Васильчикова Юлия Михайловна
воспитатель
МБДОУ «Д/С №84 «Ласточка»
г. Белгород, Белгородская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ КВЕСТОВ И ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДЕТСКИХ САДОВ

Аннотация: *в статье рассматриваются возможности применения интерактивных квестов и игр в дошкольном образовании, условия их организации и роль педагога. Представлен пример квеста для развития познавательной активности, речи и сотрудничества детей.*

Ключевые слова: *дошкольное образование, интерактивная игра, квест, игровая деятельность, цифровые технологии.*

Игра – естественный способ познания мира дошкольником: ребенок действует, пробует, договаривается и соотносит поступки с результатом. ФГОС ДО ориентирует педагогов на поддержку инициативы детей и создание условий для развития в разных видах деятельности [1]. Поэтому квест полезно рассматривать не как развлечение, а как сценарий, объединяющий игру, познание и общение.

Квест представляет собой ряд связанных заданий, объединенных общей историей и целью. Например, помогая сказочному герою найти дорогу домой, дети сортируют предметы, отгадывают загадки, строят мост или выполняют двигательное задание. Подсказки могут быть цифровыми – аудиосообщение, интерактивная карта – либо предметными: карточками, конвертами и игровыми станциями. Важен не экран, а осмысленная активность ребенка.

Интерактивные игры дают возможность сразу увидеть результат действия, однако обратная связь не должна ограничиваться оценкой «верно/неверно». Лучше предложить подсказку, повторную попытку и обсуждение способа решения. Развивающий эффект игры связан с активностью ребенка и взаимодействием, а не с механическим повторением [2; 4].

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

Квест может одновременно развивать познавательные, речевые и социальные навыки. Сравнение и классификация формируют познавательные действия; обсуждение маршрута обогащает речь; совместное решение задачи учит сотрудничеству. Движение, конструирование, рисование и наблюдения позволяют включить детей с разными интересами. Роли («наблюдатель», «строитель», «хранитель подсказок») целесообразно менять, чтобы каждый мог проявить себя.

Подготовка начинается с выбора образовательной задачи и учета возраста. Для младших дошкольников нужны короткий маршрут, наглядные инструкции и предметные задания; старшим можно предложить карту, простые шифры и коллективное планирование. Все этапы должны быть связаны, посильны и безопасны.

Например, в квесте «Экспедиция спасателей природы» дети рассматривают изображение лесной поляны, сортируют карточки с отходами, по подсказкам находят растение на участке, а затем составляют правила бережного поведения. Цифровой элемент ограничивается коротким аудиопосланием или фотографией-подсказкой; основное время дети наблюдают, двигаются и общаются.

Педагог выступает сценаристом, организатором среды и партнером: заранее проверяет материалы и маршрут, во время игры поддерживает детей вопросами и регулирует сложность заданий. После квеста полезно обсудить, что удалось и какие решения помогли группе. Такая рефлексия позволяет перенести игровой опыт в повседневную жизнь.

Цифровые средства применяются дозированно и с учетом возрастных и санитарных требований [3]. Они не должны вытеснять живое общение, движение, игры с предметами и прогулки. Следует также предусмотреть разные способы участия: крупные изображения, четкие инструкции, звуковые или тактильные подсказки.

Эффективный квест имеет понятный сюжет, дает ребенку возможность выбирать и действовать самостоятельно, предусматривает разные уровни сложности. Результат оценивают не отметкой, а наблюдением: проявляет ли ребенок

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

инициативу, задает ли вопросы, предлагает ли решения и умеет ли сотрудничать. Интерактивные игры расширяют возможности дошкольного образования, когда цифровые элементы служат содержанию, а в центре остаются игра, непосредственное действие и поддержка детской инициативы.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: приказ Минобрнауки России : от 17.10.2013 №1155. – Текст : электронный. – URL: https://base.garant.ru/70512244/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/. – Текст : электронный.

2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.

3. СанПиН 1.2.3685–21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности факторов среды обитания: постановление Главного государственного санитарного врача РФ : от 28.01.2021 №2. – Текст : электронный. – URL: https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400174954/. – Текст : электронный.

4. Эльконин, Д. Б. Психология игры. 2-е изд / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 1999. – 360 с. – URL: https://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=10981. – ISBN 5–691–00256–2. – Текст : электронный.

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