

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ № 30 Г. КИРОВСКА**

**ВЛИЯНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ НА РАЗВИТИЕ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА
В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО**

Консультация для педагогов

Подготовила Отпущенникова О.Е.,
воспитатель 1 квалификационной категории

г. Кировск
2020 год

Цель: Повышение уровня компетентности педагогов в вопросе использования квест-технологии в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Актуальность

Дошкольное детство – это начальный этап формирования личности человека. В это время закладывается позитивное отношение к природе, к «рукотворному миру», к себе и окружающим людям, ребенок стремится познавать новое. Именно эти составляющие лежат в основе познавательного развития воспитанников.

В ФГОС ДО определены задачи познавательного развития дошкольников:

- развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
- формирование познавательных действий, становление сознания;
- развитие воображения и творческой активности;
- формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.);
- формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

Познавательное развитие невозможно без активности ребенка, поддерживать которую одна из задач современного педагога. Необходимо подбирать такие формы, средства и приемы работы, которые позволят ребенку быть лично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как воображение, любознательность, развитие речи, формирование мышления и памяти. Наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, для ребенка дошкольного возраста является игра.

Именно поэтому хочу обратить внимание на использование в работе по познавательному развитию дошкольников такой формы игры как квест.

Необходимо отметить, что квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Это

могут быть увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест-деятельность может быть различной, однако в любом случае необходимо проявление творческой активности педагога. Это одно из важных условий проведения квест-игры.

Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Что же такое 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.

Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

В ходе организации работы дошкольников над квестами реализуются следующие задачи:

Образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный поиск, расширение кругозора, эрудиции.

Развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, стремления к новизне; формирование навыков исследовательской деятельности.

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 ребёнка, 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 приёмами.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.

5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Структура образовательного квеста может быть следующей:

Введение (в котором прописывается сюжет, роли). Общая игровая цель – известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Задания (этапы игры, вопросы, ролевые задания). В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п. Участники объединены в игровые команды, либо все находятся в одной команде. При прохождении этапов команда не разделяется, а действует сообща.

Оценка (итоги, призы).

Игроков сопровождает взрослый. Его задача – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия.

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

Идея квеста идеально подходит для дошкольников: дети сталкиваются с различными ситуациями или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце игры подходят к определенному результату.

Таким образом, правильно организованный квест – эффективное педагогическое средство, позволяющее решать задачи познавательного развития дошкольников.

Квест – это весело! В такой игре даже взрослый активно включается в ту или иную роль, что уж там говорить о детях, они перевоплощаются в героев полностью.

Квест развивает! Задачи квеста направлены на развитие логики, творческого мышления. Задания достаточно каверзные, но в то же время доступны для детей.

Квест сближает! Командный дух и общая цель делает участников квеста ближе друг к другу.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155
2. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», МОЗАИКА-СИНТЕЗ Москва, 2014 год

Интернет источники:

1. <http://dohcolonoc.ru/stati/10477-kvest-igra.html>
2. <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-formaobrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami>
3. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/02/25/master-klass-ispolzovanie-kvest-tehnologii-v-rabote-s-doshkolnikami>