

Мелентьева Виолетта Мансуровна

воспитатель

Муртазина Надежда Ильмировна

воспитатель

Салихова Диана Фердинандовна

воспитатель

Шушанова Светлана Владимировна

воспитатель

МАДОУ «Д/С №408»

г. Казань, Республика Татарстан

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ИНИЦИАТИВЫ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: в статье рассматривается квест как пример современных игровых технологий для ДОУ, позволяющих реализовывать требования ФГОС ДО. Квест-игра способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Ключевые слова: дошкольный возраст, квест, квест-технология, образовательные технологии, познавательное развитие.

Что такое квест?

В переводе с английского слово квест означает «поиск, приключение, поиск предметов». Это означает, что в этой игре всегда нужно что-то искать, задается задание или вопрос. Только выполнив их, можно идти вперед и финишировать.

Технологию квеста изобрел в 1995 году профессор Университета Сан-Диего в США Додж Берни для организации исследовательской деятельности учащихся в учебном процессе.

Квест – это цепочка игр, связанных одной целью и тематикой.

Значение квест-технологии:

- способствует развитию деятельности, активности ребенка;
- проводится в надлежащей образовательной среде;
- помогает интегрировать различные области образования;
- квест-игры можно проводить не только с детьми, но и со взрослыми.

Квест-технологии реализуют следующие задачи:

- 1) вовлекает каждого ребенка в активный творческий процесс, в усвоение новых знаний и закрепление полученного;
- 2) развивает интересы, творческие способности, видение, стремление к поиску, новаторству;
- 3) воспитывает желание добра, взаимопомощь, толерантность, личную ответственность за выполнение работы, умение находить общий язык со сверстниками.

Актуальность квестовых технологий:

- увлекательная игра для ребенка;
- при выполнении заданий у ребенка возникает личный интерес;
- учитывая сферу интересов детей, можно легко освоить и очень важные, сложные темы;
- развивает коммуникативные способности;
- помогает углубить видение и базу знаний при работе с группой;
- учит применять полученные знания на практике.

Но квестовые задания нужно строить с учетом возрастных особенностей детей, не делать их слишком сложными.

Например:

- для второй младшей группы – 3–4 задания;
- для средней группы – 4–5 заданий;
- для старшей группы – 5–6 заданий;
- для подготовительной к школе группы – не более 6–7 заданий.

Задания должны логически связываться друг с другом и вызывать у ребенка чувство радости, удивления. И по времени квест-игру нужно планировать так, чтобы дети не чувствовали усталости.

В заключение делается вывод: это может быть либо письмо, либо таинственный ящик, либо «сокровищница», либо «чудесная» книга.

По форме проведения: это могут быть соревнования, проекты, поиски, эксперименты. Может проводиться в сюжетной или бессюжетной формах. Квесты можно проводить как краткосрочные, так и долгосрочные. Можно использовать как одного ребенка, так и составлять команду из нескольких детей.

Квест-игры по сюжетному построению делятся на:

- линейные – содержимое строится по цепочке.
- штурмовые – каждый игрок выполняет отдельное задание, в конце которого эти отдельно выполненные задания объединяются и выдается результат.
- кольцевые – обходя по кольцу, возвращаются в исходный пункт.

Как же построить содержание квеста?

1. Определить первую тему, сюжет или то, чем занимаешься.
2. Написать сценарий, который будет основан либо на сказке, либо на каком-нибудь приключении.
3. Определить место: где можно провести (в разных комнатах группы, в спортзале, в музыкальном зале, в коридоре, на улице, в разных комнатах детского сада).
4. Постановка проблемы
5. Можно определить маршрут или выполнять задания по цепочке.
6. Продумать задания, оформить пункты, остановки выполнения заданий в увлекательной форме, неоднократно проверить, чтобы задания были интересными, точными, понятными для детей.

Задания должны быть разнообразными, соответствовать возрастным особенностям детей.

При выполнении задач руководствуемся следующими принципами.

1. Уровень сложности заданий.
2. Логически взаимосвязанные задачи.
3. Наличие заданий в игровой форме.
4. Соответствие заданий заданному времени.

5. Разнообразие видов деятельности учащихся.

6. Достижение результата путем обратной связи и преодоления препятствий.

Например, мы с детьми провели итоговое занятие в форме квеста. На протяжении всего занятия все дети были увлечены, активно участвовали, с интересом выполняли все задания, и мне, и ребятам очень понравился квест, который мы провели.

В нашем занятии первым делом возникла проблема. Было предложено выполнить квест, чтобы решить проблему.

Задание 1. Составление рассказа по картине.

Задание 2. Решение головоломки в спальне.

Задание 3. Назвать перелетных птиц, разделить на группы.

Задание 4. Рассказать стихи с помощью мнемотаблицы, решать загадки.

Задание 5. Индивидуальная работа. Классификация предметов.

Задание 6. Расскажите о профессиях с помощью технологии синквейна.

Каких результатов мы добиваемся, проводя квест-игры для детей:

- развиваются представления;
- учится принимать решения вместе с командой;
- взаимопомощь при выполнении заданий;
- улучшаются взаимоотношения в коллективе;
- повышается уверенность в себе;
- развиваются логические рассуждения.

Победа в игре – это создание у себя привычки стремиться к успеху.

Список литературы

1. Баукова О.В. Квест-игра-новая образовательная технология / О.В. Баукова // Технологии Образования. – 2020. – №2 (8). – С. 46–48. EDN XIVOXS

2. Иванова Л.В. Использование квест-технологий в образовательном процессе ДОУ / Л.В. Иванова // Педагогика и современное образование: традиции, опыт и инновации: сборник статей XII Международной научно-практической конференции. – №11. – 2020. – С. 59–62.

3. Ладутько О.А. Использование квест-технологий в образовательном процессе ДОУ / О.А. Ладутько, Д.Г. Мердалиева, Т.А. Хлыскова // Педагогическое мастерство и современные педагогические технологии: сборник материалов XIII Международной научно-практической конференции. – №7. – 2020. – С. 150–153.

4. Умбетова М.Ж. Квест-игра как эффективная технология в ДОУ / М.Ж. Умбетова, Р.Е. Жандиллина // Материалы Международной научно-практической конференции. – №5. – 2020. – С. 192–195. – EDN UYLNCT