від одного. Чи є на світі непотрібні тварини, чи їх немає. Зараз ми з вами визначимося. Послухайте розповідь.

Одному старенькому дідусеві не давала вночі спати сова. От він її і прогнав.

Не стало сови, розвелосся багато мишей. Вони руйнували гнізда джмелів.

Стало мало джмелів. Не було кому запилювати конюшину. Конюшина не вродила. Дідова корова почала давати мало молока.

Отже, діти, зробіть висновок, чи є в природі непотрібні тварини та рослини?

*Відповіді дітей.*

**Квестер:** Щоб зберегти світ, у якому ми живемо, потрібно піклуватися про різноманітність тваринного світу. За виконане завдання ви отримаєте частину знаку і позначку на мапу. Бажаю вам добре виконати завдання!

*Діти продовжують подорож за мапою.*

### **Зупинка 5. Екологічний десант**

**В.:** Ой, лишенько, що тут сталося? Хто ж тут побував? І хто залишив такий безлад?

**Квестер:** Доброго дня! Сам не розумію, що тут відбувалося.

**В.:** Діти, як ви гадаєте, чи можна залишати такий безлад у приміщенні, на вулиці, у лісі, біля річки?

**Діти:** .....



**К.:** Як ви думаєте, чи доречно все сміття разом зібрати в один сміттєвий бак?

**Д.:** Ні!

**Завдання 1. К.:** Звісно, що ні! Ми зараз із вами в цьому впевнимось. А для цього потрібно знати, як сортувати сміття. Для збору сміття є спеціально відведене місце.

**Д.:** Для паперу – визначили бак синього кольору.

**Д.:** Для пластмаси – жовтий.

**Д.:** Для металу – червоний.

**Д.:** Для скла – зелений.

**Д.:** Для небезпечного – коричневий.

**Вихователь:** Діти, пропоную вам показати своє вміння сортувати сміття: одягаємо одноразові рукавички, визначаємось, які це відходи та відносимо до відповідного баку. Хто забув відповідність кольору, орієнтується на позначку на бакові.

*Діти разом із дорослими сортують відходи.*



**Квестер:** Молодці! Це ваше останнє завдання. За виконання завдання ви отримуєте частину знаку і позначку на мапу. Прямуйте далі за маршрутом.

*Діти повертаються до музичної зали.*

**Вихователь:** Ось і закінчилася наша екологічна подорож, ви виконували цікаві завдання, проводили досліди, грали в захоплюючі ігри й отримали частинки від екологічних знаків. Знак складається з двох частин: одна частина знаку в одній команді, друга частина – в іншій.



**Завдання 2.** Розкладіть частини знаків на поверхні, роздивіться та з'єднайте їх парами.

*Діти виконують завдання.*



**Вихователь:** Як ви думаєте, що може означати кожен заборонений знак?

*Відповіді дітей.*

**«Супутник»:** Дякую! Ви дійсно знаєте як зберегти нашу планету. Я впевнений, що ви і надалі оберігатимете та шануватимете природу. Сьогодні ви проявили свою кмітливість, показали знання, уміння і старання. Тому я з гордістю приймаю вас до екологічної академії та надсилаю медалі «Юний еколог».

Давай будемо природу берегти!

Я метелика не скривджу, хай летить.

І ялинку не зрубаю, хай стоїть.

Не затопчу мурашинку, хай повзе.

Не зламаю з дуба гілку, хай росте.

Не впущу сміття у річку, хай бурлить.

Із гнізда яйце не скину, хай лежить.

В джерело не пушу камінь, нехай б'є.

В полі жито не столочу – це святе.

Верби посаджу в долині, хай шумлять.

Зерен птахам кину взимку, хай їдять.

Покормлю прибуду-кішку.

А як ти?

Давай будемо природу берегти!



## Квест «Мандрівка лісом» (середній вік)



**Галина Бабченко,**  
вихователь Миколаївського закладу  
дошкільної освіти № 94 «Марійка»  
Миколаївської міської ради

**Мета:** розширювати й поглиблювати знання про диких тварин, їх зовнішню будову, спосіб життя; учити порівнювати їх між собою. Збагачувати уявлення про залежність природи від діяльності та ставлення до неї людини.

Розвивати вміння аналізувати, розмірковувати, чітко висловлювати свою думку, робити припущення, знаходити вирішення проблемної ситуації.

Виховувати почуття відповідальності, доброзичливе ставлення до своїх товаришів, удосконалювати навички співпраці в команді, забезпечувати позитивний емоційний стан дітей.

**Місце проведення:** групова кімната, музична зала, кабінет психолога, кабінет логопеда.

**Сюжет.** У дошкільний заклад «Марійка» надійшов відеоліст від сороки з проханням очистити ліс і допомогти його мешканцям повернутися до своїх домівок.

**Механіка гри.** Гравці об'єднуються у дві команди, обирають капітана, який вноситиме позначки в маршрутний лист; рухаються за картою, на якій зазначені всі пункти, де мають зупинитися учасники. Після кожного етапу, діти знаходять одну тварину. Наприкінці квесту гравці повертають звірів до лісу.

### Маршрутні листи:

Маршрут № 1	Маршрут № 2
Стоянка 1. Лісова	Стоянка 1. Родинна
Стоянка 2. Родинна	Стоянка 2. Лісова
Стоянка 3. Їстівна	Стоянка 3. Їстівна
Стоянка 4. Порівняльна	Стоянка 4. Порівняльна
Стоянка 5. Розважальна	Стоянка 5. Розважальна
Стоянка 6. Заключна	Стоянка 6. Заключна

## ЗАВДАННЯ

(лунає сигнал повідомлення електронної пошти на ноутбуці)

**Вихователь:** Діти, нам надійшло екстрене повідомлення, пропоную його переглянути та дізнатися, що трапилося.

*Діти передивляються відеозапис.*



Привіт! Мене звать Сорока-Білобока. Я до вас із останніми новинами з Волинського лісу. Вчора в лісі побували невиховані туристи, засмітили його, тому тварини змушені були покинути свої домівки. Допоможіть очистити ліс і повернути його мешканців.

**Вихователь:** Тож вирушаємо на допомогу. Щоб швидше відшукати всіх лісових тварин, пропоную розділитися на дві команди.

*Діти діляться на команди відповідно до своїх емблем, обирають капітана.*

**Вихователь:** До лісу можна потрапити тільки пішки. Вирушаючи в похід, туристи, зазвичай, готують рюкзаки з речами, що можуть знадобитися в дорозі.

### Дидактична гра «Збери рюкзак»

Мета: розвивати логічне мислення, увагу, швидкість.

*Діти обирають серед запропонованих предметів ті, які необхідно взяти в похід.*

**Вихователь:** Щоб не заблукати в дорозі, необхідно мати карту.

Педагог дає капітанам маршрутні листи та карту, нагадує, що від маршруту відхилитися не можна.

### Зупинка 1. Лісова

#### Завдання 1. Дидактична гра «Правильно – неправильно»

Мета: закріпити правила поведінки в лісі.

**Вихователь:** Діти, сорока повідомила про невихованих туристів, які забруднили ліс. Необхідно все виправити й розмістити попереджувальні знаки.

*Діти розглядають макет лісу, знаходять наслідки неправильної поведінки туристів, виправляють їх.*



За виконане завдання отримують зображення тваринки.

### **Зупинка 2. Родинна**

#### **Завдання 1. Дидактична гра «Знайди маму»**

Мета: учити розпізнавати тварин за їхніми зовнішніми ознаками; перевірити вміння утворювати назви малят – тварин, у тому числі з пестливими суфіксами.

**Вихователь:** Сталося так, що мами-тварини, залишаючи ліс, загубили своїх дитинчат. Їм необхідна допомога. Треба визначити, де чие дитинча.

*Діти розглядають зображення тварин і дитинчат, об'єднують їх.*

За виконане завдання отримують зображення тваринки.

### **Зупинка 3. Їстівна**

#### **Завдання 1. Дидактична гра «Хто чим живиться?»**

Мета: закріпити знання про спосіб живлення диких тварин.

**Вихователь:** Тварини покинули ліс і не встигли підготуватися до зими, застатися необхідними харчами. Допоможіть кожній тваринці зробити запаси на зиму.

*Діти визначають, чим живиться та чи інша тварина.*

За виконане завдання отримують зображення тваринки.

### **Зупинка 4. Порівняльна**

#### **Завдання 1. Дидактична гра «Порівняй»**

Мета: продовжувати вправляти у порівнянні, групуванні та упорядкуванні предметів.

**Вихователь:** Усі звірі в лісі різного розміру. Вам необхідно визначити, хто зі звірів найбільший, а хто – найменший.

*Діти розглядають зображення тварин, визначають і називають їх розмір, викладають від найбільшої до найменшої.*

За виконане завдання отримують зображення тваринки.



### **Зупинка 5. Розважальна**

**Завдання 1.** Настав час трохи відпочити. Пропоную вийти на галявину і трохи пограти.



## Гра «Птахи і звірі»

**Мета:** вправляти дітей у вмінні називати предмет певної групи.

*Ігрові дії:*

Вихователь кидає м'яч дитині й вимовляє слово «птахи». Дитина, яка впіймала м'яч, має підібрати видове поняття, наприклад, «дятел», і повернути м'яч педагогу. Наступній дитині необхідно назвати птаха, але не повторитися. Аналогічно проводиться гра зі словом «звірі».

## Зупинка 6. Заключна

### Завдання 1. Дидактична гра «Розсели тварин»

**Мета:** учити орієнтуватися в просторі, уживаючи «у», «під», «на», «біля»; розвивати логічне мислення, увагу, зорове сприймання.

Перед дітьми зображення лісу та «домівки» тварин із їх силуетами.

**Вихователь:** Уважно розгляньте зображення. Треба допомогти тваринам повернутися у свої домівки.

**Вихователь:** Ви сьогодні були активними, кмітливими, спритними. Лісові мешканці вам дуже вдячні за допомогу і підготували сюрприз. Його принесла Сорока-білобока.

*Діти отримують нову гру.*





## Квест «Подорож у сонячну країну» (середній вік)



**Ганна Марку,**

вихователь Миколаївського закладу  
дошкільної освіти № 123 «Синичка»  
Миколаївської міської ради

**Мета:** уточнювати поняття дітей про ознаки та явища весни, відчуття її зв'язку із зовнішнім світом, посилити активний словниковий запас під час ритмічно-організованого процесу практичної діяльності, вміння слухати та розуміти звернення, будувати прості речення, вести діалог.

Розвивати в дошкільнят правильне мовне дихання; вміння аналізувати, розмірковувати. Розвивати логічне мислення, кмітливість, увагу; сприяти розвитку творчих здібностей дітей та їх рухової активності.

Виховувати культуру поведінки, інтерес до заняття, вміння працювати в колективі, терплячість і наполегливість під час виконання завдань.



Виховувати дружні стосунки між дітьми, звичку займатися спільно. Виховувати інтерес до квест-гри.

**Місце проведення:** групові приміщення дитячого садочка.

**Тривалість:** 25–30 хв.

**Сюжет.** Зла чаклунка зачаклувала сонечко і захувала його теплі промінці. Фея Дінь-дінь із Сонячної країни просить допомоги.

**Завдання.** Учасники квесту повинні виконати всі завдання, щоб розчаклувати сонечко.

**Механіка гри.** Гравці команди обирають капітана, який вносить в маршрутний лист позначки, рухаються за картою, на якій позначено всі локації, де мають зупинитися учасники. Після кожного етапу діти отримують сонячний промінчик.

### Маршрутний лист команди

Назва зупинки	Відмітка про виконання
1 локація Весняна	
2 локація Пісенна	
3 локація Квіткова	
4 локація Весела	
5 локація Пташина	
6 локація Родинна	

### ЗАВДАННЯ

**Вихователь:** Малята, подивіться, який гарний сьогодні день. Побажаємо один одному «Доброго дня!», подаруємо один одному посмішку. А щоб наш язичок не втомився, пограємо в гру «Ти на мене подивись»:

1) Ти на мене подивись  
Та повторюй не барись  
Цок-цок-цок- мій язичок  
Скаче, скаче мій дружок  
Язичок ми не ховаєм  
Як лоша стрибаєм  
(цокають язичком).



2) Ти на мене подивись  
Та повторюй не барись  
Дін-дон-дон, дін-дон-дон  
Язичок гойдається  
Наче дзвоник грається  
(Качаємо язичком з боку в бік).



3) Ти на мене подивись  
Та повторюй не барись  
У-у-у-у-у  
Язичок мій не сумує  
Він, як вітер,

Дує, дує  
(Подути на легкий предмет).

(Стук у двері, під музику заходить у групу фея і вітається з дітьми із сумним обличчям).

**Вихователь:** Добрий день, Ви хто і чому у Вас таке сумне обличчя?

**Фея Дінь-дінь:** Добрий день діти, я фея Дінь-дінь із Сонячної країни. Зла чаклунка зачаклувала наше сонечко і заховала його теплі промінці. Малята, допоможіть будь ласка їх знайти.



**Вихователь:** Допоможемо феї Дінь-дінь?

**Діти:** Так!

**Вихователь:** Оберіть капітана команди, ми вирушаємо!

(Діти отримують карту від феї Дінь-дінь, маршрутний лист і обирають капітана, який збиратиме підказки в таблицю).

### Локація 1. Весняна

**Вихователь:** Діти, яка зараз пора року?

**Діти:** Весна.

**Завдання 1.** Розумнички. Щоб отримати промінчик, потрібно виконати завдання: за допомогою карток розповісти, з чим до нас приходить весна.

**Дидактична гра «З чим прийшла до нас весна»**

**Мета:** продовжувати ознайомлювати дітей зі змінами, що сталися в природі навесні; закріпити знання дітей про весняні явища; розвивати мовлення, асоціативне мислення; виховувати любов до природи.

**Хід гри:** Вихователь показує дітям картки, просить їх роздивитися і назвати, з чим до нас приходить весна.



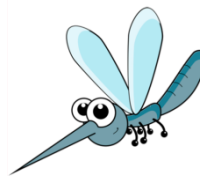
**Вихователь:** А ось і промінчик.

*Діти далі рухаються за картою.*

## Локація 2. Пісенна

**Завдання 1.** Дидактична гра «Знайди пісеньку»

**Мета:** продовжувати вчити розрізняти звуки «С», «З», «Ж», «Ш».



**Вихователь:** Малята, щоб виконати це завдання, потрібно згадати пісеньку комара: з-з-з, пісеньку жука: ж-ж-ж, пісеньку вітру: ш-ш-ш, пісеньку насоса: с-с-с). Пограймо! Я буду називати слова, а ви повинні плеснути в долоні, якщо почуєте:



Пісеньку комарика (З) – зебра, машина, зуб, сніг, зима, зайчик;

Пісенька жука (Ж) – живіт, жираф, будинок, яблуко, ніж, їжачок, шишка;

Пісенька вітру (Ш) – шапка, цукерка, шишка,



жук, шафа;

Пісенька насоса (С) – стіл, рука, слон, дерево, сир.

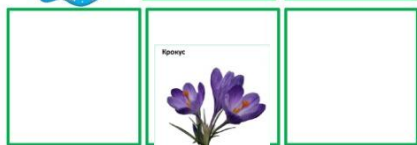
**Вихователь:** Молодці! Ось ще один промінчик з'явився.

## Локація 3. Квіткова

**Вихователь:** Дітки, ми з вами згадали, що весна приходить із квітами. Та в кожній квітці свій час з'являтися. Тож пропоную вам квіточку взяти та коли цвіте вона розказати.



*Весняна*



**Завдання 1.**  
Дидактична гра «Коли ти квіточка цвітеш»

**Мета:** формувати знання про рослинний світ, уміння розрізняти

та називати квіти різних пір року, що зростають у квітнику. Виховувати любов до природи, бажання доглядати за квітами.

**Вихователь:** Як називаються квіти, що з'являються навесні? Улітку? Восени?



*Осінь*



*Літня*



Діти, назвіть весняні квіти.

*Діти називають весняні квіти, знаходять картинку.*

**Вихователь.** Пропоную пограти з цеглинками Lego – поділити назви квітів на склади.



**Завдання 2.** Дидактична гра «Скільки складів у слові?» (гра з леґо-блоками)

**Мета:** продовжувати вчити дітей ділити слова на склади; удосконалювати артикуляційний апарат дитини, словниковий запас, мислення, пам'ять; розвивати вміння чути та слухати вимовлені слова; виховувати старанність, самостійність.

**Вихователь.** А ось і ще один промінчик.

#### **Локація 4. Весела**

**Завдання 1.** Діти, а зараз ми з вами розважимося. Дивіться на екран, слухайте й повторюйте.

*Діти разом із вихователем повторюють рухи під музичний супровід.*



*Фізкультхвилинка – СКИК ТА СКОК за покликанням:*



<https://www.youtube.com/watch?v=kNWwid8OAVM>

*Діти отримують промінчик і рухаються далі за картою.*

#### **Локація 5. Пташина**

**Завдання 1.** Дидактична гра «На гостини до пташини»

**Мета:** закріпити знання дітей про зимуючих і перелітних птахів; учити правильно говорити їх назви. Розвивати пізнавальний інтерес, пам'ять, увагу. Виховувати любов до природи.

**Хід гри:**

Перед дітьми – зображення птахів. Вихователь читає загадки про птахів. Діти відгадують, знаходять картинку з пташкою і викладають її на ігровому полі, коментуючи: перелітна чи зимуюча пташка.



Пташка це квіталець, Людське серце їй, В небесах співає, Сонце зустриває. (Жайворонка)	Щинці: серце цей птіє, Безлілля кожен годіє, За вином гайдо їдиє, Тільки лисини не їдиє. (Ластівка)	Ця пташка гуркала та сівала, Повзе вона в річку злітали. Щини дала, мене співає, А постала як в щинці (Ластівка)	Довгі ноги, довгий ніс, Пташка — обід всім; Синими мабуть для своєї квіталець. (Жайворонка)
Діти, скажіть мені, У гаю на гаю сіла, Діти, скажіть мені, Тільки Ніби щось сказати хоча, Діти, скажіть мені, Як знову тебе? (Ластівка)	<b>Перелітні птахи</b>		Ноги довгі, ніби жердини, Червоні ніби що опинили, Ніби чоботи збрала, По болоту лінуватись. (Попеляк)
Сиротинка на лузі, Ніби квітка, квітка, Тільки жовта, жовта — Щини в гаю сиділа, Ця пташка в гаю Називається... (Ластівка)	У гаю в гаю діти, Виспівали діти, Пташка — синичка українська, Тільки ніби жовта, Білуватий... (Синичка)	Пташка в гаю, в гаю, Пробідає їй від снігу, Залиши від снігу, Із снігу їй... (Шпичка)	Червоний, гарний чобіт, Він з пташкою квіталець Із снігу... Сторож в гаю, друг пташки, Ліній в гаю, тільки дні... (Гриця)



**Вихователь:** Які ви молодці! А які пташки залишилися?

**Діти:** Синичка та горобчик (діти називають птахів).

**Вихователь:** Як ви гадаєте, чому вони залишилися?

**Діти:** Залишилися, тому що вони зимуючі.

**Вихователь:** Правильно! І з цим завданням впоралися.

Отримуємо промінчик і вирушаємо далі.

*Діти підходять до останньої локації,  
де розміщений макет лісу*

### Локація 6. Родина

**Вихователь:** Малята, а де ми з вами опинилися?

**Діти:** У лісі.

**Вихователь:** Так, а хто живе в лісі?

**Діти:** Вовк, лисиця, заєць ...

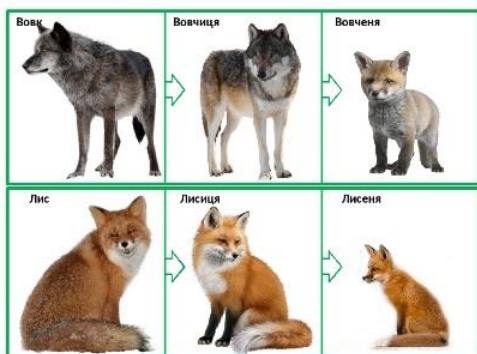
**Вихователь:** А як цих тварин назвати одним словом?

