

Номинация 9: Педагогические находки в образовательной области
«Познавательное развитие» – «Мир, в котором я живу»

Название модели (практики): «Квест-игра как форма развития познавательной активности дошкольников»

Разработчик: Сигида Наталья Викторовна, заместитель заведующего по УМР

Регион (область, край), ДОО: Иркутская область, г. Ангарск, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 29.

Актуальность (соответствие современным тенденциям развития образования, соответствие требованиям ФГОС ДО к образовательной области «Познавательное развитие»).

Организация образовательного процесса в ДООУ на основе ФГОС ДО реализуется через интеграцию различных видов детской деятельности с использованием разнообразных форм и методов работы.

Одной из новых и эффективных форм развития дошкольников, входящих в игровую технологию, является квест-игра, содержащая комплекс условий для познавательной активности, развития самостоятельности и инициативности детей дошкольного возраста.

Квест как форма обучения детей в ДОО способствует развитию деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.

Основополагающие принципы квеста для детей дошкольного возраста это: доступность – все вопросы и задания должны соответствовать возрасту; системность – задания должны быть логически связаны друг с другом; эмоциональная окрашенность заданий; разумность по времени – необходимо рассчитать время на выполнение заданий, чтобы дети не потеряли интерес; разнообразие видов активности; прогнозируемость – наличие четко сформулированной цели и видимого конечного результата; безопасность, уважение и диалогичность.

Квест - универсальная игровая технология включающая соревновательные механизмы, повышает качество выполнения заданий, дает возможность самостоятельно осваивать новые знания, позволяет за короткое время вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Квесты позволяют объединить всех участников образовательного процесса (детей, родителей и педагогов) в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме.

Содержательность (степень разработанности идей опыта, выраженность научной основы опыта, представленность системы опыта (практики), аргументированность в выборе педагогической технологии, педагогического инструментария).

В структуру «квест-игры» входит общая игровая цель, которая известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. При подготовке игры важно помнить, что задания должны быть безопасными, логичными, объединенными одним сюжетом, соответствовать возрасту, споры в ходе игры решаются путем договора, соблюдение правил игры.

При формировании развивающей предметно-пространственной среды важно учитывать, чтобы это пространство мотивировало детей на развитие творческого воображения, познавательной активности, любознательности и т.д. Создание такой среды, подбор необходимых для этого атрибутов является значимым шагом к достижению поставленных целей в квест-игре. При подборе заданий педагогам необходимо опираться не только на имеющиеся уже у детей знания, но и опираться на «зону ближайшего развития» детей.

В процессе игры воспитанники последовательно движутся по этапам, решая различные (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.

Игроков сопровождает взрослый (воспитатель), который обеспечивает безопасность, консультирует, оказывает помощь в решении организационных вопросов. По результатам выполнения каждого задания участники проводят рефлексию деятельности группы.

Коллективом ДООУ № 29 г. Ангарска Иркутской области был разработан и внедрен в работу с дошкольниками познавательный проект «Путешествие по странам» на основе игровой технологии, включающий в себя следующие занятия в форме квест-игры,:

- 1) «Ангарск-город, где я живу», где у детей формировались патриотические чувства и обобщались знания о родном городе;
- 2) «Дания-страна сказок», где дети знакомились со сказками и писателями этой страны;
- 3) «Китай», где воспитанники знакомились и находили изобретения страны;
- 4) «Путешествие в Бразилию», где у воспитанников формировалось представление о стране Бразилия, достопримечательностях страны, ее культурной жизни;
- 5) «Япония-родина самураев», где обучающиеся знакомились с национальной культурой и особенностями страны.
- 6) «Космическое путешествие», где у детей формировалось представление о солнечной системе.

На подготовительном этапе реализации данного проекта решалась задача поиска эффективных форм образовательной деятельности через создание творческой группы педагогов, работающих в режиме инновационной деятельности, которые осуществили оформление документации по данному направлению, изучение и систематизацию материалов, разработку сценариев тематических квест-игр, создание организационно-педагогических условий.

На втором этапе проходила апробация проекта. Практический этап предусматривал приспособление квеста к условиям воспитательно-образовательного процесса ДОУ, к потребностям и возможностям воспитанников. Была реализована практическая часть проекта через проведение тематических квест-путешествий.

