

## Слово від авторів

Гра для дошкільнят – основний безпечний спосіб отримання інформації про світ, про себе, про ролі в групі та спосіб адаптації до світу, формування навичок і моделей поведінки.

За допомогою конкретної гри, знайомлячись з кожною картою, у дитини з'являється можливість:

- побачити, які бувають ситуації (розширення поведінкового репертуару)
- приміряти ситуацію на себе, згадати про подібні, що вже відбувалися
- побачити ситуацію збоку
- відреагувати емоційно
- послухати про різні реакції інших (навички усвідомлення і рефлексії)
- отримати інформацію та «відіграти» коректний спосіб реакції або дії
- грати в гру, яка допомагає закріпити навичку, гру, опосередковано пов'язану з розвитком цієї навички
- відстежувати конкретні ситуації у своєму житті й надалі використовувати нову коректну модель дій і реагування

Важливо, щоб гра не мала ознак змагання. Наше завдання – залучити якомога більше дітей для обговорення ситуацій – і найсором'язливіших, і тих, у кого недостатньо розвинене мовлення. Уся ця інформація є в рекомендаціях для вихователя(-льки).

Обговорюючи ситуації, діти опираються на власний досвід, і вихователь(-ка), окрім власного спостереження за дітьми впродовж дня (рутина, прогулянка, заняття), закріплює роботу над формуванням відповідних навичок у процесі гри (у доступній, цікавій і природній для дитини ситуації).

Ще пропонуємо вихователю(-льці) зробити варіативність вибору карток – це теж має бути цікавий для дітей процес, щоб підтримувати їхню мотивацію.



## ГЕЙМІФІКОВАНА МЕТОДИКА ВИХОВАННЯ

### А ЯК ЗРОБИШ ТИ?

### Правила



## Вступ

Настільна гра «А як зробиш ти?» – гейміфікована методика виховання, яка сприяє формуванню 16 глобальних навичок дошкільнят.

Гра допомагає залучати дітей до виховання за допомогою 48 історій, що проілюстровані й описані на ігрових картках.

Ігролад базується на колективній взаємодії дітей без конкурентного процесу гри.

Глобальні навички, що визначені  
ЮНІСЕФ та ЮНЕСКО,  
за посиланням



ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ ФОНД  
«КРОК ЗА КРОКОМ»

unicef 

## Вміст гри

- 48 карток подій
- 1 буклет правил гри
- 1 методичка



## Мета гри

Залучити дітей до виховного процесу набуття емоційної компетентності, гнучких навичок і розширення поведінкового репертуару.

## Приготування

Перед початком гри вихователь(-ка) вибирає одну картку події, ознайомлюється з її змістом: історією та запитаннями.

За номером, що вказаний на картці, знаходить і вивчає в методичці правила гри й рекомендації щодо взаємодії з дітьми.

Після підготовки вихователь(-ка) збирає дітей біля себе таким чином, щоб кожен з них міг побачити зображення на картці, що він/вона буде демонструвати.

## Перебіг гри

### Частина 1 – Розкажи (5 хв)

Вихователь(-ка) пропонує дітям зіграти в гру. Виймає з коробки картку та демонструє дітям зображення на ній. Зачитує історію, що описана на звороті картки, або переказує її своїми словами.

### Частина 2 – Запитай (10 хв)

Вихователь(-ка) залучає дітей до історії та обговорення за допомогою простих запитань.

Зачитує запитання, що написані на звороті картки, допомагає дітям шукати відповіді, підтримує обговорення.

### Частина 3 – Зроби (20–30 хв)

На завершення обговорення вихователь(-ка) організовує з дітьми активну гру, що сприяє закріпленню навичок.



## Закінчення гри

Гра закінчується із закінченням ігрового часу – 30-45 хвилин. Вихователь(-ка) оголошує про кінець гри, дякує та хвалить дітей за гарну гру. Пропонує відкрити нову картку з історією наступного дня.

## Початок нового раунду

Нова гра починається зі згадування історії, яка була минулого разу. Після короткого обговорення (до 10 хв) вихователь(-ка) дістає нову картку й починає нову гру.



## Приклад

Вихователь(-ка) демонструє дітям зображення на картці.

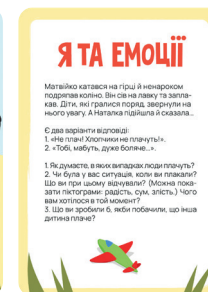
Голосно читає історію, що написана на звороті картки. Дає дітям роздивитись та зрозуміти сюжет.

Після цього ставить запитання (написані на звороті картки).

Працює з дітьми відповідно до порад, що вказані в методичці по цій картці.



зображення  
на картці



зворот  
картки

## Робота з методичкою

У методичці ви знайдете поради та інструкції щодо того, як працювати з усіма картками історій, що входять до комплекту гри. Картка історії допомагає вихователю(-льці) організувати перші дві частини гри: «розкажи» та «запитай».

Третя частина «зроби» описана в методичці. Використовуйте методичку для підготовки до кожної гри.