**Діти:** Дикі.

**Вихователь:** Молодці. Навесні, у кожній лісовій сім'ї з'являються нові мешканці – це дитинчата тварин. Упізнайте та назвіть тата, маму і дитинча в кожній лісовій родині.



### Завдання 1. Дидактична гра «Як звуть маму, тата і дитинча?»



**Мета:** вправляти дітей у розвитку словотворення, продовжувати вчити називати тварин жіночого роду від іменників чоловічого роду, утворювати назви дитинчат тварин.

**Хід гри:**

Перед дітьми – картки з

зображенням диких тварин. Діти складають родину називаючи «тато-мама-дитинча».

**Вихователь:** Розумнички. За виконане завдання отримуєте останній промінчик.

**Фея Дінь-дінь:** Дякую вам малята! Ви зібрали всі промінчики. Розчаклуємо наше сонечко.



*Діти прикріплюють промінчики до сонця.  
Фея Дінь-дінь на згадку про пригоду дарує  
медальки у вигляді сонечка.*

## Квест «Пригоди Івасика-Телесика» (старший вік)



**Оксана Дмитрук,**  
вихователь Миколаївського закладу  
дошкільної освіти №123 «Синичка»  
Миколаївської міської ради



### **Мета:**

- ✓ формувати вміння диференціювати звуки [с] - [ш];
- ✓ удосконалювати вміння визначати наявність і місце звука в слові, навички звукоскладового аналізу та синтезу слів;

- ✓ продовжувати вчити розрізняти поняття «звук», «слово», «словосполучення», «речення»;
- ✓ збагачувати активний словник із тем «Казки», «Національні страви»;
- ✓ формувати вміння визначати слова подібні за звучанням, вправляти в підборі рими;
- ✓ продовжувати вчити утворювати прикметники від іменників;
- ✓ розвивати фонематичний слух, загальну та дрібну моторику, кмітливість, пам'ять, творчу уяву, логічне мислення;
- ✓ виховувати старанність, працьовитість, спостережливість, відповідальність, інтерес до дослідництва, жагу до навчання, сприяти згуртуванню дітей, дати можливість відчувати успішність від спільного творчого процесу.

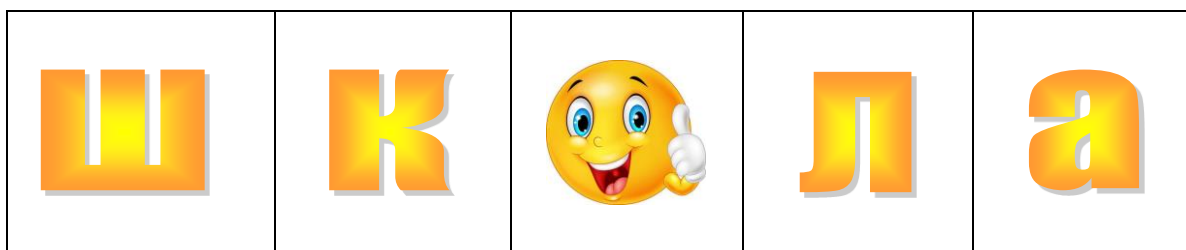
**Місце проведення:** групова кімната, кабінет логопеда, музичний зал.

**Тривалість:** 25–30 хв.

**Сюжет.** Івасик-Телесик мріє знайти Чарівний Палац Знань. Щоб дістатися до нього, потрібно зібрати 5 ключів. В імені кожної принцеси діти знайдуть порядкову букву-підказку.

**Завдання.** Учасники повинні виконати всі завдання, зібрати 5 ключів і знайти Чарівний Палац Знань.

**Механіка гри.** Гравці команди обирають капітана, який вносить в маршрутний лист позначки, рухаються за картою, на якій позначено всі завдання, де мають зупинитися учасники. Після кожного етапу діти отримують ключ-підказку. На кінець квесту в дітей буде 5 ключів, із яких вони складуть слово «школа».



Коли всі завдання виконано, модератор видає ключ-підказку капітану команди, щоб зібрати код.

### **Маршрутний лист команди**

Назва зупинки	Ключ-підказка	Відмітка про виконання
1 локація Попелюшка		

2 локація Покахонтас		
3 локація Русалонька		
4 локація Білосніжка		
5 локація Жасмін		

## ЗАВДАННЯ

**Вихователь:** Малята, чуєте музику вітру?

С-с-с-с-с-с...

Ш-ш-ш-ш-ш-ш...

*У групу залітає казкова повітряна кулька.*

**Повітряна кулька:** Хто на гусячих крилятах

Прилетів до мами й тата,

Був міцний, бо їв кулешик.

Це відомий всім ... (Телесик)

Чарівний палац знайти Івасик мріє,

Що двері знань усім відкриє.

Красуні-принцеси із різних казок,

Від замка п'ять ключиків мають,

Зберіть із них код!

Порядкові букви з імен цих принцес

Це назва палацу – палацу чудес!

**Вихователь:** Діти, ви дружні та старанні. Готові до подорожі разом із Івасиком? Оберіть капітана команди, ми вирушаємо!

*Діти отримують карту від Івасика, маршрутний лист і обирають капітана, який збиратиме підказки в таблицю.*

**КОМАНДА ГОТОВА? ВПЕРЕД!**



### Локація 1. Попелюшка

#### Завдання 1. Д/г «Накрий на стіл»

**Мета:** удосконалювати вміння диференціювати звуки [с] – [ш], розвивати фонематичний слух, увагу, мислення.

**Попелюшка:** Допоможіть Івасику-Телесику визначити, у назвах яких страв живе звук [с], а в яких – [ш]? Візьміть по одній страві й покладіть на відповідний стіл. На скатертину – слова зі звуком [с], на рушник – зі звуком [ш].

Діти викладають відповідно: [с] – сир, сметана, масло, сало, ковбаса, салат;


[ш] – галушки, юшка, пампушки, ватрушки, куліш, каша.

*Д/г «З яких ягід напій?»*

*Мета:* удосконалювати вміння визначати наявність звука в слові, розвивати фонематичний слух, увагу.

**Попелюшка:** У назвах яких ягід є звуки [с] – [ш]? Вишня, смородина, шипшина, калина, суниця, шовковиця, малина, агрус, полуниця, ожина. З яких ягід я приготувала напій?

**Діти:** з вишні, смородини, шипшини, шовковиці, суниці, агрусу.

**Попелюшка:** Малята, ви уважні й розумні, тримайте перший ключ-підказку! 9 



## Локація 2. Покахонтас

### Завдання 1. Д/г «Розсели мешканців»

*Мета:* вправляти у виконанні звукового аналізу, розвивати фонематичний слух, увагу, логічне мислення.

Діти визначають кількість звуків у назві мешканця і залежно від цього заселяють його в будинок із відповідною кількістю вікон.

**Покахонтас:** Визначте, скільки звуків у назвах тварин. Порахуйте, скільки віконечок у кожному будиночку. Розселіть лісових мешканців у відповідні будинки.

**Діти:**

Будинок із трьома вікнами: лис, оса.

Будинок із чотирма вікнами: шпак, ішак, миша.

Будинок із п'ятьма вікнами: кішка, борсук.

Будинок із шістьма вікнами: синиця, собака, сорока.


*Д/г «Збери квітку»*

*Мета:* учити визначати місце звука [с] – [ш] у слові, розвивати фонематичний слух, увагу.

**Покахонтас:** Допоможіть Івасику визначити місце звуків [с] - [ш] у слові. Зберіть квітки:

• Шахи, мурашка, душ, шоколад, машина, гуаш.

• Сито, парасолька, компас, слон, оса, кактус.

**Покахонтас:** за уважність і самостійність отримайте другий ключ-підказку!  3





### Локація 3. Русалонька

#### Завдання 1. Д/г «Дзеркальні хмаринки»

**Мета:** закріпити знання друкованих літер, розвивати навички читання і письма.

**Русалонька:** Погляньте, яка краса! Хмаринки віддзеркалюються у воді. Спробуйте прочитати, які слова відображаються в хмаринках. Поділіть слова на склади (за допомогою леґо-блоків).

Діти читають слова з допомогою дзеркала.

ІАІІ

ЕПНОЄ

ВІІІІ

ПІСОК


#### Завдання 2. Д/г «Підбери риму»

**Мета:** навчити дітей добирати рими, розвивати слухову увагу, вміння визначати останній звук у слові.

**Русалонька:** Малята, нагадаю: рими – це слова, які однаково закінчуються. Будь ласка, підберіть слова, що римуються, знайдіть відповідні картинки на мушлях.

Кожна дитина бере одну рибку з картинкою і шукає її риму.

Грушка – подушка, каска – маска, мурашка – ромашка,  
матрос – абрикос, квас – ананас, дошка – гармошка.

**Русалонька:** Ви правильно прочитали слова та знайшли рими!  
За вашу кмітливість отримайте третій ключ-підказку!  6



#### Локація 4. Білосніжка

##### Завдання 1. Мовно-рухлива гра «Відлуння»

**Мета:** вправляти дітей у підборі слів-паронімів, розвивати слухову увагу, фонематичний слух.

**Білосніжка:** вітерець навів мені на вушко про те, що лісове відлуння хоче з нами погратися у свою улюблену гру, перевірити, чи навчилися ми розпізнавати звуки [с - ш]

Діти стоять у колі, модератор промовляє слова пароніми і кидає м'ячик дитині. Дитина ловить м'яч і повторює почуте, змінюючи звук [с] на [ш]:

сум – шум;

сапка – шапка;

синька – шинка;

каса – каша;

маса – Маша;

каска – кашка;

кіска – кішка;

сирота – широта;

сила – шило

нас – наш.

##### Завдання 2. Д/г «Що приготує Білосніжка?»

**Мета:** вправляти дітей в утворенні прикметників від іменників, закріпити поняття «словосполучення», розвивати увагу, мислення, пам'ять.

**Білосніжка:** я готуватиму суп, локшину, суфле, кекси з різних продуктів. Утворіть нові слова, що відповідають на питання «який? яка? яке?».

Назвіть страви, які я приготую.

**Діти:**

- ✓ суп із квасолею – квасолевий суп,
- ✓ суп із пшоном – пшоняний суп,
- ✓ локшина з рису – рисова локшина,
- ✓ локшина зі шпинату – шпинатна локшина,
- ✓ суфле з м'яса – м'ясне суфле,
- ✓ суфле із сиру – сирне суфле,
- ✓ кекси з шоколадом – шоколадні кекси,
- ✓ кекси з апельсином – апельсинові кекси,

- ✓ кекси з вишнею – вишневі кекси,
- ✓ кекси із суницею – суничні кекси.


### **Завдання 3. Мовна аеробіка**

**Мета:** *учити чітко вимовляти звуки [с] – [ш], удосконалювати відчуття метра та ритму, розвивати чіткість у координації рухів тіла.*

**Білосніжка:** діти, об'єднайтеся в пари, візьміть музичні інструменти: бубни і трикутники, заспіваємо веселі чистомовки.

Са-са-са – у Світлани є коса,  
 Су-су-су – сумку я несу,  
 Си-си-си – сито принеси,  
 Со-со-со – від воза колесо,  
 се-се-се – Семен гусей пасе,  
 ас-ас-ас – ми підемо в перший клас,  
 ес-ес-ес – коні їдять овес,  
 ис-ис-ис – кіт на дереві повис,  
 ос-ос-ос – звати песика Барбос,

ша-ша-ша – поскакало в ліс  
 лоша,  
 шу-шу-шу – я горішків  
 натрушу,  
 аш-аш-аш – у мене нова гуаш,  
 иш-иш-иш – у небо полетиш,  
 уш-уш-уш – у садку багато  
 груш

**Білосніжка:** За вашу старанність, працелюбність, дружнє виконання завдання отримайте четвертий ключ-підказку!  3



### **Локація 5. Жасмін**


#### **Завдання 1. Д/г «Чи так буває?»**

**Мета:** *учити будувати речення із запропонованих слів, розвивати пам'ять, логічне мислення, викликати позитивні емоції під час гри.*

**Жасмін:** Малята, пропоную вам стати справжніми чарівниками! За допомогою цих чарівних паличок (лего-блоків) потрібно виправити речення-нісенітниці.

- Пісня співає солов'я (Соловей співає пісню).
- Сумка несе Сергійка (Сергійко несе сумку).
- Ніс вкусив за осу (Оса вкусила за ніс).
- Веселий ставок плаває в гусях (Веселі гуси плавають у ставку).

- Пшенична каша зварила Наташу (Наташа зварила пшеничну кашу).
- Суп надто сильно посолив Соню (Соня надто сильно посолила суп).
- У саду на сливках достигали дерева (У саду на деревах достигали сливки).
- Борошно копошиться в мурашці (Мурашка копошиться у борошні).
- Мишка шукала кішку за шафою (Кішка шукала мишку за шафою).
- Карасик наловив багато Івасиків (Івасик наловив багато карасиків)
- Волошки шукали над шляхом Явдошку (Явдошка шукала над шляхом волошки).

**Жасмін:** за ваше бажання допомагати один одному отримайте п'яту підказку!  2

Кожна цифра – це порядковий номер букви з імен принцес. Складіть слово з отриманих ключів-підказок.



73632

ПОПЕЛЮШКА  
 ПОКАХОНТАС  
 РУСАЛОНЬКА  
 БІЛОСНІЖКА  
 ЖАСМІН

*Діти викладають слово «Школа», звучить музика переможців.*





**Івасик-Телесик:** нарешті моя мрія здійснилася! Я разом із вами, малята, дістався чарівного Палацу Знань! Я іду до школи!

**Вихователь:** Я вірила у вашу перемогу! Блискуче справилися із завданнями! Що допомогло вам знайти всі ключі?

**Діти:** ДРУЖБА, УВАЖНІСТЬ, ВІРА У СВОЇ СИЛИ, ВЗАЄМОДОПОМОГА! **Вихователь:** Івасику, тепер ти вмієш розрізняти звуки [с] – [ш], визначати місце звука в слові, робити звуковий аналіз, підбирати рими, утворювати нові слова, складати речення! Ти вже готовий до школи! Вітаємо!

**Івасик-Телесик:** дякую, малята! До побачення!

## Маршрутний лист команди

Назва зупинки	Ключ-підказка	Відмітка про виконання
<b>1 Попелюшка</b> 		
<b>2 Покахонтас</b> 		
<b>3 Русалонька</b> 		
<b>4 Білосніжка</b> 		
<b>5 Жасмін</b> 		





**Квест «Мені б таємницю берізчину знати!»**  
(старший вік)



**Лариса Павелко,**  
вихователь Миколаївського закладу  
дошкільної освіти № 141 «Зірочка»  
Миколаївської міської ради

**Мета:** закріпити знання дошкільнят  
про сезонні зміни в природі на основі  
комплексу ознак, характерних для

рослинного світу, зокрема берези. Спираючись на попередні знання і досвід дітей, спонукати їх до творчого мислення серед природи. Засобами дослідницької діяльності надавати знання про взаємовплив рослинного світу і світу людини; надавати відомості пізнавального характеру про значення берези в житті людини. Учити розуміти користь берези для навколишнього середовища та людини: очищує повітря, має лікувальні властивості, прикрашає довкілля.

Закріпити знання щодо догляду за березою; розуміти необхідність праці в природі.

Виховувати дружні стосунки між дітьми, бажання займатися спільною пізнавальною діяльністю. Виховувати інтерес до квест-гри.

**Місце проведення:** зупинка на екологічній стежині дитячого садочка.

**Тривалість:** 25–30 хв.

**Сюжет.** Допоможіть берізці! Подув весняний вітерець і роздув сторінки книжки «Мені б таємницю берізчину знати...». Потрібно зібрати всі сторінки книжки, які розлетілися по території дитячого садка – на екологічній стежині. Діти утворюють команду пошуку, отримують маршрутний лист.

**Завдання.**

**Механіка гри.**

**Маршрутний лист шукачів**

<i>Зупинка № 1</i>	<i>Поетична</i>
<i>Зупинка № 2</i>	<i>Народознавча</i>
<i>Зупинка № 3</i>	<i>Дослідницька</i>
<i>Зупинка № 4</i>	<i>Лікувальна</i>
<i>Зупинка № 5</i>	<i>Працелюбна</i>

## ЗАВДАННЯ

Вихователь збирає дітей навколо себе на майданчику, пропонує заплющити очі й дати відповідь на запитання.

**Вихователь:** Які запахи ви відчуваєте?

Які звуки навколо себе ви чуєте? (*чути тихий плач*)

**Вихователь:** Та це ж плаче дівчинка-берізка. Що трапилось?

**Вихователь** (*озвучує від імені берізки, або можна використати звукозапис*): Я надрукувала гарну книжку про свої



таємниці, але налетів весняний вітерець-пустунець і розкидав всі сторінки. Допоможіть зібрати сторінки.

**Вихователь:** Як же діти знайдуть ці сторінки? Поглянь, яка велика територія дитячого садка.

**Вихователь** (озвучує від імені берізки, або можна використати звукозапис): Вітерець-пустунець залишив карту, де позначені зупинки, на яких і приховав мої сторінки. Але щоб отримати кожну з них, потрібно виконати завдання.

*Діти розглядають карту екологічної стежини, визначають послідовність зупинок*

**Вихователь:** Тож команда в нас є. Потрібно обрати капітана. Та пам'ятайте: завдання потрібно виконувати чітко та швидко.

*Діти обирають капітана, капітан отримує маршрутний лист.*

### **Зупинка 1. Поетична**

**Завдання 1. Мовна вправа «Додай слівце»** – розвиток асоціативного сприйняття, активізація словника назвами кольорових і весняних явищ, закріплення навичок узгодження іменників та прикметників у числі, роді, відмінку, використання мовної конструкції в повному поширеному реченні.

**Ведучий:** Із приходом весни все оживає. В яких кольорах живе весна?

*Діти вибирають кружечки певного кольору і називають, у яких явищах весни можна зустріти цей колір (Наприклад, «Весна живе у червоному кольорі; навесні квітнуть червоні тюльпани».)*

**Ведучий:** Берізка мені підказала, що привітна весна оселилася і в її гілочках, подарувала їй ніжно-салатовий колір молодих листочків. Я згадала вірш про весняну берізку, але, на жаль, не повністю. Допоможіть мені й підберіть слівце.

Як прийшла до нас уквітчана... (весна).

Посадила я берізку край... (вікна).

Стала, стала я берізку ... (поливати).

Стала пісеньку веселу їй ... (співати).

Ти рости, моя берізонько, ... (рости).

Буйним листом всім на радість ... (шелести).

*Ведучий віддає дітям першу «сторінку» книжки із зображенням різнокольорових об'єктів живої та неживої природи навесні, діти вирушають далі за маршрутом.*

### **Зупинка 2. Народнознавча**

*Завдання 1.* На наступній зупинці ведучий зустрічає дітей із серією ілюстрацій за сюжетом легенди.

*Ведучий:* Вірш про берізку ми пригадали. А чи знаєте ви легенди про берізку? В народі кажуть, що береза має материнське серце. За відомою вам легендою відтворіть події за допомогою картинок.

Діти поетапно викладають картинки відповідно до змісту легенди.

