



УДК 159.9

КВЕСТ-ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

Бутова Нина Ивановна**Ястремская Татьяна Васильевна**

воспитатели

МБДОУ детский сад № 129, г. Иркутск

Аннотация. В статье представлено применение технологии квест-игра в образовательном процессе дошкольной организации. Представлена классификация и опыт работы в применении квест-игр. Дано понятие «образовательная квест-игра».

Ключевые слова: игра, квест-игра, образовательный квест, познавательное развитие

Все мы знаем, что большинство современных дошкольников растет в мире компьютерной техники, электронных игрушек, гаджетов. Это накладывает определенный отпечаток на развитие личности ребенка, на формирование его психических особенностей.

При выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, необходимо отталкиваться в первую очередь от интересов, и предпочтений воспитанников.

В дошкольном возрасте дети предпочитают игру. Игра для них является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания окружающего мира, своих возможностей.

Познавательное развитие невозможно без активности детей, поддерживать которую одна из задач современного педагога. Важно использовать такие средства, приемы и формы работы, которые позволят дошкольникам быть лично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как любознательность, воображение, формирование памяти и мышления.

В настоящее время особую популярность приобрели приключенческие игры, которые называют квестами.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции детей в процессе решения игровых поисковых задач.

В переводе с английского, - Квест,- это, - поиск, предмет поисков, поиск приключений.

Квест-технология – это игровая технология, которая имеет четко поставленную



дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

В образовательном процессе квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, решающее образовательные и развивающие задачи, поставленные педагогом. Это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, предполагающая активность каждого участника.

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или, верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье.

Если говорить о квесте, как о форме организации образовательного процесса в детском саду то квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Особенно значимо, что квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе (это участок детского сада, город, парк), охватывая всё окружающее пространство.

Для того, чтобы эффективно организовать детские квесты, следует придерживаться определенных принципов и условий:

- ▶ все игры и задания должны быть безопасными;
- ▶ задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- ▶ задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;
- ▶ игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;
- ▶ следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- ▶ дети должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся;
- ▶ роль педагога в игре - направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

- ▶ Маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые



и будет то место, куда надо последовать);

- ▶ «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- ▶ Карта (схематическое изображение маршрута);
- ▶ «Волшебный экран» (планшет, экран или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);

Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполняют задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)

Преимущества квеста:

- ▶ такие игры очень нравятся детям, что позволяет непринужденно развивать познавательный интерес воспитанников.
- ▶ игровой процесс позволяет преподнести рутинные знания в такой форме, что дети с удовольствием запоминают новый материал.
- ▶ дети учатся вместе решать задачи, становятся более раскрепощенными в общении, что приводит к сплочению детского коллектива.

В своей работе для наиболее полного самовыражения, раскрепощения ребенка, для полного его развития, квесты применяем один раз в пол года. Такие как квест «Дорогою добра», проводился в групповом помещении, дети передвигались по группе с помощью карты (схематическое изображение маршрута). Благодаря этому квесту были созданы условия для развития у детей познавательной активности (логического мышления, воображения и внимания). Раскрыты сущность понятий «добро» и «доброта», «добрые поступки», «вежливость», «культура поведения». Участие в квесте помогло понять детям, что все нуждаются в любви и доброжелательном отношении, вызывать чувство эмпатии и желание прийти на помощь;

Выпускной квест «В поисках пиратских сокровищ».

Квест «Заветный клад» мы проводили на территории для прогулок, участниками квеста были не только дети, но и родители. За каждое выполненное задание дети получали кусочек карты, которую впоследствии надо было собрать и узнать точное место, где спрятаны сокровища. Ребята почувствовали себя настоящими героями приключенческой истории. На память о нашей игре мы создали красочный фотоальбом.

Уникальность квестов в том, что они могут проводиться практически в любой обстановке.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие задачи: образовательные, развивающие, воспитательные. Образовательная деятельность в



формате квест-игры замечательно вписывается в концепцию, заданную Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования. Она становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду, и являются современной эффективной формой образовательной деятельности дошкольного возраста, так как они обеспечивают создание условий, при которых дети сталкиваются с различными проблемами, учатся их решать и получать определенный результат.

Таким образом мы сделали для себя вывод, что квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей, и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество.

Список литературы:

1. Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Анализ образовательного квеста как педагогической технологии // Преподаватель XXI век. 2016. №4. С.253-259
2. Каравка А.А. Урок – квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра на овладение определёнными компетенциями// Мир науки. – 2015. - №3.-с. 20.
3. Левочкина Наталья Алексеевна Молодежный квест как средство воспитания и культурного общения // СИСП. 2016. №9 (65). С.19-32
4. Лосева Л. Ю., Колесникова И. В. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками // Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». 2016. №5. С.723-725
5. Лечкина Т.О. Технология «Квест – проект» как инновационная форма воспитания. Наука и образование – 2014. -№ 4.-с.45-47.
6. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС// [Электронный ресурс] URL: https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/uroki/obrazovatelny_oi_kviesht_kak_intieraktivnaia_obrazovatel_naia_srieda_i_deiatiel.
7. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология //Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.; URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
8. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование. 2005.– 816 с.
9. Серых Л. В. Квест-творческая интеллектуально-логическая игра // Universum:

