(cc) BY

Нездоровина Татьяна Викторовна
воспитатель
Толоконникова Марина Владимировна
воспитатель
Семко Елена Леонидовна
воспитатель
МБДОУ Д/С №37 «Соловушка»
г. Старый Оскол, Белгородская область

КВЕСТ-ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О РОДИНЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация*: в статье рассматривается возможность использования квест-игры в патриотическом воспитании дошкольников. По мнению авторов, данная форма образовательной работы позволяет увлекательно, доступно, ненавязчиво расширять представления старших дошкольников о Родине.*

Ключевые слова*: квест-игра, патриотическое воспитание, Родина, дошкольный возраст.*

Проблема патриотического воспитания настолько важна в современном обществе, что её необходимо решать уже с дошкольного возраста, формируя и расширяя представления детей о семье, родном крае, родной стране, вызывая у дошкольников желание, знать и любить Родину, быть преданным Отечеству и своему народу.

На наш взгляд, немаловажен факт, что именно патриотическое воспитание определено Президентом России В.В. Путиным как национальная идея, объединяющая идея, в том числе и в деле воспитания подрастающего поколения.

Одной из форм современного образования является квест-игра (от англ. quest – «поиск, предмет поисков»). Технология квеста разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Доджем Берни в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в образовательном процессе.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Квест – это игра-приключение, в которой участники должны решать определённые задачи для продвижения по сюжету и для достижения конкретной цели. Эти задачи могут быть самыми разнообразными: на развитие физических качеств (сила, быстрота, ловкость и т.п.), на развитие интеллекта (образного и (или) логического мышления), на развитие креативности (творческого начала). В игре участники обязательно взаимодействуют, помогают друг другу, двигаясь к намеченной цели.

Выделяются следующие виды квеста:

– линейные: задачи решаются по цепочке, одна за другой;

– штурмовые: участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

– кольцевые: тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу.

Структура квеста представляет собой следующую последовательность:

1. Пролог. Здесь происходит знакомство с сюжетом, и распределение ролей.

2. Экспозиция: получение заданий.

3. Развитие действия: это, прохождение этапов, решение возникающих задач путём выполнения действий (иначе: деятельностный подход по ФГОС ДО).

4. Эпилог. На этом этапе подводятся итоги и награждение победителей.

Квест-игры помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

активной познавательной позицией. Образовательная деятельность в таком формате замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. В процессе формирования представлений о Родине у старших дошкольников мы используем такие квест-игры: «Наша Родина – Россия», «Мой родной город Старый Оскол», «Профессии моей семьи», «Птицы и животные Белгородского края». Для воспитателей и детей они стали отличной возможностью увлекательно, оригинально и что немаловажно – результативно актуализировать и дополнить целостное представление о семье, родном крае, Родине.

Подводя итоги, желаем всем вам, коллеги, успешно применять квест-игры в практике работы с детьми, делать их развивающими и в то же время увлекательными, и что очень важно, доступными для дошкольников.

Список литературы

1. Киселок У.Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста / У.Н. Киселок // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. – №4. – С. 68–69 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://moluch.ru/th/1/archive/69/2727

2. Корзникова Т.П. Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника / Т.П. Корзникова, Н.В. Просоедова, М.М. Степанова // Известия ВГПУ. Педагогические науки. – 2016. – №3 (272).

3. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1–2.

4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. – М: УЦ Перспектива, 2014. – 32 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)