#### **Легенда**

*Дуже давно в далекі часи над Дніпром жив молодий хлопець Доброслав. Був він один у матері-вдови. Вже й одружувати хлопця прийшов час. Уже пригледіла мати синові пару – гарну дівчину Любаву. Та сталося лихо: напали на рідну землю вороги, і пішов Доброслав захищати рідний край. Сумувала, плакала мати. Одного раз почула вона кінське іржання, вийшла з хати та побачила коня, на якому син на війну поїхав. Осідланий, кінь стояв біля воріт, без вершника. Все зрозуміла мати, заплакала гірко, схилилася над ворітьми в журбі. Цілу ніч так стояла, а на ранок люди білокоре дерево побачили. І тому, мабуть, що хата вдови стояла при самому березі, то назвали те дерево березою.*

*Ведучий віддає другу «сторінку книжки», діти вирушають далі за маршрутом*

### **Зупинка 3. Дослідницька**

Діти разом із вихователем прямують до наступної зупинки – імпровізованої лабораторії, де на столі лежать тарілочки з насінням різних дерев і лупа.

*Завдання 1. Гра-дослід 1 «Знайди насіннячко»* – закріплення уявлення про спосіб розмноження рослин за допомогою насіння, про сезонні зміни в природі на основі комплексу ознак; учити відрізняти насіння берізки від насіння інших рослин (дерев).

**Ведучий:** Відкрию вам таємницю! Наприкінці літа кожна берізка радіє, що дозріває її насіннячко. Ви знаєте, де воно ховається? (у березових сережках).

*Ведучий демонструє збільшену копію насінни берізки.*

**Ведучий:** Серед тарілочок, де знаходиться насіння різних дерев, за допомогою лупи знайдіть тарілочку, де знаходиться насіння берізки.

- Що ви бачите під лупою?
- Якого кольору насіння?
- Що воно вам нагадує?

**Висновок:** Дивовижно, що така маленька березова сережка вміщає в собі багато берізок. З цих малесеньких насінин, коли їх опустити в пухку землю і доглядати за ними, обов'язково виростуть стрункі білосері берези.

*Ведучий віддає третю сторінку книжки,  
діти вирушають далі за маршрутом.*

#### **Зупинка 4. Лікувальна**

Ведучий зустрічає дітей біля столів із баночками для розрізнення запаху. Гра «Знайди пару».

**Завдання 1. Гра-дослід 2 «Знайди за запахом»** (за принципом пазлів): визначення лікувальних властивостей берізки з опорою на нюховий аналізатор.

**Ведучий:** Кажуть: «Має берізка добру справу – крик заспокоювати». Раніше для перевезення вантажів люди користувалися возами. Колеса на возах дуже рипіли та скрипіли. Щоб заспокоїти цей скрип, люди змащували колеса березовим дьогтем. Хоч і мав дьоготь неприємний запах, а для людей він був дуже потрібний.

*Ведучий пропонує відчутти запах березового дьогтю з пробірки.*

**Ведучий:** Дьоготь входить до складу лікарських мазей, якими лікують захворювання шкіри. Знайдіть за запахом, у якій пробірці такі мазі. *Діти виконують завдання.*

**Висновок:** Отже, мазі на основі березового дьогтю, хоча й не зовсім приємно пахнуть, можуть дуже добре лікувати.

**Ведучий:** Ви правильно відібрали баночки. Але берізка має й інші цілющі властивості!



**Завдання 2. Дидактична гра «Листочок ладнай – пару добирай»** (за принципом пазлів) – розширення уявлень про лікувальні властивості берізки, розкриття взаємовпливу рослинного світу і світу людини.

**Ведучий:** Що і чим лікує берізка ви дізнаєтеся, коли поладнаєте ці незвичайні березові листочки-підказки. Візьміть половинку листочка і знайдіть його другу половинку.

На половинках зображені:

1. Схема органів людського організму.
2. Частини берізки, що мають лікувальні властивості (листок, кора, гілка, брунька).

*Діти складають пазли та, дізнаючись із зображення, пояснюють лікувальні властивості берези:*

- березові бруньки лікують нирки, серце, печінку, жовчний міхур, легені тощо;
- березова кора лікує кістки, шлунок, кишечник і т.д.

**Завдання 3. Пізнавальна хвилинка «Добрі справи берізки»** (за ілюстраціями) – розширення уявлень про цілющі властивості берізки; надання відомостей пізнавального характеру про значення берези в житті людини.

**Ведучий:** Має берізка ще одну добру справу: «Все очищати, здоров'я й світло дарувати». Колись давно не було електрики, і люди освітлювали своє приміщення березовими лучинками. Мали ті лучинки властивість довго горіти і світити дуже яскраво.

З гілок берези з листям робили віники для лазні. Віники з берези добре очищують шкіру від бруду та допомагають зробити масаж усього тіла. Та добра справа берізки – підтримувати чистоту – не лише стосується миття у лазні. Адже добре відомо, що найкращі віники, щоб вулицю зробити чистою, зроблені з березового гілля (воно тонку, гнучке, такий віник не залишає після роботи ані крихточки сміття!).

А ще навесні берізка ділиться з людьми своїм чудовим оздоровчим соком. Весною, коли все оживає, і починає рухатись сік по деревах, люди надрізають кору дерева. Через отвори починає стікати сік у великі баки. Коли сік припиняє стікати, рану-отвір на березі замощують глиною, щоб вона швидше загоїлась, і не загинула берізка. Весняний березовий сік очищає організм людини від шкідливих речовин. Пропоную і вам випити склянку весняного березового лікувального соку.

*Берізка «пригощає» дітей березовим соком.*

*Діти куштують і розповідають (описують), який він на смак.*

*Ведучий віддає четверту та п'яту сторінки книжки, діти вирушають далі за маршрутом.*

### **Зупинка 5. Працелюбна**

**Завдання 1. Дидактична гра «Що потрібно для роботи» – гра з причіпками** (діти за допомогою причіпок визначають, який інвентар потрібний для догляду за деревами).

**Ведучий:** Щоб берізка виконувала свої важливі справи, за нею слід гарно доглядати і старанно працювати. Позначте причіпками інвентар, який ми використовуємо, щоб доглядати за берізкою, та розкажіть, як саме ним користуватися.

*Діти виконують завдання.*

*Ведучий віддає шосту сторінку книжки.*

*Діти повертаються до берізки та складають книжку із зібраних сторінок.*

*Під час складання згадують, про які добрі справи і таємниці берізки дізнались упродовж квесту.*

**Ведучий:** Берізка дякує вам, малята, за таку увагу та любов до неї. Ось і складена її книжка таємниць та добрих справ. Цю книжку вона нам дарує, а ми з вами будемо ще багато таємниць берізки розкривати й поповнювати сторінки цієї книжечки.

– А зараз запрошую віддячити нашій берізці та попрацювати біля неї.

*Квест закінчується колективною працею в природі по догляду за берізкою.*

### **Додатковий матеріал для пізнавальної хвилинки**

Береза – надзвичайно цінне дерево. Лікуватися можна соком, листям, бруньками і навіть корою.

Коли дерево з білою корою зазелениться, його сік стає гірким і не приносить користі. А молоденьке листя можна запарити окропом і таким настоєм лікувати сечокам'яну хворобу. Ще свіже листя берези можна додавати до салатів. Як результат – безболісне виведення з організму камінців та піску. У бруньках цього дерева є смолисті речовини, тому під час вживання в будь-якому вигляді до березових бруньок треба додавати дрібку соди. Ще з бруньок роблять домашній засіб для лікування ран та усунення запальних процесів.

Іноді люди не знають, чому біла кора в берези. Це єдине дерево, яке в корі містить спирт. Беруть луби. І цим можна лікувати ревматизм, а дерево спалюємо і вугіллям рятуємо отруєний шлунок, кишківник.

Навіть гриб «чага», що росте на березі, – теж корисний для людини: лікує шлункові пухлини. Особливо рекомендується пити настої чаги людям, які перенесли онкооперацію. А ще кілька цікавих фактів про березовий сік. Одне дерево на добу може давати до 3 літрів соку. Крім того, що березовий сік смачний, він ще й має корисні властивості для нашого організму, підвищує опірність організму до інфекцій.

Березовим соком добре зволожувати суху шкіру, протирати шкіру при вугровому висипанні, при екземі.

Сік корисний при захворюваннях жовчного міхура. Березовий сік допоможе впоратися з втомою, авітамінозом, слабкістю, відновить сили організму. За сезон рекомендується випивати близько 5 літрів березового соку. Миття голови березовим соком надає блиск волоссю, зміцнює волосся. Якщо ви прийняли рішення застосовувати сік із лікувальною метою, проконсультуйтеся зі своїм лікарем. Пийте березовий сік і будьте здоровими!

## **Квест «Пригоди на водних просторах разом із Губкою Бобом»** (старший вік)



**Оксана Цушко,**

*Директор Первомайського санаторного закладу дошкільної освіти № 11 «Зірочка»  
Первомайської міської ради*

**Лариса Станімак,**

*вихователь Первомайського санаторного закладу дошкільної освіти № 11 «Зірочка» Первомайської міської ради*



**Мета:** закріпити і розширити знання дітей про представників водних тварин, пристосованість до життя у водному середовищі;

поглибити знання дітей про воду, її стани, властивості, явища природи, пов'язані з водою; учити на основі пошуково-дослідницької діяльності робити висновки, установлювати причинно-наслідкові зв'язки між явищами, подіями в природі. Розвивати в дітей зв'язне мовлення, допитливість, логічне мислення, стійку увагу, зорову пам'ять. Виховувати спостережливість, охайність, цікавість до конструювання, екологічну культуру, вміння бачити красу й різноманіття підводного світу, бажання оберігати і збагачувати природні багатства.

**Місце проведення:** групова кімната, музична та спортивна зали.

**Тривалість:** 30 хв.

**Сюжет:** У підводному морському царстві розбушувався могутній і сильний володар Нептун. Мешканці шоковані та засмучені наслідками бурі. Вони розгубили літери, з яких складається зашифроване слово, без якого не можна прочитати головні правила здорового способу життя. Казковий персонаж Губка Боб пропонує дітям перетворитися на рятувальників і вирушити в незвичайну морську подорож на допомогу його друзям.

**Завдання.** Учасники квесту повинні виконати завдання, щоб допомогти мешканцям підводного світу зібрати розгублені літери, скласти з них слово.

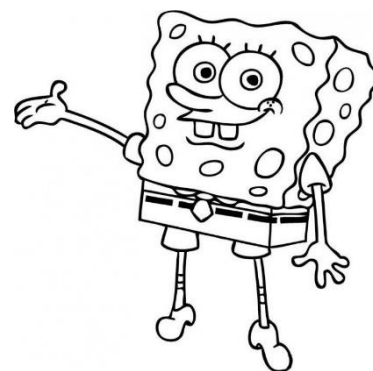
**Механіка гри.** Учасники квесту виконують завдання на морських зупинках та отримують губки з буквами від мешканців підводного світу. Щоб не заблукати в підводному царстві, рухаються за маршрутним листом.

**Обладнання і матеріали:** маршрутний лист із зупинками підводного світу; великі куби (з них побудований підводний човен), назви морських зупинок, різнокольорові губки з буквами (с, к, а, р, б), скриня, інвентар та матеріал для пошуково-дослідницької діяльності; картинки із зображенням морських тварин і риб; аудіозаписи: морського транспорту, шум моря, музичної гри; крапельки для дидактичної гри «Де живе вода?»; обладнання для експерименту: миска з водою, чорний мелений перець, мило, серветки; ілюстрації та картинки на тему «Море в небезпеці»; інвентар для вправи «Роби так як я!».

## ЗАВДАННЯ

### Зупинка 1. Уявне перетворення

Губка Боб розповідає дітям про те, що після морської бурі, яку викликав могутній і сильний володар Нептун, мешканці підводного царства розгубили літери з книги. І тепер вони не можуть прочитати головні правила про збереження здоров'я. Казкові герої чекають на допомогу рятувальників.



### Завдання 1. Мовленнєва вправа «Транспорт»

(шум аудіозапису):

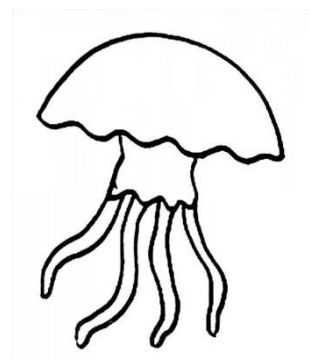
- Як ви думаєте, на якому транспорті можна подорожувати по морю? (*На кораблі, пароплаві, яхті*).
- А під морем? (*На підводному човні*).
- Час вирушати на допомогу! Пропоную зайняти місця у підводному човні.

### Зупинка 2. Дослідницька

Зустріч з Медузою.

- Я – Медуза, складаюся в основному з води, можу пристосуватися до океанських зон, де мало кисню і багато забруднення, але я не розумію, чи потрібна так вода людям, як і мені?

Губка Боб: Зараз і дізнаємося про властивості води.



### Дослід 1

Тема: «Як захищає наша шкіра?»

Мета: показати захисну функцію шкіри.

Матеріал: посуд із водою.

Хід досліду

Занурити руки у воду, витягнути їх, роздивитися шкіру.

- Якою стала шкіра? (*Мокрою*). Витерти руки серветкою.
- Якою стала шкіра на руках? (*Сухою*).
- А тепер занурте губку в воду. Якою вона стала? Спробуйте її віджати від води так, щоб вона стала сухою. Удалося?
- Як ви думаєте, чому рука стала сухою, а губка ні? (*Шкіра не пропустила воду, а губка ввібрала воду*).



## Дослід 2

**Тема:** «Вода – частинка усього живого»

**Мета:** показати, що вода присутня не тільки у рослинах, а й у людині.

**Матеріал:** листя, шматок цибулини, корінь, дзеркало, аркуш паперу.

### Хід досліду

Взяти декілька шматочків цибулини, листя, корінь рослин, положити на аркуш паперу (*попередньо обстежити папір: показати, що він сухий*). Придавити. З'ясувати, що з'явилося на папері та чому? Теж саме можна зробити між долонями. Можна зробити висновок, що вода присутня в рослинах.

Узяти люстерка і видихнути на них. З'ясувати, що з'явилося та чому?

(*Люстерка запітніли*). Провести пальцем по склу.

- Чому палець став мокрим? Можна зробити висновок, що в організмі людини теж є вода.

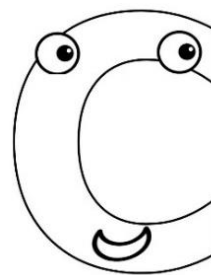
- Чому утворилася вода? (*Це ми її виділяємо, коли дихаємо*).

- Як ще доказати, що в нас в організмі є вода? (*сльози, слина, кров, піт*).

**Губка Боб:** Молодці, допомогли Медузі визначити властивості води. Отримайте першу губку з буквою, назвіть її (С).

*Звучить сигнал із підводного човна.*

**Губка Боб:** Діти, нам час вирушати далі. Прошу зайняти місця в човні.



## Зупинка 3. Загадкова чарівна скриня

Натрапили на морську скриню.

- Діти, давайте разом поглянемо, що ж там у ній? (*рибки*).

- Погляньте, вони хочуть нам щось розповісти. Рибки мені розповіли, що їх зачаклувала зла морська фея. І у цій скрині вони в полоні. Щоб визволити рибок, нам потрібно виконати таке завдання.

### Завдання 1. Морські загадки

1. Ось вона яка –

Розбійниця морська,

Усіх би проковтнула,

Зажерлива... (Акула)



2. Пливе туди, пливе сюди,  
Її не завжди видно.  
Вона прозора, як вода,  
Не знайома вам вона (Медуза)

3. Ти зі мною не знайомий?  
Я живу на дні морському,  
Голова і вісім ніг  
Звати мене ... (Восьминіг)

4. Не ходжу і не літаю,  
А ти спробуй дожени.  
Я буваю золота  
Тільки в казку зазирни! (Золота рибка)

5. Що за чудо? От – так чудо.  
Зверху блюдо, знизу блюдо.  
Ходить чудо по дорозі,  
Голова стирчить та нозі (Черпаха)

6. В неї в роті пилка є,  
У воді вона живе.  
Всіх лякала, всіх ковтала,  
А тепер в казан попала (Щука)

### **Завдання 2. Гра-бесіда «Риби – діти води»**

- Як пересуваються риби? Так, їм допомагають керувати рухами плавники і хвіст.

- Чим покрите тіло риби? (Лускою).

- Навіщо риbam збра? (Риbam, як і людині, для дихання потрібен кисень, який вони отримують із води).

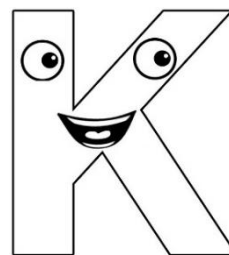
- Чим схожі всі риби? А чим вони відрізняються?

- Діти, а яких риb називають хижими? Так, вони харчуються іншими рибами.

- А не хижі риби чим живляться? (Листям, стеблами підводних рослин).

- Яких тільки дивовижних риb не водиться в морях і океанах. Недарма кажуть «Риби – діти води».

- Ви добре справилися із завданням, то ж



отримайте другу губку з буквою, назвіть її (К).

*Звучить тривожна музика.*

#### **Зупинка 4. Море в небезпеці**

**Завдання 1.** Бесіда про бережливе ставлення до водойм.

- Діти, подивіться що це виблискує? Дійсно, це уламок скла. Звідки він взявся на морському дні? (*На екрані осколок скла в морі*).

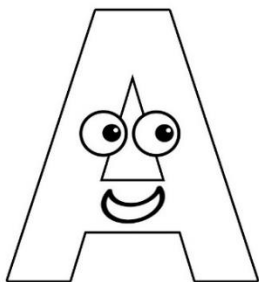
- Що може статися, якщо люди кидатимуть у воду сміття або литимуть брудну воду? (*Вода стане брудною і загинуть риби й морські тварини*).

- Що ми повинні робити для того, щоб морським мешканцям добре жилося? (*Не засмічувати воду, не кидати в неї сміття, очищати воду*).

- Яке значення мають моря в житті людини?

- Що вони дають людям?

- Але моря зараз у небезпеці – люди дуже їх забруднили. Часто трапляються аварії – у моря виливається нафта. Заводи та фабрики забруднюють моря, люди викидають сміття. І морські мешканці погано почувуються й дуже часто від цього гинуть.



- Коли ви виростите і станете дорослими, можливо, ви придумаєте таку машину, яка б очищала воду.

- Як би ви її назвали?

- Що ця машина робитиме?

**Губка Боб:** Чудово! Усі впоралися із завданням і зрозуміли про бережливе ставлення до водойм. Тримайте третю губку з буквою (А).

**Губка Боб:** Діти, а чи чуєте якась весела музика грає, давайте дізнаємося звідки вона лунає? Мешканці підводного світу пропонують нам приєднатися до них і погратися.

**Завдання 2. Музична гра «Морська руханка»**

*Діти виконують веселі й ритмічні рухи під музичний супровід.*

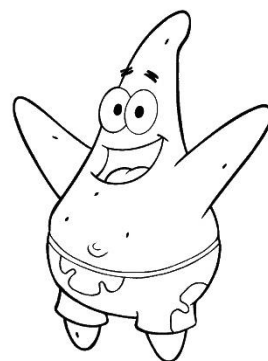
*Звучить сигнал із підводного човна.*

**Губка Боб:** Погратися, відпочили, тож сідайте в човен, вирушаємо далі.

## Зупинка 5. Будиночок води

### Зустріч із Патріком.

**Губка Боб:** Діти, погляньте, нас зустрічає мій друг Патрік Стар. Я хочу вас познайомити з ним. У нас багато спільних інтересів: видуваємо бульбашки, граємо в різноманітні захоплюючі ігри, переглядаємо телешоу «Пригоди Морського Супермена і Очкарика». Патрік живе в норі під великим каменем, полюбляє льодяники на паличці і домашнє печиво, і зовсім не розуміє, чи потрібна всім живим організмам вода? Давайте допоможемо Патріку в пошуку цінної інформації та разом з'ясуємо значення води для всіх живих організмів.