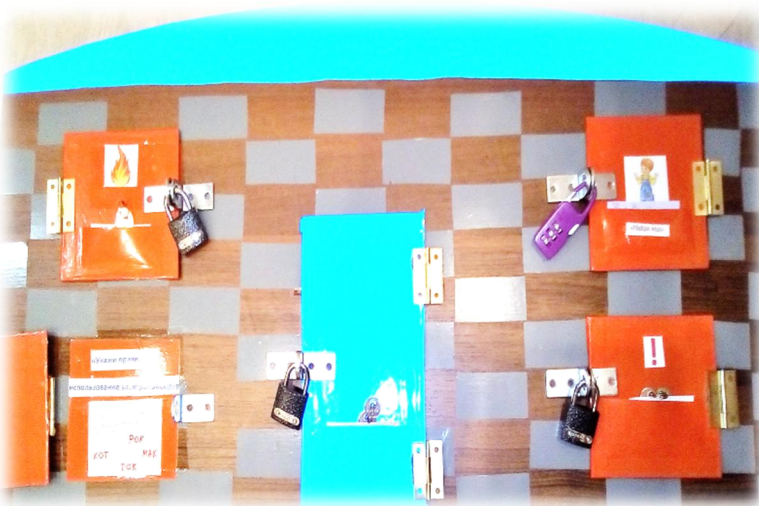
В процессе создания условий для квест-игр возникла идея создания настольных квест-игр. Идея проста: определяется тема, исходя из интересов детей; формулируется проблема, цель и результат игры, согласно этой проблеме; продумываются задания по поиску необходимых материалов, частей, игрушек, ключей и т.д., и способы того, где и каким образом скрыть эти задания.

Например, рассмотрим варианты настольных и напольных квест-игр - это игра на деревянной основе, картонный вариант, напольная квест-игра.

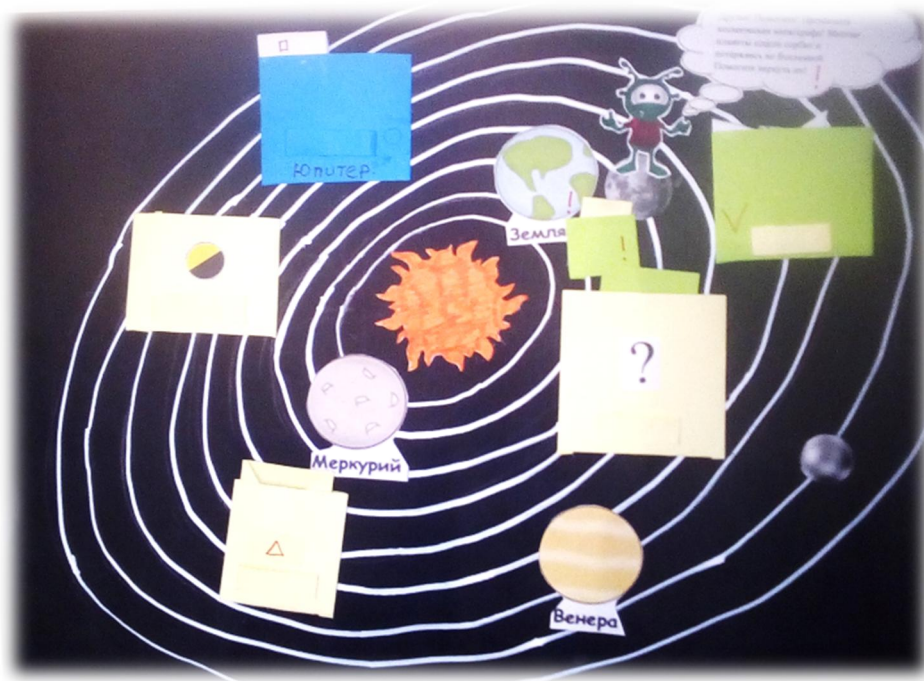
Дети знают, что начало настольной квест-игры всегда там, где стоит большой красный вопросительный знак. Тематика определяется в соответствии с интересами детей. Например, квест-игра по теме «Безопасность дома» построена следующим образом. Дети видят проблему – ребёнок остался один дома, может что-нибудь случиться! Значит, надо попасть в дом, взять ребёнка и объяснить правила безопасного поведения. Для этого нужно найти сначала ключ, затем выполнить задание, чтобы понять, куда двигаться дальше. За каждое задание игрок получает номер экстренных служб. Здесь обычные

замки, к ним прилагается схема поиска ключа. Есть один кодовый замок, где, решив примеры, ребёнок узнаёт код.

