



УДК 373.24

КВЕСТ–ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНОВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Машевская Наталья Петровна

воспитатель

МБДОУ г. Иркутска детский сад № 72, г. Иркутск

Аннотация. В статье раскрывается возможность использование квест-технологий в развитии детей дошкольного возраста. Образовательный квест результативно применяется для познавательного развития.

Ключевые слова: познавательное развитие, квест-технология, образовательный квест.

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Обучение в форме игры – замечательная творческая возможность для педагога интересно организовать жизнь своих воспитанников. Наиболее эффективной и оригинальной игровой образовательной технологией, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи является интерактивная игра-квест.

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 [2].

Квест - это универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребенка, самостоятельность действий, проявление смекалки и настойчивости, и способствующая полному погружению в происходящее. Данный формат игры приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений. Он пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми [1].

Образовательный квест помогает педагогу вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью. Для того, чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога требуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм. Воспитатель выступает в роли мудрого и



внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребенка.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

- 1) образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции;
- 2) развивающая – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности;
- 3) воспитательная – воспитание толерантности, умений и способностей работать самостоятельно и в коллективе, личной ответственности за выполнение работы.

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

- 1) доступность заданий – они не должны быть чересчур сложны для ребенка, так как квест может применяться в работе с детьми, начиная уже с младшей группы;
- 2) системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов;
- 3) эмоциональная окрашенность заданий – методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приемами;
- 4) разумность по времени – необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес;
- 5) использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста;
- 6) наличие видимого конечного результата и обратной связи [3].

Влияние образовательных квестов на формирование познавательных компетентностей у детей старшего дошкольного возраста очень велика. Роль образовательных квестов в современном мире недооценивать просто нельзя. Дети способны запоминать материал даже на подсознательном уровне, а если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. Квест-технология призвана не только улучшить восприятие образовательного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двоякий смысл из двух взаимоисключающих правил: умение логически мыслить в правильном направлении и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.



Достоинства использования квестов в работе по формированию познавательных компетентностей у детей старшего дошкольного возраста состоят в следующем:

- 1) квест-игра является привлекательной для ребенка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий;
- 2) формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания;
- 3) обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения;
- 4) формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе;
- 5) позволяет воспитателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объеме;
- 6) в ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая;
- 7) дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу; квесты помогают реализовать принцип сотрудничества [2].

Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

В результате проектирования квест-игры каждый педагог имеет возможность:

- 1) осуществлять педагогическую деятельность в соответствии с одним из принципов ФГОС ДО: «реализация программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка»;
- 2) способствовать реализации одной из задач ФГОС ДО: «создание благоприятных условий для развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, его инициативности»;
- 3) обеспечить становление и развитие у каждого ребенка одной из ключевых компетентностей на этапе завершения дошкольного образования: «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности и, прежде всего, в игре» [5].

Таким образом, образовательный квест обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелен на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности,



инициативности, познавательной активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Список литературы:

1. Гавришова Е. Квест – игровая форма комплексного решения образовательных задач. // Дошкольное воспитание. – 2016. – №5. – С. 79-84
2. Киселок У.Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста. // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. – №4. – С. 68-69
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлев Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2
4. Свирская Л.В. Организационно-педагогические условия становления начал ключевых компетентностей ребенка дошкольного возраста. – М., 2004. – 158 с.
5. ФГОС Дошкольное образование - ФГОС (fgos.ru) (дата обращения: 12.11.2021)