**Завдання 1.** Дидактична гра «Де живе вода?» (Діти йдуть по групі, роблять зупинки).

- Вода живе в куточку природи: біля рослин. Квіти треба поливати: вони живі, без води засохнуть, зав'януть, їм потрібна вода (*Приклеюють велику крапельку*).

- Вода живе в акваріумі: рибки живуть у воді, без неї вони загинуть, їм потрібно багато води, щоб плавати (*Приклеюють велику крапельку*).

- Діти, а яка вода потрібна рибкам? Так, звичайно чиста. Тому треба постійно міняти воду в акваріумі, стежити, щоб рибкам у ньому було затишно (*Приклеюють велику крапельку*).

- Вода живе близько раковини (мийки): помічнику вихователя використовує воду, щоб мити посуд, підлогу (*Приклеюють велику крапельку*).

- Вода живе в ігровому куточку: вона потрібна, щоб мити брудні іграшки і прати лялькам одяг (*Приклеюють велику крапельку*).

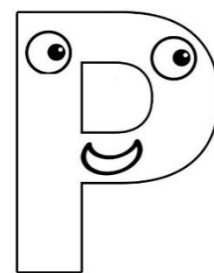
- Вода живе біля столу, на якому стоїть графин із водою: вода потрібна, щоб ми могли її попити (*Приклеюють велику крапельку*).

- Вода живе в туалетній кімнаті: вона потрібна, щоб діти могли мити руки й обличчя, виконувати необхідні гігієнічні вимоги (*Приклеюють велику крапельку*).

**Губка Боб:** Обіцяйте, що ви будете берегти крапельки, і даремно воду не псуватимете, витратимете її за призначенням.

## Завдання 2. Дидактична гра «Що для чого потрібне?»

- Діти, погляньте, Патрік для нас приготував картинки, на яких зображені предмети користування для гігієнічних процедур і хоче знати їх призначення:
- **душ** (після нічного сну і ранкової зарядки, перед сном бажано приймати душ прохолодною водою для того, щоб...);
- **зубна щітка** (догляд за порожниною рота обов'язковий, чистити зуби треба перед і після сну, полоскати порожнину рота після споживання їжі для того, щоб...);
- **мило** (догляд за обличчям та руками: слід умиватися прохолодною водою з милом щодня, мити руки перед прийманням їжі, після поїздки в громадському транспорті, їгор, спілкування з тваринами, відвідування туалету, щоб.....);
- **градусник** (температура води повинна бути такою, як температура тіла, тому що...);
- **шампунь** (волосся потребує особливого догляду, його потрібно мити 1–2 рази на тиждень, щоб....);
- **ванна** (у ванні потрібно митися не менше ніж раз на тиждень із милом, теплою водою, щоб ...).



**Губка Боб:** Патрік вам дякує за таку корисну інформацію та дає губку з буквою (P) за те, що так багато знаєте про воду.

*Звучить сигнал із підводного човна.*

**Губка Боб:** До побачення Патріку, а нам час вирушати далі.



### Зупинка 6. Чистюля

#### Зустріч із Крабсом.

**Губка Боб:** Подивіться, море стало неспокійним, хвилі гойдаються дедалі сильніше. Мабуть, це шторм. Дуже неприємно й страшно перебувати під час шторму в морі.

Пропоную перечекати шторм у моєї подружки Перли Крабс. Вона дуже сучасна, весела, охайна. Полюбляє молодіжні вечірки, тому багато часу приділяє своїй зовнішності. Як можна назвати тих, хто доглядає за собою, дотримується всіх гігієнічних навичок? (відповіді дітей).



- Про кого можна сказати – чистюля? Для чого потрібно мити руки, обличчя, тіло? А ви вмієте мити руки?

### ***Завдання 1. Вправа «Роби так як я!»***

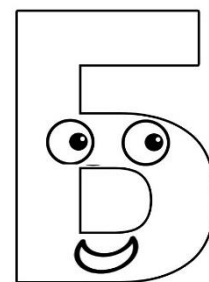
1. Закотити рукавички.
2. Відкрити кран.
3. Намочити руки.
4. Взяти баночку з рідким милом, натиснути дозатор. Нанести невелику кількість мила на руки.
5. Милити, поки не з'явиться піна.
6. Терти долоні, тильну частину кисті, між пальцями.
7. Змити піну з рук під водою.
8. Витерти руки (кожен пальчик окремо) паперовим рушничком.
9. Викинути використаний рушничок у спеціальний контейнер.

**Крабс:** Не лінуйтеся руки мити, щоб із мікробом не дружити! Щоб не було біди – не шкодуй на це води!

**Крабс:** Що ж це за створіння, які бояться мила та води? Так, це мікроби!

Мікроби є скрізь навколо нас, навіть у середині нас! Вони бувають добрі та злі. Злі мікроби викликають хворобу. Ви чули, що зараз багато людей говорять про коронавірус?

Коронавіруси – це група вірусів, від яких людина може дуже сильно захворіти. Свою назву вони отримали від слова «корона» – у них неначе й справді є маленька корона. Як ми можемо вберегтися від шкідливих мікробів і вірусів? Пропоную вам пройти зі мною невеличкий експеримент.



### ***Завдання 2. Експеримент «Вода, чорний мелений перець, мило»***

*У миску з водою рівномірно насипати чорного меленого перцю. В другу – налити рідке мило. Губка Боб пропонує дитині вмочити пальчик у рідке мило, а потім занурити його в миску з перцем і водою. Що відбулося? Перець – мікроби ніби «втекли» до країв миски.*

**Висновок:** мікроби «бояться» мила. На чистих руках немає мікробів, людина не захворіє.

**Крабс:** А тепер я пропоную вам зробити з конструктора «Лего» коронавірус і відправити його на безлюдний острів, щоб він не міг шкодити людям.

*Виконання роботи дітьми.*

**Крабс:** Молодці, виконали й це завдання! Тримайте від мене губку з останньою буквою (Б)! І ви вже можете прочитати слово. Яке це слово – СКАРБ!

**Губка Боб:** На вашу думку, чому слово «СКАРБ» ви отримали? (Відповіді дітей).

- Так, тому що здоров'я – це найдорожчий скарб. Потрібно берегти його, зміцнювати, виконувати всі настанови лікарів, дотримуватися режиму дня, загартовуватися, багато гуляти на свіжому повітрі, правильно та смачно харчуватися.

**Губка Боб:** Спасибі, що допомогли моїм друзям. Ви – справжні рятівники. А мені час повертатися. Буду радий зустрітися з вами знову! До побачення!

*Човен спливає (чується шум моря).*

## **Квест «Дорога до школи» (старший вік)**



**Світлана Жуматій,**

*директор Первомайського закладу дошкільної освіти № 16 «Гвоздичка» Первомайської міської ради*

**Мета:** Формувати уявлення про школу як заклад освіти, закріпити знання про професію вчителя та його обладнання, правила дорожнього руху.

Сприяти розвитку пізнавальної та емоційної сфери, комунікативних навичок і вмінь, необхідних для подальшого навчання й адаптації в школі. Виховувати наполегливість у праці, вміння працювати в команді та приймати колективне рішення, акуратність, бережливість. Формувати позитивне ставлення до школи.

**Місце проведення:** подвір'я дошкільного закладу освіти.

**Тривалість:** 35 хв.

**Сюжет.** Дітям повідомляється, що зовсім скоро вони стануть першокласниками та підуть до школи.

**Завдання:** рухаючись маршрутом, діти виконують завдання та отримують фрагмент пазла. Команда, яка першою складе пазли, переможе.

**Механіка гри.** У грі беруть участь дві команди. Обидві команди розпочинають рух одночасно.

Обладнання: комірці рожевого та зеленого кольору, схеми маршрутів, дидактичні ігри: «Що потрібно вчителю для роботи», «Світлофор», «Збери рюкзак», конструктор Lego, крейда зеленого та рожевого кольорів (для малювання стрілок на асфальті).

**Вихователь звертається до дітей:**

Встаньте, дітки, всі рівненько,

Посміхніться всі гарненько.

Посміхніться всі до мене,

Посміхніться і до себе.

Привітайтеся: Добрий день!

Хай гарно розпочнеться новий день!

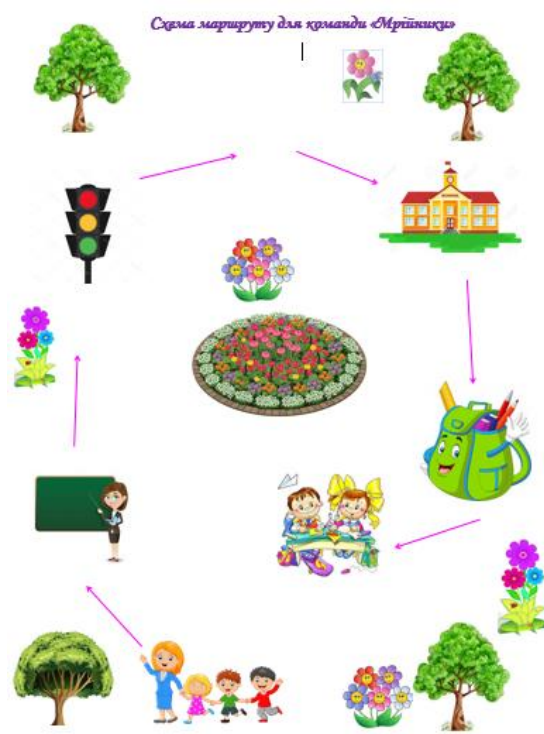
**Вихователь:** Ви вже дуже скоро залишите наш дитячий садочок та поринете в шкільне життя! У садочку ви були маленькими дошкільнятами, а в школі будете справжніми учнями. А хто знає, як виглядають діти, які вчаться в школі?

*Відповіді дітей: вони дорослі, носять шкільну форму та рюкзак...*

**Вихователь:** так, правильно, але щоб навчатись у школі, діти повинні мати знання. Як вважаєте, ви вже готові для навчання у школі? Пропоную перевірити! Але зробити це дуже цікавим способом. Пропоную пограти в квест-гру «Дорога до школи». Якщо ви виконаєте всі завдання правильно, зможете зібрати з отриманих шматочків портрет першокласників та отримаєте приємний і смачний подарунок. Нам необхідно об'єднатись у дві команди.

Перша команда – «Мрійники». У вас будуть комірці рожевого кольору й ви рухатиметесь із Катериною Олегівною.

Друга команда – «Фантазери». У вас комірці зеленого кольору. Рухатиметесь із Наталією Анатоліївною.



А тепер послухайте уважно умови гри. Для кожної команди є схеми маршрутів зі вказаними завданнями, рухатися ви будете по стрілкам, що відповідають кольору ваших комірців. Команда «Мрійників» рухається по стрілкам рожевого кольору, а команда «Фантазери» –зеленого кольору. На вас чекає п'ять завдань, після завершення кожного завдання ви отримаєте шматочок портрета.

### Команда «Мрійники»

**Вихователь:** зараз ми з вами оберемо капітана нашої команди  
Раз, два, три, чотири, п'ять –  
п'ять горобчиків летять,  
Раз, два, три, п'ять –  
йду четвертого шукать.

Отже, капітан команди поглянь на карту та скажи, до якої позначки нам треба йти? (відповідь дитини). Правильно, наша команда вирушає до позначки «Учитель».

#### 1 зупинка «Учитель»

Д/г «Що потрібно вчителю для роботи?»

**Мета:** удосконалювати знання дітей про професію вчителя; знаходити предмети, що потрібні для її роботи; розвивати пам'ять, кмітливість, мислення.

**Матеріал:** великі картинки із зображенням учителя; маленькі картки з предметами, що потрібні або ні.

#### Хід гри

На столі лежать картинка із зображенням вчителя та картки потрібних або не потрібних предметів, отже давайте вирішимо, що потрібно вчителю для роботи. Дітям пропонується з-поміж усіх карток із предметами обрати тільки ті, що потрібні.

**Вихователь:** Молодці! Ви гарно впоралися з завданням. Отримуєте перший шматок портрета. Рушаймо далі! Капітане, до якої позначки нам тепер треба йти?



(Відповідь дитини: до позначки «Світлофор»). Так, вірно, ми йдемо до зображення світлофора. Щоб ходити до школи, потрібно знати правила дорожнього руху та вміти користуватися світлофором.

Світлофор потрібен всім:  
І дорослим, і малим.  
Друзі, він багато може, –  
Пішоходам допоможе  
Він дорогу перейти  
Без лихих пригод в путі.  
Блимне лиш червоним оком –  
Нас застерігає строго,  
Що не можна крокувати,  
Необхідно почекати.  
А засвітиться зелене:  
І для тебе, і для мене,  
Шлях відкритий, можна йти.

## 2 зупинка «Світлофор»

### Д/г «Світлофор»

Мета: Закріпити знання дітей щодо правил користування світлофором і сформувані уявлення про його призначення і сигнали: червоне світло – стій (забороняє рух), жовте світло – чекай, зелене – ЙДИ (дозволяє рух).

### *Хід гри:*

Вихователь: Діти, погляньте, наш світлофор розгубив усі свої кольори. Давайте йому допоможемо та повернемо йому кольори! Який колір знаходиться із самого верху та що він нам підказує? (відповіді дітей). Який колір знаходиться посередині та що нам повідомляє? (відповіді дітей). Правильно! Молодці! А який колір знаходиться із самого низу? (відповіді дітей). Ви з легкістю виконали це завдання, і отримуєте ще один шматочок портрета.

**Вихователь:** Ну що, рушаймо далі? Капітане, куди нам тепер йти? (відповідь дитини). Так, усе вірно, нам треба знайти за допомогою наших рожевих стрілок картинку із зображенням школи. Отже, рушаймо! На цьому етапі нашої гри нам потрібно збудувати школу, якою ми собі уявляємо або школу нашої мрії.



### 3 зупинка «Школа»

#### Будівельно-конструктивна гра «Побудуй школу»

Мета: Учити дітей виконувати більш складні конструкції, конструювати складні перекриття, прикрашати побудову, закріплювати вміння працювати в колективі, прислухатися до порад інших, розвивати естетичний смак, творчість, уяву.

Матеріал: набори конструкторів, ляльки, зображення школи.

#### *Хід гри*

**Вихователь:** Діти, давайте пригадаємо, куди ми нещодавно ходили на екскурсію? (відповіді дітей). Що цікавого ви побачили в школі? Чим там займаються діти? Хто вчить дітей? А давайте пригадаємо, як виглядає наша школа.



Вихователь пропонує розглянути зображення школи. Діти описують основні деталі будинку.

Якщо виникають труднощі, вихователь допомагає їх долати, робить підказки.

**Вихователь:** Погляньте, яка гарна школа в нас вийшла! Молодці! За це завдання ви теж отримуете шматок портрета. Капітане, а куди тепер нам йти? (відповідь дитини). Так, нам треба знайти зображення рюкзака. Давайте будемо рухатися за нашими стрілками.

### 4 зупинка «Портфель»

#### Д/г «Збери портфель»



Мета: Закріпити слова, що позначають шкільне приладдя. Виховати бажання йти в школу.

#### *Хід гри:*

Гравці повинні розкласти предмети в портфель. Діти вибирають необхідні речі до школи, а те, що не стане у пригоді в школі, залишають осторонь.

**Вихователь:** Молодці друзі! Чудово виконали це завдання! Отримуєте останній елемент портрета. Мерщій його збирати!

## Команда «Фантазери»

**Вихователь:** за допомогою лічилки ми з вами оберемо капітана нашої команди:

Раз, два, три, чотири, п'ять –  
п'ять горобчиків летять,  
Раз, два, три, п'ять –  
йду четвертого шукать.

Отже, капітан команди, поглянь на карту та скажи, до якої позначки нам треба йти? (відповідь дитини). Правильно, наша команда «Фантазери» вирушає до позначки «Портфель».

**1 зупинка «Портфель»**

**2 зупинка «Школа»**

**3 зупинка «Світлофор»**

**4 зупинка «Вчитель»**

**Вихователь:** Молодці, друзі! Чудово виконали це завдання! За це отримуєте останній елемент портрета. Тепер мерщій його збирати!

Обидві команди збираються на фінішній зупинці та складають зі шматочків портрет першокласників.

**Вихователь:** Молодці, друзі! Ви вправно виконали всі завдання та отримуєте смачний подарунок!



## Квест «Емоції»



**Світлана Жуматій,**  
директор Первомайського закладу дошкільної освіти № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради

**Мета:** розвивати вміння працювати в команді, логічне мислення, увагу й уяву. Виховувати

спритність і самостійність. Створити веселий настрій, викликати почуття допомагати іншим.

**Місце проведення:** групова кімната, кабінет практичного психолога, музична зала.

**Тривалість:** 30 хв.

**Сюжет.** Практичний психолог повідомляє дітям про те, що на її адресу прийшов лист від героїв мультфільму Фіксики, які повідомили, що в їхньому світі зникли радість, посмішка та сміх: «Допоможіть нам згадати всі емоції і пройдіть випробування».

**Завдання:** Повернення емоцій фіксикам.

**Механіка гри:** У грі беруть участь дві команди. Обидві команди розпочинають рух одночасно.

**Хід:**

До групи заходить психолог.

**Психолог:** Добрий день, діти! Сьогодні ми з вами поговоримо про мультфільми. Які мультики ви любляєте? (відповіді дітей). Зранку до садочка прийшов лист, адресований дітям старшої групи. Давайте разом його прочитаємо.

*«Добрий день. Пишуть вам фіксики. У нас сталася біда. Одного пізнього вечора подув сильний вітер, він був зачарований. А вранці фіксики прокинулись і забули всі емоції. Вони стали похмурими і сумними. У нашому світі зникли радість, посмішка та сміх. Допоможіть нам згадати всі емоції і пройдіть випробування».*

Діти разом із психологом вирушають на пошуки емоцій.

**I. Склади пазл.** Діти складають пазли у вигляді фіксиків (підказка – емоція сум).



Діти з декількох частин складають картинку. Після виконання завдання отримують наступну підказку.

**II. Емоційний крокодил.** Покажи емоцію (підказка – емоція страх).

Дитина витягає картинку із зображенням певної емоції і показує іншим її мімікою та рухами. Діти мають назвати ту емоцію, яку їм показують. Після виконання завдання отримують

наступну підказку.

### **III. Вправа «Щоб настрій підняти, потрібно потанцювати».**

Виконай руханку під музику. Руханка «Лариска» (підказка – емоція радість).

### **IV. Вправа «Долаємо негативні емоції».**

Перегляд картинок із негативними емоціями. Обговорення та способи подолання. Вивчення вправ на заспокоєння та покращення самопочуття (підказка – емоція спокій).

### **V. Вправа «Як можна підняти собі настрій?»**

- Уявіть собі ситуацію. Ваш друг чи подруга прийшли до садочка з поганим настроєм. Що можна зробити, щоб підняти настрій своєму товаришу?

(Діти пропонують свої варіанти, замальовують їх на аркуші паперу. Підказка – емоція здивування).

### **VI. Вправа «Виготовляємо листівку для фіксиків».**

Психолог пропонує дітям усі зібрані емоції наклеїти на листівку і відправити її фіксикам.

Діти разом із психологом виготовляють листівку, складають її в конверт і кидають у поштову скриньку.