Другой вариант – это игра на тему «Космос». Проблема: инопланетянин обращается к жителям Земли с просьбой вернуть все планеты на свои орбиты, так как



произошла космическая катастрофа. Дети, последовательно выполняя задания, ищут пропавшие планеты. Также есть квест-игра - напольный вариант, где дети ищут пропавшие игрушки. Напольный вариант, игра на деревянной основе, деревянный куб, который стоит перед вами, хороши тем, что они вариативны. Можно менять сюжет квеста, задания, карточки, а основа одна и та же. Также эти игры можно ставить в различные центры в группе, например, если дети ищут пропавшие планеты, то эта игра будет находиться в центре познавательного развития; если ищут краски, то в центре творчества и т.д. Данные настольные квест-игры пополняют РППС в группе, увлекают детей, дают



возможность использования их в самостоятельной деятельности.

Задания могут быть самыми разнообразными: примеры, ребусы, лабиринты, составление схем поиска задания,

составление целой картинки из частей, четвёртый лишний, кодированное слово и т.д.

Предметы и атрибуты, которые используются в процессе квест-игры - это ящики, ручки «шпиона», пирамидка, на которой можно наклеить схему, коробочки,

пластмассовые киндер-яйца, шарики, заготовки лабиринтов, заготовка для карты, фонарики, лучи которых отражают какие-либо картинки, лупы и многое другое.

***Результативность** (новизна опыта, качество представленности результатов опыта, обоснованность выводов о результативности опыта)*

Квест-игры актуальны в контексте 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.

Эффективность квест-игр можно оценивать методикой по определению комфортности ребенка на обычном занятии и на занятии в форме квест-игры. Результаты показали, что дети чувствуют себя более комфортно на занятиях в форме квеста.

Во время проведения квест-игр дети становятся более раскрепощенными в общении, повышается познавательная и речевая активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий. Также квест-игры стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы с дошкольниками к партнерским взаимоотношениям. А подготовка к проведению квест-игр всех специалистов сплачивает в единую команду.

Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда всегда мобильна, что соответствует ФГОС ДО. Изменение развивающей предметно-пространственной среды способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей.



Транслируемость (воспроизводимость) доступность для применения другими педагогами, универсальность практической значимости материалов.

Результатами внедрения квест –игры стала трансляция полученного опыта работы на разных уровнях. Квест-игра была представлена педагогом нашего ДОО в рамках муниципального конкурса «Воспитатель года-2017» (1 место), на региональном конкурсе 2017 года (2 место), где были представлены не только образовательная квест-игра, но и мастер-класс «Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста в процессе использования квест-игры», где вниманию коллег представлялись в том числе настольные и напольные квест-игры.

Также ДОО № 29 г.Ангарска Иркутской области в составе муниципальной опорной площадки «Подготовка педагогических работников к реализации ФГОС ДО» представляло для воспитателей квест-игру.

Квест на практике реализует поставленные в ФГОС ДО задачи: создание благоприятных условий развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка; обеспечение становления и развития у ребенка одной из ключевых компетенций на этапе завершения дошкольного образования – ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре.

Данный опыт работы может использоваться в практике любой дошкольной образовательной организации.

Список научных и методических материалов

1. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Н.В. Николаева. – Режим доступа: http://rcio.-pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm (дата обращения: 09.05.2017).
2. Новопавловская Ю.А. Сущность познавательной активности и педагогическое руководство формированием познавательного интереса детей дошкольного возраста / Ю.А. Новопавловская // Дошкольная педагогика. – 2009. – № 8. – С. 46-48.
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1: в 2-х частях. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 09.05.2017).
4. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6. – С.138-140.
5. Щелина Т.Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т.Т. Щелина, А.О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. - № 21.1 – С.146-149.