

Федорив Елена Фагимовна

воспитатель

Скиданенко Оксана Алексеевна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №20 «Калинка»

г. Старый Оскол, Белгородская область

ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ИГР ДЛЯ РАННЕЙ ПРОФОРИЕНТАЦИИ

Аннотация: в статье раскрывается содержание работы по ранней проформентации дошкольников, формированию у них первичного представления о мире профессий через использование в образовательном процессе современных образовательных технологий.

Ключевые слова: образовательный процесс, интерактивные формы, игра.

Профессия занимает важное место в жизни каждого человека. С рождения ребенка родители думают о его будущем, о том, кем они будут, когда вырастут.

Детский сад является первым звеном в системе образования и дает базовые знания. В детском саду дети знакомятся с разнообразием и огромным выбором профессий.

Гибкое сознание молодого поколения и мобильное отношение к смене профессиональной деятельности является важным моментом для профессиональной успешности и самореализации, для того чтобы проявить свои таланты и способности в различных видах деятельности.

Развитие познавательной деятельности и активности ребенка является одной из важнейших задач, в современном обществе и в дошкольном образовании. На современном этапе развития системы образования в России все большую популярность приобретают интерактивные формы, дающие возможность задействовать в образовательном процессе всех участников и позволяющие реализовывать их творческих способностей. К таким формам организации образовательной деятельности относятся квест-игры.

Давайте посмотрим, что же такое «квест»? Само английское слово quest можно трактовать как «поиск» или даже «приключение». Квест – это увлекательна игра как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи для того, чтобы достигнуть определенной цели. О чем идет речь, когда мы говорим об образовательном квесте или квест-технологии? Квест-технологии применяются для поиска решения поставленных задач в образовательной деятельности. Квест-игры в образовании и воспитании детей широко начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для выхода на следующий уровень.

Задачи в образовательном процессе которые мы решаем с помощью квестигр, могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: активные, творческие, интеллектуальные, профориентационные и т. п. Немаловажно и то, что квест-игры можно проводить как в закрытом пространстве — это в группа детского сада, так и на улице, на участке детского сада, парк и т. д.

Образовательный квест — это необычная форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети погружаются в игру, получают положительные эмоции и достаточно активно включаются в деятельность. Использование квестов-игр в организованной образовательной деятельности позволяет уйти от традиционных форм обучения дошкольников и значительно расширить рамки образовательного пространства.

В целом, если задать вопрос почему же так легко заинтересовать детей квест-технологиями в образовательной деятельности и использовать такие игры для ранней профориентации, то можно ответить, что квест-игры имеют ряд сходств с компьютерными играми, которые очень популярны среди детей разных возрастов. Ведь эти игры помогают достичь необходимой цели, посредствам поиска промежуточных решений и в них есть интересная детям система подсказок.

Для создания квест- игр используются следующие квалификации:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения учебной задачи);
- кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

В более младшем дошкольном возрасте желательно делать более простые квест-игры, например линейные (где дети идут по определенной схеме или заранее обговоренному маршруту, а в старших и подготовительных группах, кольцевые и штурмовые).

Создавая квест-игру для ранней профориентации, младшего дошкольного возраста мы можем использовать более простые приемы:

«Тайное письмо»

Письмо спрятать в какое-нибудь определенное место или получить почтой (в этом письме мы сразу говорим о какой профессии идет речь или там находится первая подсказка), а например в старших и подготовительных группах, нужно будет произвести какие-то действия для того, чтобы прочесть его;

«Пазлы»

Печатаем картинку, связанную с определенной профессией, разрезаем на части. Задача дошкольников – сложить пазлы.

«Викторина»

Дети отвечают на один или несколько вопросов, связанные с нужной нам профессией, разгадав которые, участники получают подсказку и продолжают маршрут.

«Четвертый лишний»

Найди лишний предмет.

«Собери картинку»

Собрать правильно, одну или несколько разрезанных картинок.

«Назови правильно»

Здесь необходимо правильно назвать различные предметы, вещи, (например связанные с профессией врач или продукты, если это профессия повар, кондитер и т. д.).

«Загадка»

Может быть в любой форме, а отгадка – ключ к следующему заданию ил завершение квеста.

«Спрятанная вещь»

Для такого задания потребуется песок, крупа или макароны и какая-либо емкость, в которую прячется подсказка. Также это может быть ведро с водой.

Этот прием больше подойдет для квеста, который проводится на природе или на участке.

«Лабиринт»

Также больше подходит для проведения на природе, но и в группе можно организовать. На улице это могут быть натянутые веревки. В помещении можно использовать специальный детский тоннель или малярным скотчем сделать лабиринт на полу

«Эстафеты»

Это составляющая квеста на улице. Эстафету можно придумать, любую, в тематике профессии, которая нам необходима.

В более старшем дошкольном возрасте можно использовать приемы с применением букв и цифр (ребусы, зашифрованное слово, математическая загадки и др.).

Эти приемы должны, объединятся вокруг какой-нибудь темы, например можно выбрать определенную профессию и создать квест, чтобы в конце пройденных заданий узнать о какой профессии шла речь. Или наоборот, мы сначала проговариваем название профессии, а уже потом, с помощью квест-игры, более подробно изучаем специальность. Во время применения квест-технологий происходит ознакомительный процесс с различными профессиями или более углубленное изучение и формируется представление о значимости и ценности различных видов деятельности.

В ходе реализации квеста, осуществляется интеграция образовательных областей, сочетающее различные виды деятельности для детей и формы работы с детьми. Элементы отдыха и обучения объединяются, и происходит это очень незаметно. В группе озвучиваются правила, мотивация к действию, определяются общие цели игры. Каждая задача является ключом к победе или к выполнению следующей задачи. Они подобраны таким образом, чтобы быть оригинальными, интересными, хорошо соответствовать ситуации, основываться на доступных детям знаниях и навыках — не требовать специального обучения. Решая игровую задачу, дети узнают много нового за счет применения уже приобретенных знаний.

И снова мы убеждаемся, что изучение окружающего мира — это игра для дошкольников, которая является средством познания. Как показывают наблюдения, наиболее очевидным проявлением познавательного интереса ребенка является любопытство. Познавательный интерес и познавательная мотивация возникают на основе присущей дошкольнику потребности в знании, которая является природным его свойством, и мы еще раз убедились, что развитие познавательной активности детей и помощь в ранней профориентации, качественно осуществляется через личностно-значимую деятельность, то есть игру, нашем случае, квестигру.

Список литературы

- 1. Алябьева Е.А. Поиграем в профессии. Кн. 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5–7 лет / Е. А. Алябьева. М.: ТЦ Сфера, 2014.
- 2. Кондрашов В.П. Введение дошкольников в мир профессий: учебно-методическое пособие / В.П. Кондрашов. – Балашов: Николаев, 2004. – 52 с.
- 3. Потапова Т.В. Беседы о профессиях с детьми 4–7 лет. М.: ТЦ Сфера, 2008. 64 с.