**Психолог:** Молодці, діти. Ми пройшли всі випробування. І тепер фіксика пригадають усі зниклі емоції.

## **Квест «Плекаємо любов до України»**

*(діти, батьки)*

**Тетяна Зеніч**, музичний керівник Первомайського закладу дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради;

**Ірина Яковенко**, вихователь Первомайського закладу дошкільної освіти № 16 «Калинонька» Первомайської міської ради.

**Мета:** Поширювати знання про український фольклор, символи, традиції, звичаї перед батьківською громадою. Формувати ціннісне ставлення до народних символів України. Продовжувати збагачувати, активізувати словник дітей відповідно до теми «Україна – рідний край». Поглибити знання дітей і дорослих про предметний світ довкола. Закріпити вміння користуватися планом, картою. Вправляти в умінні використовувати різний простір приміщення, рухатись активно. Продовжувати вчити користуватися комп'ютером. Визначити творчий потенціал дітей та

їхні лідерські риси. Формувати навички взаємодії, толерантності, взаємодопомоги. Гармонізувати взаємодію з однолітками, спрямовану на задоволення потреб у підтримці, активності, нових враженнях. Розвивати комунікативні здібності дітей, навички самоорганізації на спільну діяльність, пам'ять, увагу, кмітливість. Виховувати колективні стосунки. Закріпити вміння користуватися лепбуком. Ознайомити батьків із технологією використання лепбуку.

**Місце проведення:** приміщення ЗДО.

**Тривалість:** 45 хв.

**Сюжет.** Для своїх іноземних друзів вихованці закладу створюють лепбук про свою рідну державу, відвідуючи зупинки й отримуючи матеріал для лепбуку.

**Завдання.** Пройти всі зупинки, виконати завдання, отримати матеріал для лепбуку. Після квесту створити лепбук «Моя Україна».

**Механіка гри.** Гравці об'єднуються у 2 команди й обирають капітанів.

Кожна команда рухається за власним маршрутом і повинна відвідати п'ять зупинок.

### Маршрутні листи команд

Маршрут першої команди	Маршрут другої команди
Україна музична	Україна прадавня – Україна сучасна
Україна квітуча	Україна загадкова
Україна казкова	Україна музична
Україна загадкова	Україна казкова
Україна прадавня – Україна сучасна	Україна квітуча

**Обладнання:** комп'ютер, інтерактивні ігри, картки – пазли, лепбук, конверти з інформацією для лепбуку, стікери, стрілки, ватман, фото – книга «Сім чудес України», карти – маршрути, ілюстрації до казок, стрічки різних кольорів, картки із загадками, картки з ребусами, зображення квітів і символів.



## Початок гри

Діти та батьки знаходяться у групі. Перед початком гравці обирають собі стікер із зображенням (*калина, барвінок*) і займають місця.

### **Вихователь:**

Добрий день дорослі!  
Добрий день малята!  
В добрий час дозвольте  
Свято розпочати! (*оплески*)

### **Музичний керівник:**

Що то, діти, за країна – неба синього блакить,  
На ланах у серпні жито стиглим золотом блищить?  
У якій іще країні так земля родить охоча?  
Наче пісня солов'їна – мова ніжна і співоча?  
Гори є і полонини, є моря, річки, ліси...  
Загалом, то є країна невимовної краси!  
Гордо, голосно, дитино, ти назви ім'я країни,  
У якій, хвалити Бога, народився і живеш.  
Їй дочкою є чи сином і, коли ти підростеш,  
Будеш їй творити славу, розбудовувать державу.  
Отже, зветься ця країна, незалежна і єдина –  
Наша ненька – (*разом*) Україна!

### **Вихователь:**

Перш ніж свято розпочати – пропоную вірші про Україну розказати.

### Вірші:

\*\*\*

*На білому світі є різні країни,  
Де ріки, ліси і лани.  
Та тільки одна на землі Україна,  
А ми – її доньки й сини.  
Усюди є небо, і зорі скрізь сяють,  
І квіти усюди ростуть.*

*Та тільки одну Батьківщину ми маєм:  
Її Україною звать!*

\*\*\*

*Струмок серед гаю як стрічечка,  
Червоніє калина мов свічечка.  
Червоніє калина, квітують поля.  
Добрідень тобі, Україно моя!*

\*\*\*

*Ми любим країну квітучу свою,  
Веселку у небі і пісню в гаю.  
І стане гарніше на світі,  
Коли усміхаються діти.*

\*\*\*

*Червоні кетяги калини  
Горять вогнями усіма.  
Без калини нема України,  
Без народу України нема.*

\*\*\*

*У всіх людей одна святиня,  
Куди не глянь, де не питай,  
Рідніше нам своя святиня,  
Аніж земний в чужині рай.  
Нема без кореня рослини,  
А нас, людей, без Батьківщини.*

### **Вихователь:**

Наш рідний край великий і гарний. Великий, бо простягається від величних Карпат аж до річки Дон, і від боліт Полісся аж до берегів Чорного моря. Гарний, бо має і високі гори, вкриті зеленими лісами, і бистрі річки, і широкі урожайні поля, і квітучі луки, і все, чого душа забажає. Гарний наш рідний край ще й тому, що в ньому живуть прекрасні люди, які славляться своїми піснями, танцями, звичаями. Молоде покоління несе велику відповідальність перед своїми пращурами за безсмертність української пісні, слова, танцю, звичаїв.

**Музичний керівник:**

А я завжди мріяла розповісти всім народам світу про наші звичаї, традиції, народні перлини. Щоб усі країни дізналися про нашу Україну!

**Вихователь:** Тож у нас є сьогодні така нагода. Ми отримали на електронну пошту голосове повідомлення від дітей, які мешкають у Канаді. Прослухаємо? (*звучить голосове повідомлення на англійській мові*)

**Музичний керівник:** Повідомлення на англійській мові, адже люди в тій країні розмовляють англійською.

**Вихователь:** Так, наші діти знають, що кожна країна має свої традиції, свою мову. І для нас, українців, важливо знати не лише рідну мову, а й мови інших країн, щоб можна було спілкуватися і дружити з дітками інших національностей. А поки наші діти ще маленькі, пропоную батькам перевести, про що йдеться мова.

*Повідомлення: Доброго дня, українські діти! Великий привіт вам від дітей Канади! Нам дуже б хотілося дізнатися про вашу країну, ваші звичаї, традиції, народні символи. Із задоволенням чекаємо від вас листа з розповіддю про Україну народну! З повагою діти Канади!*

**Вихователь:** Ну то що, малята, поділимося своїми знаннями? Я пропоную їм відправити поштою цей лепбук, у якому вони знайдуть багато інформації про наші національні скарби (*відкриває лепбук, а кишеньки пусті*).

**Музичний керівник:** Оце так! А кишеньки порожні. Мабуть ви, коли несли його сюди, розгубили інформацію по усьому садочку. Я пропоную відправитися на пошуки інформації. Щоб було швидше і цікавіше, поділимося на команди та влаштуємо змагання! Та команда, що швидше і правильно виконує завдання, отримує бонус – фото-книгу «Сім чудес України» і додаткову кишеньку. Згодні? Тоді починаємо!

***Вихователь і музичний керівник набирають команди згідно з обраним стікером, обирають капітана.***

**Музичний керівник:** Кожен мандрівник не вирушає в дорогу без карти. Капітани, прошу отримати ваші карти – маршрути. Розгляньте їх. На картах стрілочками вказаний ваш маршрут і п'ять зупинок. На кожній вам потрібно виконати завдання. За правильно виконане завдання отримаєте конверт з інформацією для лепбуку.

**Вихователь:**

*З думками зберись і до праці мерщій.*

*Ти всі перешкоди здолати умій!*

*Працюй наполегливо, швидко, старанно,*

*Щоб кожна хвилинка не втратилась марно!*

*Отже на старт! Увага! Почали!*

### **1 зупинка: Україна музична**

#### **Інтерактивна гра «Україна музична»**

1 команда:

Мета: Закріпити знання про народні музичні інструменти. Розвивати музичне сприйняття, увагу, пам'ять.

Завдання: Прослухати музичний твір і назвати інструмент, який його виконує.

*Гравці слухають звучання народних музичних інструментів, називають їх і знаходять відповідне зображення. Якщо відповідь правильна, на слайді з'являється зображення саме цього музичного інструмента.*

2 команда:

Мета: Закріпити знання про українські дитячі пісеньки. Збагатити досвід малими фольклорними формами.

Завдання: Розглянути слайд та назвати, яка пісня зображена.

*Гравці розглядають слайд, на якому графічно зображено пісню, називають її. Якщо відповідь правильна – звучить саме ця пісня.*

### **Зупинка 2. Україна квітуча**

1 команда:

Мета: Формувати ціннісне ставлення до народних символів України. Закріпити знання про кольори стрічок в українському віночку.

Завдання: На дошці поєднати колір стрічки із символом:  
коричневий – це символ землі,  
жовтий – символ сонця,  
синій, блакитний – символ неба і води,  
зелений – символ краса та молодість,  
рожевий – символ врожаю,  
малиновий – символ здоров'я,  
фіолетовий – символ мудрості.

2 команда: «Квіткова вікторина». Загадки про квіти, які влітають в український віночок.

Мета: Формувати ціннісне ставлення до народних символів України. Закріпити знання про квіти, які влітають в український віночок.

Завдання для батьків: Відгадати загадку та знайти відповідну квітку.

Завдання для дітей: на ватмані викласти з квітів віночок.

### **3 зупинка: Україна казкова**

#### **Художньо-мовленнєва гра «Склади казку»**

Мета: Закріпити вміння зосереджено слухати та розуміти зміст казки. Впізнавати й називати казку за уривком та ілюстрацією.

Завдання: На стікерах написані слова з казок. Завдання для батьків: прочитати слова, скласти з них фразу з відомої казки. Завдання для дітей: обрати ілюстрацію до казки, фразу з якої прочитали та склали батьки. Назвати її і знайти ілюстрацію до казки.

1 команда:

Фраза з казки: *Узяв півник Голосисте Горлечко на плечі мішок та й пішов.*

*А мишенята собі одно скачуть – у довгої лози граються.*

*Прийшов півник додому, знов кличе мишенят (Колосок).*

Фраза з казки: *Ох і розгнівилася ж лисичка! Так розсердилася, що й подякувати забула, як годиться, чемним бувши. Так-то їй журавлева гостина до смаку припала! Та від того часу й не приятелює з журавлями (Лисичка і журавель).*

2 команда:

Фраза з казки: *Побіг вовк мерцій на річку та до ополонки... Ловись, рибко, велика та все велика!... Мерзни, мерзни, вовчий хвосте! (Лисичка – сестричка і вовк панібрат).*



Фраза з казки: – *Діду, діду, бичок наш ведмедя привів! Дід вискочив, узяв ведмедя і закинув його в погріб* (Солом'яний бичок).

#### **4 зупинка: Україна загадкова**

Мета: Закріпити вміння розгадувати ребуси. Продовжувати збагачувати, активізувати словник дітей відповідно до теми «Україна – рідний край»

Завдання: команди отримують для розгадування по п'ять ребусів.

1 команда: Ребуси про народні символи України.

2 команда: Ребуси про українські страви.

#### **5 зупинка: Україна прадавня – Україна сучасна**

Гра-пазли: «Що колись – Що зараз»

Мета: поглибити знання дітей і дорослих про предметний світ довкола. Закріпити знання дітей про сучасні та прадавні предмети побуту й одягу.

Завдання: Поєднати предмети побуту, які були колись і які нині.

1 команда: Предмети побуту.

2 команда: Предмети одягу.

**Вихователь:** Ми пишаємось Вами! Ви всі добре впоралися із завданнями. А це означає, що ви маєте добрі знання про нашу Україну.

Пропоную заповнити кишеньки.

Виготовлення лепбуку.

Підготовка його до пересилки.

**Музичний керівник:** А ще я пропоную зняти на відео наш жест дружби – подарувати їм пісню про дружбу.

Після закінчення команда-переможець отримає фото-книгу «Сім чудес світу України».

Усі учасники квесту отримують подарунки.

## Квест «Святкуємо день народження Лепетуна» (старший вік)



**Лариса Руденко,**  
вихователь Южноукраїнського закладу  
дошкільної освіти № 2 «Ромашка»  
Южноукраїнської міської ради

### **Мета:**

- говорити виразно і правильно рідною мовою;
- виявляти любов та повагу до рідної мови;
- розвивати зв'язне мовлення дітей;
- закріплювати вміння складати речення за графічними зображеннями;
- розвивати вміння виразно розповідати вірші;
- виявляти стійкий інтерес до виконання інтелектуальних завдань, зокрема завдань логіко-математичного змісту;
- вправляти в умінні користуватися паличками Кіюізенера;
- розвивати дрібну моторику рук, увагу, зорове сприйняття;
- формувати в дітей такі математичні поняття, як: число, цифра, розмір, довжина, більше, менше;
- закріплювати знання дітей про космос, країну, в якій ми живемо;
- виховувати любов до природи, свійських і диких тварин;
- уміння розуміти й самостійно виконувати завдання вихователя;
- виховувати доброзичливе, уважне ставлення до тих, хто оточують, повагу один до одного, почуття відповідальності.

**Місце проведення:** приміщення закладу дошкільної освіти.

**Тривалість:** 45 хв.

**Сюжет.** Малята середньої групи № 1 «Пролісок» запросили до себе Лепетуна Андрійка, щоб привітати з днем народження. Крокодил Гоша засмутився, що його теж не запросили привітати Лепетуна і забрав подарунок, приготовлений малятами.

### **Завдання.**

**Механіка гри:** гравці об'єднуються у дві команди. У кожній команді обирають капітана, отримують схеми-карти маршрутів.

### **Маршрутний лист**

<i>№ пункту</i>	<i>Маршрут команди</i>	<i>Відмітка капітана</i>
Пункт 1	Математичний	
Пункт 2	Мовленнєвий	
Пункт 3	Спортивний	
Пункт 4	Космічний	
Пункт 5	Літературний	

## **ЗАВДАННЯ**

*Діти сидять у методичному кабінеті, заходять педагоги, вітаємося.*

**Вихователь:** Малята, до нас приїхали педагоги з усієї Миколаївської області, щоб познайомитися з нашим садочком, дітками, педагогами. Запрошуємо їх разом із нами переглянути мультиплікаційний фільм про Лепетуна Андрійка, який нещодавно святкував свій день народження.

*Перегляд мультфільму «Родина Лепетунів».*

**Вихователь:** Малята, мультфільм ми переглянули, зараз прийде Андрійко і ми його привітаємо з днем народження.

*Зненацька по телевізору починаються «Новини Садочка»:*

- «Доброго дня. В ефірі «Новини Садочка».

Сьогодні 10 квітня 2019 року. На базі ЗДО № 2 «Ромашка» проводиться засідання обласної творчої групи педагогічних працівників закладів дошкільної освіти «Квест-технологія як засіб забезпечення наступності дошкільної освіти та Нової початкової школи».

*Місцеві новини.* Малята середньої групи № 1 «Пролісок» запросили до себе Лепетуна Андрійка, щоб привітати з днем

народження. Крокодил Гоша засмутився, що його теж не запросили привітати Лепетуна і забрав подарунок, що підготували малята.

На цьому наші новини закінчилися. До побачення».

**Вихователь:** Ой, що ж тепер робити, де ж наш подарунок, чим ми будемо вітати Андрійка? Ми так готувалися до цього свята. Ну й Гоша, що він наробив, він же такий добрий, чому він забрав подарунок, що трапилося?

*Заходять крокодил Гоша і другий вихователь. Вихователь повідомляє, що знайшла Гошу і привели його до дітей. Гоша пояснює, що він засмутився, оскільки його не запросили привітати Лепетуна. Тому він забрав подарунок. Але, знаючи, що діти люблять грати в квести, пропонує пройти квест, зібрати малюнки й отримати подарунок для Лепетуна.*

**Вихователь:** Добре, ми виконаємо всі завдання. Так, малята? Нам потрібні дві команди. Світлано Борисівно, допоможіть мені, будь ласка: я піду з першою командою, а ви з другою. Нам потрібно швидше зібрати наші малюнки, бо скоро прийде Андрійко.

*Команди роздивляються мапу й вирушають по маршрутному листу в подорож.*

### **Пункт 1. Математичний**

**Куратор 1:** Доброго дня, малята, до мене приходив крокодил Гоша, залишив для вас малюнок, але для того, щоб віддати його вам, ви повинні виконати завдання.

- Малята, що знаходиться в цих коробках? (Палички Кіюізенера).

- Як ще називають палички Кіюізенера? (Лічильні палички, числа в кольорі, кольорові палички, кольорові числа, кольорові лінійки).

- Якого кольору найменша паличка і яке число означає? (Білого, 1).

- Якого кольору найдовша паличка? (Помаранчевого, 10).

- Молодці! А зараз за допомогою паличок складіть малюнки.

### **Пункт 2. Мовленнєвий**

**Куратор 2:** Малята, для того, щоб я вам віддала малюнок, необхідно виконати деякі завдання.

- З чого складається наша мова? ( З речень).
- З чого складаються речення? (Зі слів).
- З чого складаються слова? (Зі звуків).
- А тепер давайте складемо речення за допомогою графосмужок.

- Молодці, гарно впоралися із завданням, тримайте відмітку в маршрутному листі та малюнок.

### **Пункт 3. Спортивний**

**Куратор 3:** Доброго дня, малята, я дуже рада вас бачити. Мені для вас крокодил Гоша залишив малюнок, і попросив, щоб ви виконали завдання.

- Діти, як називають тварин, які живуть у лісі? (Дикі тварини).
- А яких диких тварин ви знаєте? (Вовк, лисиця, ведмідь).
- Подивіться, яка тварина залишила оці сліди на піску?
- Підказка – загадка:

*Дикий звір стежкою біжить,  
Як рохне, заверещить.  
За ним діточок караван,  
Цей звір лісовий ...(кабан).*

- Що любить їсти кабан? (Жолуді, каштани).
- Давайте пошукаємо жолуді, каштани, що заховав кабан.
- Скільки в тебе, а в тебе...?
- Поклади свої жолуді в найменшу корзину; ти поклади в корзину посередині; поклади в найбільшу корзину.
- Молодці малята, ви добре впоралися із завданням, тож тримайте відмітку про виконання і малюнок. До побачення.

### **Пункт 4. Космічний**

**Куратор IV:** Доброго дня, малята. Проходьте, будь ласка. Подивіться, куди ви потрапили?

*Кімната оформлена в стилі космічного простору.*

- Малята, а як називається планета, на якій ми з вами живемо? (Земля).
- Які ще планети ви знаєте? (Марс, Венера, Сатурн, Уран, Нептун, Меркурій).



- Малята, а знаєте ви, що таке Чумацький шлях? (Галактика, у якій розташована наша Сонячна система, а також усі зорі, що ми бачимо неозброєним оком).

- Тож давайте ми з вами зробимо Чумацький шлях.

*Діти з тіста, серветок роблять Чумацький шлях.*

- Молодці, тримайте відмітку про виконання завдання і ваш малюнок. До побачення.

### **Пункт 5. Літературний**

**Куратор V:** Доброго дня, малята. Проходьте, будь ласка.

- Діти, а чи знаєте ви, в якій країні ми з вами живемо? (Україні).

- Як називають людей, які проживають на Україні? (Українці).

- А якою мовою ми розмовляємо? (Українською).

- Що ви знаєте на українській мові? (Вірші).

*Діти розповідають вірші.*

- Молодці, малята, отримуйте свою позначку в маршрутному листі й малюнок для Лепетуна.

У музичній залі збираються дві команди. Заходить крокодил Гоша.

- Мої друзі-куратори сказали мені, що ви виконали всі мої завдання та отримали за це малюнки. Давайте зберемо їх у чарівний альбом і подаруємо його Лепетуну.

*Діти разом із крокодилом Гошою збирають чарівний альбом.*

*Просять крокодила залишатися з ними на свято.*

*Роздається святкова музика. Заходить Лепетун*

**Вихователь:** Доброго дня, Лепетунчику. Ми приготували для тебе подарунок, танок і пісню, щоб привітати тебе з днем народження. Тож бажаємо тобі здоров'я, добра. Ставай у коло, ми тобі пісню заспіваємо і затанцюємо.

