(cc) BY

Журавлева Марина Александровна
воспитатель
Калина Карина Федоровна
воспитатель
Сергиенко Лилия Борисовна
воспитатель
МБДОУ «Д/С №23 «Островок детства»
г. Белгород, Белгородская область

КВЕСТ-ИГРА КАК ОДНА ИЗ ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация*: авторы статьи дают определение познавательной компетенции, как одной составляющей образа выпускника дошкольного образовательного учреждения. Квест-игры – наиболее эффективная технология, создающая благоприятные условия для интереса к познавательной деятельности и стремления решать проблемные задачи.*

Ключевые слова*: квест-технология, познавательная компетенция, педагог, выпускник ДОУ.*

Современными требованиями к выпускнику дошкольного образовательного учреждения являются развитые компетенции в социальной, познавательной, художественно-творческой, физической деятельностях. Компетенция определяется как общая способность, основанная на знаниях, опыте, ценностях, склонностях, которые приобретены благодаря обучению. Однако же быть компетентным в какой-либо области совсем не означает быть образованным, иметь большие знания в этой области. Но и обладать умениями в какой-либо области не тождественно компетентности. Умение – это действие в специфической ситуации, компетенция же – это характеристика, которую можно извлечь из наблюдений за действиями, за умениями. Таким образом, умения представляются как компетенция в действии. Исходя из вышесказанного делаем вывод о том, что, в состав компетентности входят знания, умения, способности и личностные качества.

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

Формирование познавательной компетентности является одним из важнейших условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, для его социализации в современном мире, формирования дальнейшей жизненной компетенции. Познавательная компетентность слагается из любознательности, познавательной активности, познавательной мотивации, самостоятельности, креативности и основывается на тесной связи с развитием познавательных психических процессов (внимания, памяти, восприятия), а также единстве эмоционального и интеллектуального мышления [3].

Нормативно-правовые документы требуют от педагогов, реализации программы дошкольного образования в формах, наиболее отвечающим запросам детей дошкольного возраста, в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности. Наиболее эффективной игровой образовательной технологией, создающей благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи является квест-игра. Организация квест-игры способствует воспитанию и развитию личностных качеств, отвечает требованиям информационного общества, раскрывает компетенции и поддерживает таланты детей [2].

В переводе с английского (Quest) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений» – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей [3]. Несмотря на то что квест-игры как образовательный метод принято использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста, мы считаем, что дети 3–4 лет способны осуществить поиск предметов, отгадать загадку, найти выход из проблемной ситуации соответствующей возрасту и знаниям детей.

Педагогу надо обладать определённым мастерством, чтобы разработать и подготовить квест-игру: определить цели и задачи, подготовить место, разработать маршрут, подготовить весь реквизит, определить участников, помощников, разработать сценарий, хода игры. В организации квестов в дошкольном образовании следует придерживаться ряда требований.

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

Задания должны быть ориентированы на зону ближайшего развития ребенка или большинства воспитанников, не быть слишком сложными или слишком простыми, чтобы дети не потеряли интерес к игре.

Задания должны быть логически связаны одним сюжетом, методически перекликаться с заданиями решеных квестов на более сложном уровне.

Задания должны затрагивать эмоции детей.

Следует придерживаться определенного времени при организации квестов для детей различных возрастов. Если в квесте участвуют дети разных возрастов, то для малышей планируется отдых виде релаксирующей паузы.

Приветствуется использование в квесте различных видов детской деятельности игровая, исследовательская, художественно-творческая, музыкальная, физкультурная.

В квест-игре участники команды обязательно должны увидеть результат к которому они шли: спасенный персонаж, сундук с сокровищами или сладостями

Таким образом видим, что квест-игра – это современная образовательная технология, формирующая познавательную активность дошкольников. Организация квест-игр требует от педагога определенного опыта, хорошо развитой профессиональной компетентности.

Список литературы

1. Виноградова Е.Л. Условия становления познавательной мотивации дошкольников 5–6 лет / Е.Л. Виноградова // Психологическая наука и образование. – 2018. – №2. – С. 43–46.

2. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк // Современные проблемы науки и образования. – 2019. – №1–2. – С. 32.

3. Образовательный квест как средство формирования познавательных компетентностей у детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/zfjyyHdKrJKr.pdf (дата обращения: 01.12.2023).

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