

УДК: 373.24

Митрофанова Ольга Леонидовна,

воспитатель,

МБДОУ детский сад № 1 «Светлячок»,

г. Семенов, Нижегородская область, Россия

КВЕСТ – ИГРА В ДЕТСКОМ САДУ – КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: Квест-игра в детском саду – одна из увлекательных и решающих множество педагогических и воспитательных задач форма организации образовательной деятельности, позволяющая привлечь не только детей, но и родителей, и педагогов.

Ключевые слова: дошкольники, квест-игра, инновационная технология, воспитание, интерактивная игра.

Основываясь на опыте педагогов дошкольного воспитания, можно сделать вывод, что обучение дошкольников в форме игры – это великолепная возможность увлекательно и насыщенно организовать каждодневную деятельность своих воспитанников. Поскольку, как правило, квест – это приглашение в путешествие в мир знаний, то именно такая форма работы дает возможность в игровой форме разгадать все загадки, пройти испытания и открыть тайны. При этом педагоги осуществляют реализацию целей и задач игрового обучения, а воспитанники ощущают себя в роли исследователей и первооткрывателей [2].

В современной концепции образования педагогам рекомендуется формировать целостную систему универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра, являясь наиболее эффективной и оригинальной образовательной технологией, обладает силой созидания наиболее благоприятных условий, чтобы активизировать у детей интерес к познавательной деятельности и стремления к раз-

Наука и просвещение в современной России

решению любых задач. Помимо этого, игра, как таковая, способствует гибкости поведения детей, пробуждению командного единства, поиску решений, желанию взаимодействовать со всеми участниками образовательного процесса.

Технология квест-игра является инновационной формой организации образовательной деятельности дошкольников. Возможности этой формы работы многогранны - это и развитие активной, деятельностной стороны детей в процессе решения игровых поисковых задач, и действие воспитанников в обогащенной образовательной среде, и интеграция образовательных областей, и использование ИКТ - возможностей [1].

Поскольку прототипами квест-игры являются старые наиболее привлекательные и интересные игры для детей, как, например, «Казачьи разбойники», то именно поэтому этот вид игры является таким успешным и популярным [3].

Наблюдая и анализируя игровую деятельность детей старшего дошкольного возраста, можно сделать вывод, что большинство детей имеют низкий уровень: им не интересен конечный результат, не сформировано умение действовать в команде, отсутствует способность самостоятельно решать проблемные ситуации.

Для решения этой проблемы было принято внедрение в образовательную деятельность квест-технологии. В течение трех лет было разработано множество занятий, мастер-классов, экскурсий с применением этой технологии.

Большинство разработанных квестов было приурочено к праздничным и памятным датам, или с целью решения некоторых педагогических задач. Например, разработанная квест-игра по речевому развитию «Переполох в книжном царстве» была нацелена на расширение и углубление знаний детей о сказках писателя Д.Н. Мамина-Сибиряка, а квест-игра по конструктивно-модельной деятельности «Новогодняя миссия» нацеливала на расширение представлений детей о космической технике и совершенствование навыков объемного моделирования. В каждом квесте были обозначены свои проблемные ситуации, чтобы замотивировать детей: на поиск пропавших страничек, чтобы спасти Новый год и помочь Деду Морозу.

Наука и просвещение в современной России

Целью квест-игры «Сувениры для Маши» было расширить и углубить знания детей о своей малой родине, городе Семенове. Поэтому в процессе развлечения воспитанники, выполняя задания Маши, путешествовали по родному городу, а так же собирали сувениры для Маши.

Продолжением темы о малой родине стали разработанные квесты по познавательному развитию «Маша, дети и матрешки», цель которого расширение и углубление представлений детей о известной детям и всему миру народной игрушке Семеновского края – матрешке, и квест-игра по нравственно-патриотическому воспитанию «Экскурсия по улице Ванеева», цель которого – ознакомление с улицами родного города.

В первом квесте дети выполняли задания Маши: считали матрешки на улице Заводская, расписывали бумажный шаблон матрешки, отгадывали мультфильм по фрагменту, читали стихи и танцевали танец «Матрешки». Во втором же квесте дети совместно с педагогами выполняли задания хохломских изделий с улицы Ванеева, где нужно было найти дом Бориса Корнилова, самую высокую матрешку, отгадать загадки о хохломских изделиях. В заключении, в награду воспитанники получили билеты в музей «Золотая хохлома».

Работая в данном направлении, велась так же работа с родителями

Например, при разработке квест-игры для детей и родителей «Задания Кузеньки» была поставлена цель - приобщить детей к народной культуре с помощью русских народных сказок. В процессе мероприятия дети с родителями, проходя испытания, созданные по мотивам русских народных сказок, играли в русские народные игры – «Бирюльки», «Лото», «Красная горка». А квест-игра для детей и родителей «Мы Снегурочку спасем» разработана для повышения компетентности родителей в вопросах укрепления здоровья и обеспечения двигательной активности дошкольников через внедрение современных игровых технологий.

В связи с тем, что такая работа велась не только с детьми, но и с родителями, было создано множество консультаций для родителей. А так же, с целью рас-

Наука и просвещение в современной России

пространения педагогического опыта, были организованы мероприятия для педагогов - как в рамках дошкольного учреждения, так и на муниципальном уровне, где так же были проведены мастер-классы, квесты, как, например, веселая квест-игра ко дню дошкольного работника.

В заключении, важно отметить, что такая форма работы, как квест-игра, позволяет значительно активизировать как детей, родителей, так и педагогов, поскольку задействованы и интеллект игроков, и физические способности, и творческое воображение. К тому же, замечено, что такую форму работы желательно использовать не время от времени, а постоянно, так как дети начинают понимать атмосферу игры, условия, что от них требуется, как они должны себя вести. Ведь немаловажную роль при этом играет развитие множества способностей: смекалка, наблюдательность, находчивость, сообразительность, память, аналитические способности и коммуникативные качества.

Подводя итоги вышесказанного, опираясь на опыт ведущих педагогов, изучающих данную тему, можно с уверенностью сказать, что квест-игра – это средство самовоспитания и саморазвития ребенка.

Таким образом, решая педагогические задачи и задачи воспитания, педагог, использующий в своей работе квест-технологии, решает задачи, обозначенные в ФГОС ДО.

Список литературы

- 1. Баукова О. В. Квест-игра - новая образовательная технология // Технологии образования. – 2020. – № 2(8). – С. 46-48.*
- 2. Панина С.Ю. Современная организация образовательной деятельности дошкольника квест-игра / Педагогика и психология: перспективы развития: Сборник материалов VI Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 17 сентября 2018 года / Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2018. – С. 63-64.*
- 3. Щербакова Н. С. Квест-игра как одна из форм взаимодействия между субъектами образования / Педагогический институт им. В. Г. Белинского: традиции и инновации: Материалы научной*

Наука и просвещение в современной России

конференции, посвященной 79-летию Педагогического института им. В. Г. Белинского Пензенского государственного университета, Пенза, 19 декабря 2018 года / под общ. ред. О. П. Суриной. – Пенза: Пензенский государственный университет, 2019. – С. 243-246.