*Гоша дарує пиріг Лепетуну.*

*Лепетун запрошує всіх за святковий стіл.*

## Квест «Подорож кленового листочка бабусиним подвір'ям» (старший вік)



**Валентина Козленко,**  
вихователь-методист Южноукраїнського закладу  
дошкільної освіти № 6 «Світлячок»  
Южноукраїнської міської ради

### Мета:

- ознайомити дітей з істотними ознаками об'єктів рослинного та тваринного світу, за якими їх можна групувати;
- ознайомити з представниками різних угруповань (домашні та дикі тварини, птахи; культурні й дикорослі рослини);
- спонукати до варіативності у виборі технік, засобів і способів створення образів у малюванні, ліпленні, конструюванні й аплікації;
- продовжити розвивати в дітей навички декорування різних поверхонь;
- розвивати мовлення, інтонаційну виразність мови, мислення, музичний слух, уміння передавати настрій за допомогою шумових ефектів;
- підтримувати цікавість до завдань пошукового характеру;
- удосконалювати навички співпраці в команді;
- виховувати допитливість, упевненість у собі, бажання навчитися досліджувати, пізнавати нове, доводити справу до кінця і бачити результат створеного.

**Місце проведення:** групова кімната, за сприятливих погодних умов –майданчик.

**Тривалість:** 40 хв.

**Сюжет:** пізнавально-дослідницький із виконанням творчих завдань.

**Завдання:** вільне малювання, малювання без зразка, виготовлення панно, колективна праця, конструктивне образотворення.

### Механіка гри:

- у грі беруть участь 2 команди;
- у кожній команді власний маршрут;

- завдання команди отримують на локаціях;
- перемогу отримує команда, яка швидше виконає завдання.

## ХІД

*(Чується мелодія пізньої осені. Вихователь створює ситуацію холодного приміщення. Повідомляє дітям, що треба закрити вікно, бо в групі прохолодно. Закриває вікно та знаходить 2 кленові листочки – жовтого та червоного кольорів. Розглядає їх та помічає, що листочки дуже сумні).*

**Вихователь:** Ой, подивіться, вони такі сумні! (Повертає листочки до дітей, у листочків «сумні» обличчя). Як я здогадалася, що вони сумні, адже вони не розмовляють? (Діти роблять припущення, як вони здогадалися, чому сумні листочки, які ознаки суму в них на обличчях).

**Вихователь:** Що ми з вами можемо зробити, щоб листочки повеселішали? (Вислухати припущення дітей, якщо ніхто не запропонує залишити листочки у групі, вихователь пропонує це сам і запрошує їх до подорожі, вимикає сумну осінню мелодію, щоб листям стало веселіше).

**Вихователь:** Малята, щоб подорожувати, потрібно обрати маршрут і придбати квиток. То ж пропоную всім підійти до каси та поцікавитися, в якому напрямі продаються квитки (Діти підходять до каси. На столі розміщені 2 конверти жовтого та червоного кольорів).

**Вихователь:** Діти, у цих конвертах мабуть є інформація про наявність квитків і назва місця, куди нам можна поїхати. Давайте їх відкриємо (У 1 конверті знаходиться карта сільського подвір'я, у 2 – карта городу).

**Вихователь:** Яка цікава пропозиція! Чи можемо ми запросити подорожувати з нами наших гостей? Їм з нами буде цікаво? Чому? Що цікавого ми можемо побачити на бабусиному подвір'ї? А на городі? (Пропонує дітям запросити листя в подорож).

**Вихователь:** Діти, але ж у нас два запрошення. Тому треба потрапити і на подвір'я, і на город! Пропоную розділитися на дві команди! (Діти діляться на команди за допомогою фішок-картинок із зображенням домашніх тварин та овочів, обирають капітанів команди. Кожен капітан отримує мапу, на якій буде фішками-

липучками відмічати виконане завдання. За умови виконання завдання діти отримують підказку, куди рухатися далі).

**Вихователь:** (бере до рук листочки клена) Діти, подивіться, наші гості розгубилися. Як гадаєте, чому стали здивовані й розгублені їхні обличчя? (Діти роблять припущення, доходять висновку, що вони не знають, куди хотіли б відправитися подорожувати). Наші конверти мають такі ж кольори, як і наші гості! Як ми вирішимо це завдання? (Припущення дітей). Ось і добре! Червоний кленовий лист подорожуватиме в команді, яка отримала завдання з червоного конверту, а жовтий – з командою, у руках якої жовтий конверт!

**Вихователь:** Пам'ятайте! У дорозі будьте уважні! Допомагайте друзям! Завдання виконуйте правильно, швидко та разом!

Маршрут команди «Червоний кленовий лист»

### Перша локація

(вільне малювання) НАЗВА ЛОКАЦІЇ

**Вихователь:** До бабусиноного подвір'я нас ведуть дивовижні сліди! Щоб не трапилось біди, треба переконатися, чиї сліди. А ось і цікавий конверт! Давайте подивимося, що в ньому? (Дістає листа та читає загадку):

Шия довга, хвіст зелений, борода, як маків цвіт.

Птах цікавий є у мене, він малятам шле привіт!

Ходить птах цей по садку, пісеньку співа дзвінку (Півень).

**Вихователь:** Півень – це дикий чи свійський птах? Чому ви так вважаєте? Чим вкрите тіло? Який окрас має півень? (Відповіді дітей). Як гадаєте, сліди півня нас приведуть на бабусине подвір'я? То ж рушаймо! (Слідами, що залишив півень, діти підходять до мольберту, відкривають, бачать зображення півня, у якого не розфарбований хвіст).

**Вихователь:** Ой, малята, півні, як відомо, дуже великі забіяки! Ось і наш втратив кольори свого оперення в одній із таких сутичок! Негоже такому красеню ходити без хвоста. Допоможемо йому? (Діти за допомогою нетрадиційних технік малювання виконують колективну роботу з розфарбування хвоста). (Вихователь керує роботою дітей. Після завершення пропонує

капітану наклеїти фішку та розглянути мапу, щоб довідатися, куди йти далі. Діти командно визначають напрям та обговорюють маршрут. Далі йдуть слідами, що залишила курка).

### **Друга локація -----** **(малювання без зразка)**

**Вихователь:** (Вказує на курча). А хто це прогулюється бабусиним подвір'ям? Як звать його батьків? (Відповіді дітей). Хто доглядає за домашніми птахами?

**Вихователь:** А чи знаєте ви, як народжується курчатко? (Вислухати відповіді дітей).

### **Гра-розвага «Народження курчатка» (з використанням шумових ефектів К. Орфа).**

Лежало в мамі-квочки в гніздечку (вихователь бере в руки макет яйця).

Малесеньке кругле яєчко!

Та ось яєчко тріснуло тихенько (стискає яйце, воно тріскає),

Вилупилося курчатко швиденько! (показує дітям курча, пропонує звуконаслідувати його голос свистком).

**Вихователь:** Ми побачили з вами, як народилося курча! Коли воно підросте, буде пастися на зеленому подвір'ї. Погляньте (підводить дітей до столів, на яких розміщені зелені галявинки), на галявині росте густа трава, вона корисна для домашніх птахів. Давайте намалюємо курчаток, хай пасуться на травичці та ростуть великі). (Діти малюють курчат нетрадиційними техніками малювання. Вихователь виставляє роботи на мольберт).

**Вихователь:** Подивіться, діти, скільки маленьких курчаток вибігли на пташиний двір, що вони там бачать? Давайте спробуємо уявити та показати.

**Фізхвилинка «Пташиний двір»** (вихователь читає вірш та виконує певні рухи. Діти повторюють).

Кожен птах свою вдачу має (діти стають прямо, змахують розведеними в сторони руками).

Півень високо ноги піднімає (ходять, згинаючи ноги в колінах та високо їх піднімаючи).

Качка перевальцем мандрує (ідуть повільно, розхитуючи тулуб



в сторони).

А гусак поважно крокує (ідуть, роблячи широкі кроки, руки тримають за спиною),

А за ними йде неквапливо індик,

До поваги й шани звик (ходять, повертаючи голову вліво і вправо).

**Вихователь:** Які різні птахи живуть на бабусиному подвір'ї! Давайте подивимося, що ж наш листочок, чи не змінився в нього настрої? (Діти з вихователем розглядають листочок та приходять до висновку, хоч і побачив листочок багато, але ще не повеселішав, але настрої дещо змінився). Ну добре, хай спостерігає за нами, здається мені, що скоро він звикне до нашого дому і буде веселим. (Вихователь пропонує капітану наклеїти фішку та розглянути мапу, щоб довідатися, куди йти далі. Діти командно визначають напрям та обговорюють маршрут). (На мапі вказано, що подорожувати дітям треба качиною стежкою).

### Третя локація

(виготовлення панно, колективна робота)

**Вихователь:** Діти, качки, які живуть на бабусиному подвір'ї, підготували нам завдання. На роботі, яку створював невідомий автор, зображено двір, у якому живе бабуся. Автор, мабуть, дуже поспішав і роботу не закінчив! Давайте одягнемо пташок! Ми зібрали з вами велику колекцію пір'я. Ось воно! (Вихователь виставляє на стіл кошик пташиного пір'я – курячого, гусячого, індичого). Давайте приклеїмо кожній пташині власне пір'ячко. (Діти виготовляють колективне панно, елементи до якого виготовлялися під час попередньої роботи, а на основу їх фіксує вихователь за допомогою клейового пістолета).

**Вихователь:** Дивіться, яке гарне панно ми з вами зробили! Мені приємно спостерігати за вашою дружньою роботою! Ви були уважними й активними, то ж запрошую вас до нашого кінозалу. Сідайте зручно. Зараз ми будемо дивитися фільм за участю птахів. (Упродовж 2–3 хвилин діти дивляться мультфільм про свійських птахів).

**Вихователь:** Поки ми з вами дивилися мультфільм, я спостерігала за нашим гостем. Подивіться, з ним відбулися зміни.

Хто помітив, які? (Діти описують зміни в настрої листочка, припускають, чому це з ним відбулося).

**Вихователь:** Давайте подорожувати далі! Капітане, готуй команду до подорожі! (Діти розглядають мапу. Визначаються з подальшим маршрутом. Вихователь звертає увагу на те, що раніше подорож була за пташиними слідами, а наразі маршрут указаний ложкою зі стрілкою. Припущення дітей, куди може привести доріжка з ложок).

### Четверта локація

(колективна праця)

#### «Смакота з бабусиною столу»

**Вихователь:** Ми опинилися з вами на бабусиній кухні! (Пропонує дітям перевдягнутися у фартушки та перейти до столу. На столі матеріали для приготування омлету). Діти, сьогодні будемо справжніми кухарями. Подивіться, скільки курячих яєчок передала нам бабуся. Як справжні кухарчуки, ми приготуємо омлет. Слухайте рецепт. (Вихователь пропонує рецепт та разом із дітьми готує омлет, запікають його в мікрохвильовій печі).



**Вихователь:** Який гарний вийшов омлет! Дуже хотілося б пригостити їм наших друзів! Що для цього треба, діти? (Припущення дітей). Давайте розглянемо карту. Вона не вказує нам маршрут додому! Що робити? (Чується голос червоного кленового листа (звукозапис)).

**Червоний кленовий лист:** Я допоможу вам, діти, повернутися додому! Сьогодні у вашому садочку я знайшов справжніх друзів, які уміють разом працювати, гратися, прийти на допомогу.

– Подивіться на мене, я веселий! (Вихователь повертає кленовий лист до дітей із веселим обличчям).

– Беріть в руки моїх друзів листочків (Вихователь виставляє кошик із листям). У нагоді стане мій товариш вітер, він подихом укаже дорогу! Закривайте очі та кружляйте! (Вихователь вмикає звукозапис вітру, діти із закритими очима кружляють, далі в ритмі листопаду під звукозапис шелесту листя та вітру повертаються в групу).

**Вихователь:** Ось ми і вдома! Дивіться, здається, наші друзі теж повертаються в групу! Я рада, що вони теж справилися із завданням!

Маршрут команди «Жовтий кленовий лист»

### Перша локація

(вільне малювання)

**Вихователь:** До бабусиного городу, як вказує мапа, нас ведуть дивовижні сліди! Розгляньте їх! Як гадаєте, хто їх залишив? (Діти висловлюють власну думку, приходять до висновку, що сліди залишив заєць). Заєць – домашня чи дика тварина? Чим відрізняється від кролика? (Відповіді дітей). А чого б це заєць був на бабусиному городі? (Припущення дітей). Заєць справді міг бути на городі, бо любить моркву, капусту, буряк. Тож, пішли! (Заяча доріжка приводить дітей до мольберту із зображенням морквини без бадилля). Діти, що не так на малюнку? Чи можемо ми виправити ситуацію? (Діти за допомогою нетрадиційних технік малювання виконують колективну роботу з розфарбування зеленого бадилля). (Вихователь керує роботою дітей. Після завершення пропонує капітану наклеїти фішку та розглянути мапу, щоб довідатися, куди йти далі. Діти командно визначають напрям

та обговорюють маршрут. Діти йдуть слідами, що залишив ведмідь).

## Друга локація (робота без зразка)

**Вихователь:** Подивіться (підводить дітей до столів, на яких розміщені картинки із зображенням бадилля буряків, без коренеплоду), ведмідь зібрав всі бурячки, залишив тільки гичку. Що ж бабуся буде взимку робити без урожаю? Подумайте, які домашні тварини люблять буряк? Чим він корисний? Які страви готують із буряка? (Вислухати відповіді дітей). Чи можемо ми з вами, маючи ось такий набір матеріалів (показати набори для нетрадиційного малювання та для ліплення (діти беруть за бажанням)), виправити ситуацію та допомогти бабусі заpastися на зиму буряками? (Діти виконують завдання. Вихователь керує роботою, пропонує передати колір буряка гармонійним поєднанням кольорів, отримання різних відтінків і стимулює дитячу ініціативність, творчість та формує вміння домовлятися, узгоджувати дії).

**Вихователь:** А чи знаєте ви, як ведмідь на бабусиному городі блукав? (Вислухати відповіді дітей, запропонувати погратися).

**Гра-розвага** «Йшов ведмідь через город» (із використанням шумових ефектів К. Орфа):

З лісу йшов ведмідь в село (діти тупають ногами);  
Ступав так, що аж гуло (діти гудуть);  
Під ногами камінь тріснув (діти ламають суху гілочку);  
З переляку рак у річці свиснув (діти свистять свистком);  
Полякались миші в стрісі (діти шарудять листком паперу);  
Заховались всі, хто чув!  
Я, малята, чула все, бачила й сміялась!  
Ну чого це всі навколо ведмеда злякались?

**Фізхвилинка** «Ведмідь ріпку посадив» (Вихователь читає вірш та виконує певні рухи. Діти повторюють).

**Вихователь:** Ведмідь у полечко ходив (*ходьба на місці*),  
Раз ходив, два ходив, три ходив.  
В полі ріпку посадив (*нахиляння тулуба вперед-назад*),  
Раз садив, два садив, три садив.  
А тоді сидів, чекав (*присідання*),



Вже й мороз його лякав (*стрибки*),  
Вже і дощик накрапав (б'ють долоньками себе по колінах),  
Вже і сонечко пекло – (*помахати руками перед обличчям*)  
Вгору ріпку потягло (*потягування*).

**Вихователь:** Якими різними та кумедними бувають звірята! Давайте подивимося, що ж наш листочок, чи не змінився у нього настрої? (Діти з вихователем розглядають листочок та приходять до висновку, хоч і побачив листочок багато, але ще не повеселів, але настрої дещо змінився). Ну добре, хай спостерігає за нами, здається мені, що скоро він звикне до нашого дому і буде веселим (Вихователь пропонує капітану наклеїти фішку та розглянути мапу, щоб довідатися, куди йти далі. Діти командно визначають напрям та обговорюють маршрут). (На мапі вказано, що подорожувати дітям треба стежкою з квітів).

### Третя локація

(конструктивне образотворення)

**Вихователь:** Ось, малята, подивіться, на столах перемішалися фрукти, овочі, засушені листя та квіти! Є і вази! Але всі вони різні! Як ви вважаєте, для чого підійде ось ця широка ваза? (Для овочів). А висока з вузьким горлом? (Для квітів і сухостою). А ваза на ніжці підійде для...? (Фруктів). Скажіть, діти, як буде називатися композиція з овочів, фруктів та квітів? (Натюрморт). То ж приступайте до роботи! Щоб швидко справитися із завданням, домовляйтеся, допомагайте один одному, працюйте в команді!). Діти складають натюрморти, розглядають їх).

**Вихователь:** Ось іще з одним завданням ми справилися! А що ж наш гість, повеселів чи ні? Так, став наш листочок трохи веселіший, але ще настрої у нього невеселий. Нічого, звикне до нас, повеселішає! Капітане, готуй команду до подорожі! (Діти розглядають мапу. Визначаються з подальшим маршрутом. Вихователь звертає увагу на те, що раніше подорож була за звіриними слідами, а наразі маршрут указаний ложкою зі стрілкою. Припущення дітей, куди може привести доріжка з ложок).

### Четверта локація

(колективна праця)

**Вихователь:** Ми опинилися з вами на бабусиній кухні! (Пропонує дітям перевдягнутися у фартушки та перейти до столу).



На столі варені овочі для приготування салату). Діти, ми сьогодні будемо справжніми кухарями. Подивіться, які гарні овочі передала нам бабуся. Як справжні кухарчуки, ми приготуємо салат. Слухайте рецепт. (Вихователь пропонує рецепт та разом із дітьми за допомогою овочерізок готують салат).

**Вихователь:** Який гарний вийшов салат! Хто знає, як називається салат, до якого входять буряки, картопля, морква, цибуля та огірки? Так, правильно, це – вінегрет! Дуже хотілося б пригостити їм наших друзів! Що для цього треба, діти? (Припущення дітей). Давайте розглянемо карту. Карта не вказує нам маршрут додому! Що робити? (Чується голос жовтого кленового листа (звукозапис)).

**Жовтий кленовий лист:** Я допоможу вам, діти, повернутися додому! - Сьогодні у вашому садочку я знайшов справжніх друзів, які вміють разом працювати, гратися, прийти на допомогу.

– Подивіться на мене, я веселий! (Вихователь повертає кленовий лист до дітей із веселим обличчям).

– Беріть у руки моїх друзів листочків (вихователь виставляє кошик із листям). У нагоді стане мій товариш вітер, він подихом укаже дорогу! Закривайте очі та кружляйте! (Вихователь вмикає звукозапис вітру, діти із закритими очима кружляють, далі в ритмі листопаду під звукозапис шелесту листя та вітру повертаються в групу).

**Вихователь:** Ось ми і вдома! Здається, наші друзі теж повертаються в групу! Я рада, що вони теж справилися із завданням!

**Вихователь:** Діти, подивіться, які усміхнені обличчя наших кленових листочків! Я задоволена вами, малята. Як добре, що наша подорож була корисною для нас, адже ми створили не тільки гарний настрій для наших нових друзів, а й перевірили себе на дружбу, товариськість та вміння працювати в колективі! Ми – справжні друзі!

**Підсумок.** Діти діляться враженнями щодо подорожі, розказують про виконані завдання і за столом смакують омлетом та вінегретом.

## Розділ 4. Робота з батьками



## Квест «Здорова дитина – щаслива родина»

*(пізнавальний квест із батьками)  
(старший дошкільний вік)*



**Лариса Павелко,**  
*вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради*



**Ірина Мартиненко,**  
*вихователь Миколаївського закладу дошкільної освіти № 141 «Зірочка» Миколаївської міської ради*

**МЕТА:** збагатити знання батьків про основні чинники здоров'я, донести до дорослих, що одним із важливих факторів розвитку дитини є здоровий спосіб життя. Створювати гарний емоційний настрій, згуртувати батьківський колектив, формувати вміння працювати в команді.

**Місце проведення:** територія дитячого садочку.

**Тривалість:** година.

**Сюжет.** Допоможіть скласти квітку «Здоров'я». Усі пелюстки розлетілися, залишилася одна серединка. Щоб зібрати пелюстки та скласти квітку, потрібно виконати завдання.

### МАРШРУТНИЙ ЛИСТ ШУКАЧІВ

Зупинка 1	Я расту за режимом, без ніякого нажиму
Зупинка 2	Смачно та корисно
Зупинка 3	Дужий і сильний
Зупинка 4	Веселий Мийдодір
Зупинка 5	На позитиві

*Квестор збирає батьків навколо себе на майданчику, показує серединку квітки й пояснює правила гри.*

**Квестор:** Дуже радий бачити всіх здоровими й усміхненими. Сьогодні вам пропоную квест-гру. Потрібно зібрати квітку. Яке повідомлення буде нести в собі квітка, ви дізнаєтеся, коли знайдете спільне для цих висловів:

- Який скарб найдорожчий...(здоров'я).
- Що не купиш за гроші?
- Яка людина не потребує ліків?
- Без чого не має щастя?

**Квестор:** Молодці! Сьогодні буде йти мова про здоров'я: здоров'я дитини, здоров'я сім'ї.

*Квестор пропонує батькам обрати капітана та вручає команді маршрутний лист*

### **Зупинка 1. Я росту за режимом, без ніякого нажиму**

**Квестор:** Як ви зрозуміли з назви зупинки, мова піде про режим дня. Щоб швидше пройти це завдання – виконаємо розминку.

*Розминка виконується під аудіозапис.*

### **Гра «Коли це буває»**

*Квестор читає вірші/вірші читають задалегідь підготовлені батьки.*

*Команда відгадує, про який режимний момент іде мова.*

**Квестор:** Стали бадьорими та сильними, тож виконайте завдання. Відгадайте, про який режимний момент мова йде у віршах, знайдіть їх на картинках.

*Рано-вранці сонце встало,  
Все довкола привітало.  
Посміхнулося пташинці  
І малесенькій дитинці.  
Подивилось на кота,  
Який спав біля вікна.*

*Хлюп-хлюп-хлюп водичка –  
Буде в мене чисте личко.  
Подавайте сюди мило,  
Щоб я ручки помила.*

Мию носа, мию вушка –  
Я у мамі чепурушка!  
    Це ж чому у Тані  
    Щічки свіжі та рум'яні?  
    А тому, що Таня наша  
    Кашу їсть смачну, духмяну!  
Немає часу на ниття,  
Бо ждуть цікаві заняття:  
Музичне, ліпка, малювання,  
Ще й порахуємо старанно  
    Спіймати м'ячик? Та будь ласка!  
    Що ще? На вулицю - гуляти,  
    В рухливій грі дружно грати.  
Ну ж бо, супчику, з'їдайся!  
Ну ж бо, сило, додавайся!  
Ложечко, допоможу –  
Мимо рота не біжи!  
З'їли геть увесь супець...  
От, малятко, й молодець!  
    Ліжечка чекають вас – спочивати саме час.  
    На бочок усі лягайте і повіченьки стуляйте:  
    Сонько-Дрімко вже іде, добру казочку веде.  
    Ви подивитесь її і розкажете мені.  
Їде сонце у візочку  
Розтуляти доні очки.  
Сіло скраю на подушку,  
Поціпало за вушко,  
Лоскотало щічки:  
Прокидайтеся, вічки.  
    Ложечка й виделочка на столі лежать  
    Я сиджу за столиком – буду смакувать.  
До побачення, малята,  
Будем завтра вас чекати.  
Будем гратись, малювати,  
Ще й співати, танцювати.

Гравці добирають відповідно до змісту вірша картинку,  
розташовану на секторі кола.

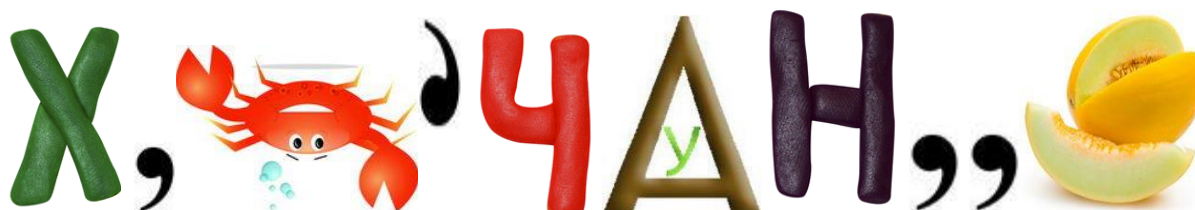


**Квестор:** Отже, викладіть режимні моменти по порядку, урахувавши час. Якщо завдання виконаєте правильно, отримаєте картинку будильника.

*Після виконаного завдання команда отримує пелюстку квітки «Здоров'я» та пам'ятку про значення режиму дня для дошкільника.*

## **Зупинка 2. Смачно та корисно – ребус «Харчування»**

**Квестор:** Розгадайте ребус та дізнаєтеся, який ще чинник впливає на здоров'я дитини.



### **Гра «Корисні страви»**

*На різнокольорових картках написані назви корисних і шкідливих страв.*

**Квестор:** Харчування – це ще один фактор гарного здоров'я. Відберіть серед карток із запропонованих страв корисні для здоров'я дитини.

*Батьки з-поміж запропонованих страв відбирають корисні.*

*Після виконаного завдання команда отримує пелюстку та пам'ятку про значення харчування для дошкільника.*

## **Зупинка 3. Дужий та сильний**

**Квестор:** Одним із головних факторів здоров'я є фізкультура. Наступне ваше завдання – поділитися на команди для проходження естафети.

### **Естафета «Веселий мішок»**

*Завдання естафети:*

1. «Весела змійка» – у мішку з лінії старту змієюю оминати кеглі, що стоять у рядочок, повернутися до колони, передати естафету.

2. «Стрибунець» – у мішку з лінії старту дострибати до обруча, застрибнути в нього та вистрибнути, оминати кеглю, повернутися на лінію старту.

3. «Перенеси м'яч» – поділитися на пари, у мішок з лінії старту покласти м'яч, тримаючи мішок, пара переносить м'яч у кошик та повертається до лінії старту, передає естафету.

4. «Веселий мішок» – пара залазить у мішок синхронно, дострибує до кеглі, вилазить із мішка, повертається на лінію старту, передає естафету наступній парі.

*Після виконаного завдання команда отримує пелюстку та пам'ятку.*

#### **Зупинка 4. Веселий Мийдодір**

**Квестор:** Спробуйте із запропонованих предметів скласти відомого казкового героя, який любляв чистоту.

*Батьки з предметів гігієни умовно викладають образ (фігуру) Мийдодіра.*

**Квестор:** Отже, мова буде йти про гігієну вашої дитини. Щоб отримати наступну пелюстку, пропоную гру «Крок за кроком».

**Гра «Крок за кроком»** – на закріплення правильної послідовності миття рук

**Квестор:** Відтворіть правильну послідовність миття рук, розташовуючи в правильному порядку картки із зображенням етапів миття рук.

*Батьки мають викласти картки в такій послідовності:*

- 1) закатати рукава;
- 2) відкрити кран;
- 3) намочити руки;
- 4) узяти мило;
- 5) намочити мило і руки;
- 6) помити руки;
- 7) покласти мило;
- 8) кистями рук розмилювати мило на тильній і долонній поверхнях, між пальцями, в області зап'ястя;
- 9) змити мило;
- 10) узяти мило і, знову намиливши руки, покласти його, виконати рухи кистями, зазначені в пункті 8;
- 11) ретельно змити піну;
- 12) струсити воду;
- 13) узяти рушник і ретельно витерти руки з усіх боків;
- 14) повісити рушник на місце;
- 15) опустити рукави.

*Після виконаного завдання команда отримує пелюстку та пам'ятку-пораду щодо дотримання правил гігієни.*

### **Зупинка 5. На позитиві!!!**

*Квестор пропонує зібрати квітку.*

**Квестор:** Ось і дійшли до фінішу квест-гри. Тож збираємо квітку здоров'я!

*Під час збирання квітки квестор уточнює,  
який настрій у батьків.*

*З'ясовується, що в квітці здоров'я  
однієї пелюстки не вистачає*

**Квестор:** Якої, на вашу думку, пелюстки – чинника здоров'я не вистачає?

*(припущення батьків)*

– Отже, останній чинник гарного здоров'я – психічно-емоційне здоров'я.

#### **Гра «Відгадай емоцію»**

**Квестор:** Слухайте завдання для отримання останньої пелюстки. По черзі потрібно вибрати кружечок, на якому на зворотній стороні зображений смайл. Вам потрібно так показати його емоцію, щоб інші гравці її відгадали.

*По черзі члени команди, отримуючи смайл із зображенням певної емоції, показують її за допомогою виразу обличчя, жестів, міміки, гравці відгадують.*

*Після виконаного завдання команда отримує пелюстку та пам'ятку-пораду щодо емоційного здоров'я дитини.*

**Квестор:** Дякую за цікаву квест-гру. Здобуту вами квітку залишаємо в батьківському куточку. А кожному з вас залишаються пам'ятки. Сподіваємося, вони допоможуть зберегти та примножити здоров'я ваше і ваших дітей.

## Квест «Безпека дитини – понад усе!»



**Світлана Жуматій,**

*директор Первомайського закладу дошкільної освіти № 13 «Гвоздичка» Первомайської міської ради*

### **Мета:**

- підвищити рівень обізнаності батьків щодо використання різних методів та прийомів у вихованні безпечної поведінки в дітей;
- формувати відповідальне ставлення батьків до виховання безпечної поведінки власних дітей;
- активізувати співпрацю між дитячим закладом та батьками вихованців.

**Механіка гри.** Доброго дня, шановні батьки! Сьогодні ми зібралися з вами, щоб поговорити про безпеку наших дітей. Нас усіх навкруги оточує небезпека і, у першу чергу, правила безпечної поведінки повинні знати дорослі, щоб виховати в дітей безпечну поведінку. Я пропоную вам пограти в цікаву гру, яка має назву «Безпека дитини понад усе». Ми поговоримо про безпеку на дорозі, пожежну безпеку, безпеку дитини вдома та на природі.

Пропоную об'єднатися у дві команди та вирушити в подорож. Перша команда – команда зелених. У вас будуть зелені емблеми і ось ваша схема маршруту.

Друга команда – червоних. У вас будуть червоні емблеми та власне схема маршруту.

Рухатимемося по стрілках: у зеленій команді стрілки будуть зеленого кольору, в червоної команди – червоного кольору.

Мета цієї гри – пригадати правила безпеки й розповісти про них своїм дітям.

Отож вирушаємо в подорож.

### **Хід гри**

Команда червоних розпочинає свій маршрут по схемі.

#### **Старт.**

#### **1. Перша зупинка. Безпека дорожнього руху.**

Шановні батьки, на цій зупинці вам необхідно пройти бліц-раунд. Я задаватиму вам запитання, а вам необхідно швидко та коротко відповідати:

- ❖ Який рух на нашій вулиці – односторонній чи двосторонній?
- ❖ Де повинні ходити пішоходи?
- ❖ Де мають їздити автомобілі?
- ❖ Що таке перехрестя? Де треба переходити вулицю?
- ❖ Як позначається пішохідний перехід?
- ❖ Як регулюється рух на вулиці?
- ❖ Які сигнали світлофора ви знаєте?
- ❖ Які дорожні знаки є на нашій вулиці? Для чого вони призначені?
- ❖ Для чого потрібен пасажирський транспорт? Де його чекають люди?
- ❖ Як слід поводитися в автобусі?
- ❖ Чи можна гратися на проїжджій частині? Чому?

Ви гарно впорались із завданням. На цій зупинці вам необхідно виконати ще одне завдання. Перед вами на столі лежать макети дорожніх знаків. Необхідно їх домалювати, одночасно пригадати, на що вони вказують.

Молодці! Ви гарно впоралися з цим завданням. Пропоную рухатися далі.

Погляньте на схему та скажіть, яка наступна в нас зупинка?

## **2. Безпека дитини вдома.**

Під час цієї зупинки вам необхідно із запропонованих карток обрати ті, на яких зображені небезпечні для дитини предмети. Скажіть, як саме дитина може собі ними нашкодити?

Молодці! Ви дуже гарно впоралися із завданням, вирушаємо нашим маршрутом далі.

## **3. Дії під час пожежі.**

Шановні батьки, тепер ми з вами поговоримо про таку важливу тему, як пожежа. Чи знаєте ви, як потрібно поводитися в разі виникнення пожежі?



Перед вами на столі розкладені різні твердження. Вам необхідно визначити, які саме дії чітко вказують на поведінку під час пожежі, а які непотрібно враховувати.

Якщо пожежа застала вас у приміщенні, слід дотримуватися таких правил:

- якщо ви прокинулися від шуму пожежі й запаху диму, не сідайте в ліжко, а скотіться з нього прямо на підлогу;
- до дверей приміщення слід повзти підлогою під хмарою диму, але не відчиняти двері одразу;
- потрібно зробити нову зачіску;
- обережно доторкніться до дверей тильною стороною долоні, якщо двері не гарячі, то відчиніть їх і швидко виходьте;
- якщо двері гарячі, не відчиняйте їх – дим та полум'я не дозволять вам вийти;
- щільно закрийте двері, а всі щілини й отвори заткніть будь-якою тканиною, щоб уникнути подальшого проникнення диму. Повертайтеся поповзом у глибину приміщення;
- присядьте та глибоко вдихніть повітря, розкрийте вікно, висуньтеся і спробуйте покликати на допомогу;
- випрати брудну білизну;
- якщо ви не в змозі відкрити вікно, розбийте скло твердим предметом та зверніть увагу людей, які можуть викликати пожежну команду;
- якщо ви вибралися через двері, зачиніть їх і поповзом пересувайтеся до виходу з приміщення;
- обов'язково зачиняйте за собою всі двері;
- переглянути нову серію улюбленого серіалу;
- зверніть увагу на те, що під час пожежі заборонено користуватися ліфтом;
- якщо ви знаходитесь у багатоповерховому будинку, не біжіть униз крізь вогнище, а користуйтеся можливістю врятуватися на даху будівлі.

Запам'ятайте: у всіх випадках, якщо ви в змозі, зателефонуйте «101» і викличте пожежну команду.

Звичайно, сподіваємося, що ніколи нікому не доведеться бути в під час пожежі в будинку або поблизу нього, проте ми повинні знати, які дії потрібно виконувати під час пожежі.

Молодці! Ви вправно впоралися з цим завданням, після такого випробування мабуть ви вже впораєтеся з найнебезпечнішою ситуацією, яка може виникнути. Пропоную рухатися далі маршрутом.

## **5. Комп'ютерна безпека**

А це завдання від нашого практичного психолога. Питання безпеки дитини в інтернеті – актуальне, тому будьте уважними.

Добрий день, шановні батьки. Я з вами хочу поговорити про безпеку в інтернеті.

Оскільки ми живемо в епоху сучасних технологій, що заповнили наше життя, ми маємо бути обережними з використанням інтернет-ресурсів.

Зараз я пропоную відповісти на низку питань:

- Як часто ваші діти користуються сучасними гаджетами?
- Хто вирішує тривалість користування інтернет-носієм: ви чи дитина?
- Чому надають перевагу, проводячи час перед екраном? (Відео, ігри, мультфільми, музика).
- Чи контролюєте ви зміст контенту, що переглядається?
- Визначте позитивний та негативний впливи сучасних гаджетів.

Дякую вам за ваші відповіді. І на останок, я приготувала перелік мультфільмів, запропонований психологами, який має позитивний вплив на психіку дитини.

Молодці виправну впоралися з цим завданням. Рухаємося далі.

## **5. Створюємо екологічні знаки**

Коли вже йде мова про безпеку дитини, пропоную пригадати, як необхідно поводитися дитині, коли вона на прогулянці в лісі. Коли ми влаштовуємо прогулянку по лісу, необхідно турбуватися не лише про безпеку дитини, а й про природу. На що необхідно звернути увагу дитини, коли гуляєш лісом.

Перед вами на столах шаблони знаків, проте вони порожні. Пропоную заповнити їх та вирішити, що можна робити в лісі, а що – категорично заборонено.

Молодці! Ви дуже гарно впоралися із завданням. У мене також були підготовлені завчасно екологічні знаки і пропоную порівняти їх з тими, що виготовили ви. Можливо серед них знайдете для себе цікаву інформацію, на яку ви раніше зовсім не звертали увагу і під час наступної лісової прогулянки обов'язково розкажете своїм дітям.



### **Фініш:**

Ось і добіг кінця наш квест. Сподіваюся, що ви дізналися цікаву інформацію стосовно того, як забезпечити безпеку нашим дітям. Коли будете забирати дітей із садочка, по дорозі додому розкажіть їм про ті завдання, що виконували сьогодні. Поцікавтеся, чи знають вони правила дорожньої безпеки, які речі можна чіпати вдома, а які категорично заборонені. Поспілкуйтеся з ними про правила поведінки в лісі та перед комп'ютером. Маю надію на те, що ця зустріч буде продуктивною та стане в нагоді під час виховання безпечної поведінки наших дітей.

**Безпека дитини понад усе!**

## **Квест «Де гра, там і радість»**



**Любов Зозуля,**  
вихователь Первомайського закладу дошкільної освіти №16 «Калинонька»  
Первомайської міської ради

**Марина Онуфрієнко,**  
практичний психолог Первомайського закладу дошкільної освіти №16 «Калинонька»  
Первомайської міської ради



**Мета:** ознайомити батьків із такою формою роботи, як квест. Привернути увагу до значення гри як однієї з найпродуктивніших форм навчання і розвитку дітей, навчити розумно й ефективно керувати грою, розвинути комунікативні навички учасників.

**Місце проведення:** ЗДО № 16 «Калинонька».

**Тривалість:** 45 хв.

**Сюжет.** Батьки слухають притчу про найкращу іграшку для малюка. В ході квесту вони граються в різні ігри з різними іграшками, обираючи найкращу.

**Завдання.** Пройти всі зупинки, виконати завдання, отримати пазли. Наприкінці квесту скласти пазл, отримати відповідь на запитання: яка іграшка найкраща?

**Механіка гри.**

*(До музичної зали заходять батьки. Ведуча пригощає їх цукерками та запрошує присісти за двома столами. На столах по одній вазі з цукерками одного з тих кольорів, як цукерки).*

**Вихователь:** Добрий день, шановні батьки! Нам дуже приємно бачити вас на цій зустрічі, яка пройде у формі квесту.

**Психолог:** Квест – це різновид інтелектуально-логічних ігор, синонім активного й цікавого відпочинку, що вимагають від гравців рішення розумних різноманітних завдань для просування вперед по сюжету для досягнення мети. Квест можна організувати як у кімнаті, так і на вулиці, дотримуючись правил безпеки життєдіяльності дітей.

**Вихователь:** Умови квесту: потрібно об'єднатися в дві команди (за кольором отриманої цукерки); придумати назву та обрати капітана (батьки виконують названі умови); квест має три зупинки; кожна команда рухається за своїм модератором, виконують завдання та отримують за правильну відповідь шматочок пазла. Куди рухатися, ви дізнаєтеся, відгадавши підказу до кожної зупинки. Пройшовши всі зупинки, гравці повертаються до музичної зали і складають пазл.

**Психолог:** Розпочнемо квест із такої розповіді. Будь ласка, послухайте уважно.

Одна пара зайшла до магазину дитячих іграшок. Вони довго оглядали їх на полицях, підвішених до стелі, розкиданих на столах, по підлозі. Довго ходили поміж рядами іграшок та уважно

розглядали товар. То зупиняться біля м'яких іграшок, то постоять біля ляльок, то розглядають сучасні гаджети. Довго розглядали все навкруги, але так нічого не обрали. Продавець вирішила втрутитись.

- Чи можу я вам чимось допомогти?

- Так. Ми шукаємо іграшку для нашої донечки, – відповіла мама, – щоб вона залюбки нею гралася і не сумувала за нами. Також, іграшка має бути розвиваючою, адже ми турбуємося про розумовий розвиток нашої дитини. Але ми ще нічого не знайшли. Певно, у вашому магазині немає того, що нам потрібно».

Чим закінчилася розмова і яку іграшку придбали батьки, ви дізнаєтеся, пройшовши квест. Кожна зупинка пов'язана з певною іграшкою. Будьте уважними, можливо серед названих нами іграшок буде та, яку купили батьки з розповіді. Якщо всі готові, бажаю вам удачі, кмітливості та нехай переможуть найрозумніші.

### **Зупинка 1. Книжкова полиця**

**Підказка:** «Цей предмет не тільки вчить, виховує, розвиває, а й зберігає заощадження» (Книжка).

Перед учасниками на столі розкладено різні книжки. Серед них книжки-іграшки і не тільки.

**Завдання:** Із запропонованих книжок вибрати книжки-іграшки та розповісти, як із ними можна погратися з дітьми.

(Ведуча акцентує увагу гравців на історії в іграшковому магазині та запитує: «Можливо, саме ця іграшка була куплена батьками?»).

### **Зупинка 2. Мотрійка**

**Підказка:** «В цій іграшці гармонійно співіснують кілька особистостей».

**(Мотрійка).**

**Перше завдання:** «Перетворіть».

Перед учасниками аркуш паперу, де намальовано 10 кружечків, що потрібно перетворити так, щоб вони стали об'єктами, що можна впізнати. Об'єкти не мають повторюватися.

**Друге завдання:** «Вирішіть».

Учасники мають вирішити головоломку.



$$\triangle + \triangle = 6$$

$$\triangle + \bigcirc = 5$$

$$\square + \bigcirc = 10$$

**Третє завдання: «Відгадайте».** У грі беруть участь капітани, яким одягають корону з написом. Потрібно відгадати персонажа.

Капітан ставить запитання, на які команда відповідає лише «так» чи «ні».

(Подоряночка, Барбі).

(Ведуча акцентує увагу гравців на історії про іграшку та запитує: «Можливо, саме ця іграшка була куплена батьками?»).

### Зупинка 3. Країна Lego

**Підказка:** «Ця іграшка вперше появилася у 1949 році. Відомо, що в наш час на кожного мешканця Землі припадає 64 деталі цієї іграшки» (Lego).

**Перше завдання: «Безлюдний острів».**

Побудувати з цеглинок Lego три найнеобхідніші предмети для виживання на безлюдному острові.

**Друге завдання: «Лабіринт».**

Збудувати лабіринт із двома глухими кутами й одним входом і виходом.

(Педагог акцентує увагу гравців на історії про іграшку та запитує: «Можливо саме ця іграшка була куплена батьками?»).

**Психолог:** Шановні гравці, вітаємо вас із завершенням квесту! Всі завдання успішно виконані. А тепер скажіть, чому саме такий пазл ми обрали? (Відповіді батьків). І все ж, яку іграшку купили батьки дівчинці? (Відповіді батьків).

Отже, давайте дослухаємо історію.

Продавець уважно подивилася на батьків і сказала:

-Вибачте, але ми батьків не продаємо.

**Вихователь:** Дійсно, провідним видом діяльності дітей є гра, яка, як іскра, запалює в серцях дітей не тільки вогонь допитливості, зацікавленості, жагу до пізнання світу, але й любов до всього, що їх

оточує, і, в першу чергу, до батьків. Тому очевидно, що ніяка іграшка не може дітям замінити їх батьків.

На згадку про сьогоднішню зустріч ми даруємо вам книжечки-помічниці, що принесуть вам багато щасливих і радісних хвилин спілкування з дітьми.

**Психолог:** Просимо висловити свої враження від заходу за допомогою стікерів, що перед вами.

**Вихователь:** Дякуємо вам за увагу і будемо раді вас бачити на наступних заходах. До побачення.

## Квест-гра «У пошуках скарбу»



*Алла Зубко,  
вихователь Первомайського закладу дошкільної  
освіти № 16 «Калинонька» Первомайської  
міської ради*



*Людмила Старанчук,  
вихователь Первомайського закладу  
дошкільної освіти № 16 «Калинонька»  
Первомайської міської ради*

**Мета:** сприяти створенню колективу батьків, зацікавлених у вирішенні спільних завдань, поліпшенню реалізації функції педагогічного самовдосконаленню батьків; активізувати пізнавальну, розумову діяльність учасників; розвивати вміння швидко приймати рішення; виховувати комунікаційну взаємодію між гравцями.

**Місце проведення:** музична зала ЗДО № 16.

**Тривалість:** 30 хв.

**Сюжет.** Для придбання іграшок своїм малюкам батькам необхідно зібрати кошти.

**Завдання.** За кожне виконане завдання квесту батьки отримують грошову валюту, за яку потім купують іграшки для дітей.

**Матеріал:** маршрути (схеми); ілюстрації, скриньки, пазли, ребуси, д/г «Країни валют».

У музичному залі зустрічаємо батьків із групи «Ромашка» та «Ягідка».

- Шановні батьки, для всебічного розвитку наших малят потрібно створювати розвивальне середовище.

- Воно повинно бути цікавим, сучасним, різноманітним і для цього потрібні кошти.

- Щоб поповнити, збагатити матеріальну базу наших груп ми пропонуємо відшукати скарб.

- Для цього, насамперед, нам потрібно об'єднатися в команди, вибрати капітанів.

- У пошуках нам допоможе маршрут, зображений на мапі.

- Щоб відкрити скриньку, де міститься скарб, нам потрібен ключ.

- Ключ складається з «частинок».

- За кожне правильно виконане завдання ви отримаєте частину ключа.

- Завдання, що ви повинні виконати, позначені на мапі знаками і вам їх потрібно знайти.

- Якщо команди готові, час вирушати.

Капітани команд отримують маршрути.

- Перша зупинка в групі «Ягідка».

Учасники гри знаходять завдання за «акваріумом».

- **Завдання 1** «Впізнай, що загадали».

Кожен учасник отримує ілюстрацію, на якій зображено предмет. Він повинен жестами показати, що зображено, а інші учасники – відгадати. І так кожен учасник команди.

- За правильне виконання завдання ви отримуєте «частину» ключа.

- Друга зупинка – група «Дзвіночок».

Завдання учасники знаходять біля іграшок.

**Завдання 2** «Розгадай ребуси».

За виконання другого завдання команда отримує ще «частину» ключа».

- Третя зупинка – група «Ромашка».

Завдання знаходять в «українському вбранні хлопчика».

**Завдання 3** «Впізнай на слух». Звучить запис, гравці повинні відгадати, чий це спів.

За виконання третього завдання гравці отримують ще частину ключа.

- Четверта зупинка «Кабінет музкерівника».

Завдання учасники знаходять за іграшковою білочкою.

**Завдання 4** «Екологічний тест».

- Яка комаха літає швидше всіх? (бабка).

- З якого дерева виготовляють сірники? (осина).

- Яка тварина п'є ногою? (жаба).

- Яке дерево, як і береза, дає солодкий сік? (клен).

- Цвітіння якого куща сповіщає про закінчення весни? (бузок).

- Яку пташку називають летючою кішкою? (сову).

- М'який, а не пух, зелений, але не трава? (мох).

- Яка трава найвища? (бамбук).

- Яка тварина вилазить зі шкіри? (змія).

За правильне виконання завдання учасники гри отримують частину ключа.

- П'ята зупинка «кабінет психолога».

Завдання знаходять у вазоні.

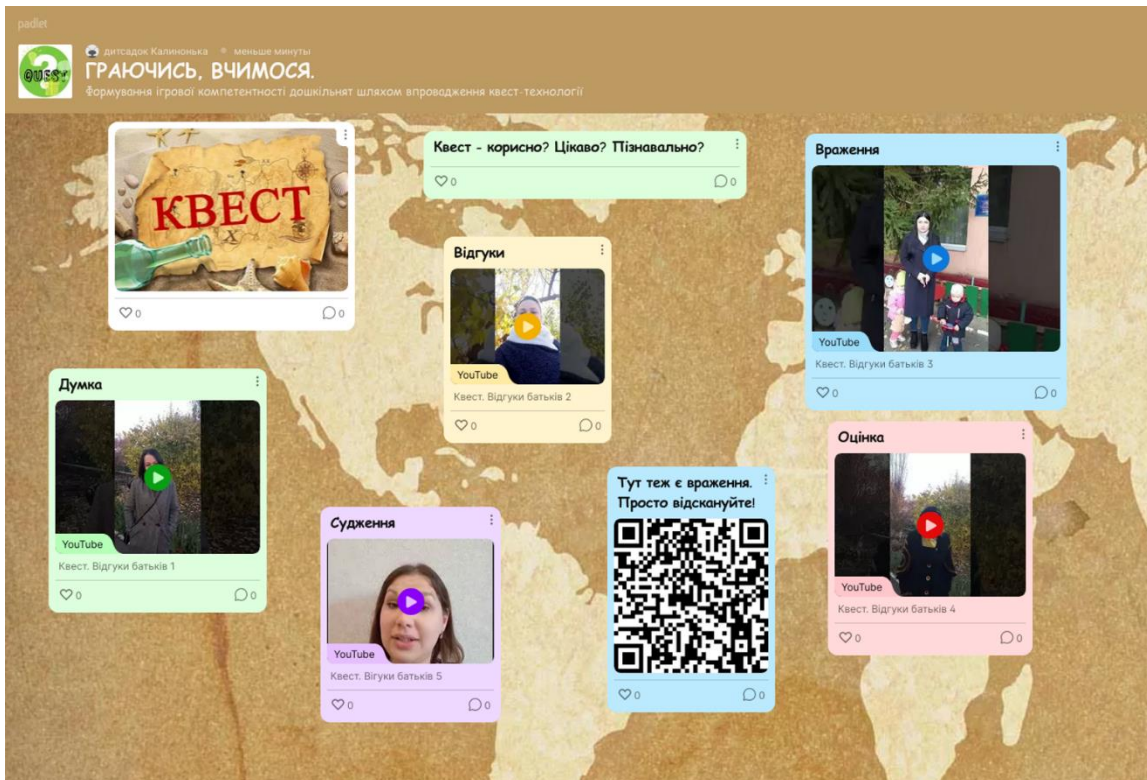
**Завдання 5** «Країна валют».

Учасники називають валюту країн.

За виконання завдання гравці отримують частину ключа, на якому написано, де знайти скарб і хто його охороняє.

У музичному залі учасники гри знаходять скриньки із золотими монетами.

# ДОШКА ВІДГУКІВ БАТЬКІВ



Щоб потрапити на дошку, відскануйте код:





## ЛІТЕРАТУРА

### До розділу 1:

1. «Дитина» : освітня програма для дітей від 2 до 7 років / Наук. кер. проєкту В. О. Огнев'юк – К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. – 440 с.
2. Бабій Н. Упровадження Базового компонента дошкільної освіти : збірник тренінгових занять / Н. Бабій, Л. Мінда. – Тернопіль, 2014. – 133 с.
3. Базовий компонент дошкільної освіти / Богущ А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Піроженко Т. О., Поніманська Т. І., Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. ; наук. керівник А. М. Богущ. – К., 2012. – 26 с.
4. Грабовська Л. Г. Веб-квест на уроках української мови та літератури як засіб активізації навчальної діяльності учнів : авторський посібник [електронний ресурс] / Грабовська Л. Г., Рожок І. Л., Сукач Н. В. – Режим доступу : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summaru/edu\\_technology/45861/](http://osvita.ua/school/lessons_summaru/edu_technology/45861/)
5. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник / І. М. Дичківська. – «Академвидав», 2015. – 304 с.
6. Ільченко О. В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О. В. Ільченко. – Режим доступу : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summaru/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summaru/proftech/32834/)
7. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі / О. В. Ільченко. – URL : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)
8. Інтерактивні технології навчання : теорія, досвід : методичний посібник / Авт.-уклад. : О. Пометун, Л. Піроженко. – 2007.
9. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія (електронний ресурс). – Режим доступу : <http://ru.wikipedia.org/wiki%СA%E2%E5%F1%F2>.

10. Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини : збірка матеріалів обласної творчої групи / За заг. ред. Г. С. Міленіної. – Миколаїв : ОІППО, 2018. – 100 с.
11. Крутій К. STREM-освіта, або Стежинки у Всесвіт : альтернативна програма формування культури інженерного мислення в дошкільників / К. Крутій. – Запоріжжя : ТОВ «ЛІПС» ЛТД, 2018. – 146 с.
12. Маценко Т. М. Дитяча ігротека для дошкільників 5–6 років / Т. М. Маценко, Н. О. Мазун. – Харків : Основа, 2012. – 60 с.
13. Мішаніна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів / О. Д. Мішаніна. – URL : [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/3730](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/3730)
14. Навчальний квест : навчати, шукати, грати [електронний ресурс]. – Режим доступу : [naurok.com.ua/post/navchalniy-kvest-navchati-shukati-grati](http://naurok.com.ua/post/navchalniy-kvest-navchati-shukati-grati)
15. Сучасні педагогічні технології / Нісімчук А. С., Падалка О. С., Шпак О. Т. – К., 2000. – 89 с.
16. Перспективні педагогічні технології в шкільній освіті : навчальний посібник / За заг. ред. С. П. Бондар. – Рівне : редакційно-видавничий центр «Тетіс» Міжнародного університету «РЕГІ», 2003. – 200 с.
17. Технологія підготовки і проведення квесту. – URL : <https://lib.iitta.gov.ua/713939/1/Шкільна%20вересень%202018.pdf>

## До розділу 2:

1. «Дитина» : освітня програма для дітей від 2 до 7 років / Наук. кер. проєкту В. О. Огнев'юк. – К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. – 440 с.
2. Стань гуру квестів. – Режим доступу : <http://www.osvita.ua.com/2017/07/dyj-2017-006/>
3. Як ефективно використовувати гаджети в роботі з дітьми? // Журнал вихователь-методист. – 2017. – № 9.
4. Базовий компонент дошкільної освіти /
5. Богуш А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Піроженко Т. О., Поніманська Т. І.,

- Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. – К., 2012. – 26 с.
6. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / Упорядник О. Рома. – The LEGO Foundation, 2018. – 44 с.
  7. Дитячий квест. – Режим доступу : [http://journal.osnova.com.ua/article/23564-%D0%94%D0%B8%D1%82%D1%8F%D1%87%D0%B8%D0%B9\\_%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82](http://journal.osnova.com.ua/article/23564-%D0%94%D0%B8%D1%82%D1%8F%D1%87%D0%B8%D0%B9_%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)
  8. Екологічні квести для дошкільнят. – Режим доступу : <http://lib.pedpresa.ua/12367-ekologichnyj-kvest-dlya-doshkilnyat.html>
  9. Квести в початковій школі / І. Большакова, М. Пристінська, В. Ареф'єва. – Київ : вид. дім «Перше вересня», 2016. – 136 с. – (Бібліотека «Шкільного світу»).
  10. Проводимо квести у дитячому садку. – Режим доступу : <https://www.pedrada.com.ua/article/2088-provodimo-kvest-u-dityachomu-sadku>

### **До розділу 3:**

1. «Дитина» : освітня програма для дітей від 2 до 7 років / Наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк. – К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. – 440 с.
2. 101 казка про принцес : зб. казок. – К. : видавництво «Егмонт Україна», 2017. – 110 с. : іл.
3. Базовий компонент дошкільньої освіти / Богущ А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Піроженко Т. О., Поніманська Т. І., Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. – К., 2012. – 26 с.
4. Большакова І. Квести в початковій школі / Большакова І., Пристінська М., Ареф'єва В. – Київ : вид. дім «Перше вересня», 2016. – 136 с.
5. Ніколаєнко В. М. Екологічне виховання в ДНЗ / В. М. Ніколаєнко. – Харків : видавнича група «Основа», 2010.
6. Горошко Н. А. Я – частина світу природи : комплекс на реалізацію природничо-екологічної компетенції освітньої лінії «дитина у природничому довкіллі (за БКДО). Старший

- дошкільний вік / Горошко Н. А., Кононенко М. С., Якименко К. Б. – Чернігів : Розумка, 2013. – 96 с.
7. Запорожан З. Є. Екологія в початковій школі : навчально-методичний посібник / З. Є. Запорожан. – Кам'янець-Подільський, 2004. – 252 с.
  8. Зралко Г. Світ дитячими очима : загадки / Г. Зралко. – Київ : товариство «Знання» України, 1992. – 48 с.
  9. Казки про принцес : зб. казок. – Х. : видавничий дім «Пегас», 2017. – 64 с. : іл.
  10. Казки світу : зб. казок. – Х. : видавничий дім «Пегас», 2018. – 224 с. : іл.
  11. Каменєва-Замараєва Т. В. Маленьким щебетунчикам. Логопедичні завдання для батьків з дітьми (5–6 років) / Каменєва-Замараєва Т. В., Рудняк Л. В., Тимошенко Л. М. – 2-ге вид., випр. – Х. : вид. група «Основа», 2013. – 176 с., табл. – (Серія «Розмовляємо правильно»).
  12. Кривоніс М. Л. Ейдетика як засіб підготовки дітей до школи / М. Л. Кривоніс, О. Л. Дроботій. – Харків : Ранок, 2012.
  13. Макарова С. Щоб ротик був слухняний. Логопедичний практикум / С. Макарова. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2015. – 160 с.
  14. Мій Миколаїв : міні-енциклопедія для дітей і дорослих. – Миколаїв, 2018. – 48 с.
  15. Присяжнюк Л. Екологічний квест як освітня технологія / Л. Присяжнюк // Дошкільне виховання. – 2018. – № 6. – С. 12.
  16. Рожнів В. М. Вимовляйчик : вчуся вимовляти звуки [с]-[с'],[ш] / В. М. Рожнів. – Х. : вид-во «Ранок», 2016. – 32 с. : іл.
  17. Стороженко Г. В. Життя лісу / Г. В. Стороженко. – Харків : Ранок, 2018. – 64 с.
  18. Мовні ігри та вправи зі словом / Упоряд. В. Л. Сухар. – Х. : Ранок-НТ, 2007. – 176 с. – (Програма розвитку).
  19. Шуляр В. Живлюща сила ємигії : літературна антологія Миколаївщини : для дошкільнят / В. Шуляр, Д. Лукьяненко. – Миколаїв : Іліон, 2019. – 110 с.

## ДЛЯ НОТАТОК







Миколаївський обласний інститут  
післядипломної педагогічної освіти

Кафедра теорії й методики дошкільної та початкової освіти

# **ГРАЮЧИСЬ, ВЧИМОСЯ: формування ігрової компетентності дошкільників через упровадження квест-технології**

Технічна верстка: Н. М. Дерманська

Папір офсетний.  
Друк на різнографі  
Формат 60x84/16

Умовно-друкованих арк. – 11,25

Обліково-видавничих арк. – 10,5

Гарнітура шкільна

Тираж 100

Замовлення № 22

*Адреса редакції:*

вул. Адміральська, 4-а,

м. Миколаїв, 54001

Тел./факс 37 85 89

<http://www.moippo.mk.ua>,

e-mail: [moippo@moippo.mk.ua](mailto:moippo@moippo.mk.ua)