

Ю.А. Гарцева

МБДОУ «Детский сад № 9 г. Челябинска»,

г. Челябинск

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

В статье представлена технология, которая помогает развить познавательную активность у дошкольников во время образовательного процесса.

Современный мир предъявляет особые требования к человеку. Человек должен не только владеть знаниями, но уметь их самостоятельно находить, оперировать ими. Порой мы стремимся научить ребёнка тому, что считаем необходимым, забывая природные познавательные потребности ребёнка. Тем самым препятствуем детской любознательности. Познавательная деятельность предполагает не только владения знаниями, умениями и навыками, а главным образом - поиск, самостоятельный или под руководством взрослого.

Познавательная деятельность – это активная деятельность по приобретению и использованию знаний. Она характеризуется познавательной активностью ребёнка, заключается в способности видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи, разрабатывать план действий, подбирать способы решения поставленной задачи, добиваться результата и анализировать его.

Важным компонентом познавательной деятельности является познавательный интерес, связанный с положительными эмоциями, порождающий познавательную активность ребёнка. Чем ярче выражен интерес ребёнка к познанию, тем выше результат усвоения знаний, выше уровень развития психических процессов (внимания, памяти, мышления др.) [3].

Дошкольный возраст является сензитивным периодом развития познавательной личности. Как уже говорилось выше, познавательная активность развивается под руководством взрослого, который является

посредником между ребёнком и познанием окружающего мира. Поэтому очень важно чтобы педагог обладал следующими личностными характеристиками:

- был способен к активной и разносторонней профессиональной и социально-культурной деятельности;
- был тактичным, эмпатичным, терпеливым в отношении с детьми, готовым принимать и поддерживать ребёнка;
- умел обеспечить внутригрупповое и межгрупповое общение;
- знал особенности психического развития детей;
- был заинтересован в саморазвитии и самовыражении.

Развитие познавательной активности требует от педагога проявления творческого подхода к организации образовательного процесса. Важно помнить, что знания и умения, усвоенные без желания, неокрашенные собственными положительными эмоциями, не становятся активным достижением ребёнка. Таким образом, педагогу необходимо подобрать такие методы, формы и технологии работы, которые исключают психологическую пассивность.

Информационные технологии (телефоны, планшеты, компьютерные игры) вызывают повышенный интерес детей в повседневной жизни, поэтому целесообразно использовать этот интерес для целенаправленного развития познавательной активности в образовательном процессе. Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты.

Образовательные квесты – это проблема, реализующая образовательные задачи, отличающиеся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружения мест, объектов, людей, информации, для решения которого используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [4]. Квест с его безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным для всех участников образовательных

отношений. Квест-игра предполагает интеграцию различных видов деятельности. Таким образом, квесты помогают решить педагогические задачи:

- Образовательные – участники усваивать новые знания, закрепляют имеющиеся.

- Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развиваются инициатива и самостоятельность, творческие способности и индивидуальные положительные психологические качества, формируются исследовательские навыки.

- Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и др.

Для того, чтобы эти задачи решались более успешно, для разработки квеста необходимо учитывать следующие принципы:

1. Доступность заданий (педагог должен учитывать уровень интеллектуального развития детей своей группы).

2. Системность (задания должны быть логически связаны друг с другом).

3. Эмоциональная окрашенность заданий (педагог определяет, какие игровые формы и приемы будет использовать для достижения педагогических задач).

4. Разумность по времени (в соответствии с возрастом детей).

5. Использование различных видов деятельности (коммуникативная, продуктивная, игровая и т.д., в соответствии с ФГОС ДО).

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- Линейные (игра построена по цепочке: выполняется ряд заданий, пока не пройдут весь маршрут).

- Штурмовые (все игроки получают основное задание и перечень станций с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути выполнения задач).

- Кольцевые (команды стартует с разных станций, и каждая идёт по своему пути к финишу).

По типу образовательных задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча) квесты могут иметь следующие формы:

- Создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме.
- Планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- Трансформация информации, полученной из разных источников.
- Поиск и систематизации информации.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. Подготовка осуществляется в несколько этапов:

1. Написание сценария (квест должен содержать информацию познавательного характера).

2. Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клада, берестяная грамота, подсказки и т.д.).

3. Разработка маршрута передвижения (педагог должен учитывать безопасность маршрута, способы передвижения могут быть различными, их должно быть достаточное количество, желательно с посещением малоизученных «уголков»).

4. Разработка заданий (педагог должен опираться не только на имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка).

5. Художественное оформление станции (должно соответствовать тематике квеста благодаря РППС).

6. Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

В своей практике на протяжении двух лет я включаю квест-игры в образовательный процесс.

Перспективный план проведения квест –игр в старшей группе

«Лесная сказка» на 2017-2018 учебный год

№ п/п	Месяц, тема недели	Тема квест -игры
------------------	-------------------------------	-------------------------

Осень		
1.	Сентябрь, «Мой дом, мой город, моя страна, моя планета»	«По родному городу – Челябинску» (с родителями)
2.	Октябрь, «Животный мир»	«По следам животных Южного Урала»
3.	Ноябрь, «Здоровей-ка»	«Поиски кристалла Здоровья»
Зима		
4.	Декабрь, «Здравствуй, Зимушка – зима!»	«Зимние виды спорта» (с родителями)
5.	Январь, «Моя семья»	«Рождественский переполох»
6.	Февраль, «Наши защитники»	«Головой думай, а силой борись» (с родителями)
Весна		
7.	Март, «Миром правит доброта»	«Прокачай в себе волонтера» (с родителями)
8.	Апрель, «Встречаем птиц»	«Птицы нашего края»
9.	Май, «Мир природы»	«Путешествие улитки по стране насекомых»
Лето		
10.	Июнь	«Путешествие по Цветочному городу» (с родителями)

11.	Июль	«Сегодня в игре, завтра на дороге»
12.	Август	«Мы будущие первоклашки»

Перспективный план проведения квест-игр в подготовительной к школе группы «Лесная сказка» на 2018-2019 учебный год

№ п/п	Месяц, тема недели	Тема квест -игры
Осень		
1.	Сентябрь, «Краски осени»	«Осенний лес»
2.	Октябрь, «Народная культура и традиции»	«День русских традиций»
3.	Ноябрь, «Транспорт»	«Путешествие в историю транспорта» (с родителями)
Зима		
4.	Декабрь, «Новогодний калейдоскоп»	«Путешествие в Великий Устюг»
5.	Январь, «Этикет»	«Машина времени»
6.	Февраль, «В гостях у сказки»	«В мире А.С. Пушкина» (с родителями)
Весна		
7.	Март, «Женский день»	«Как Снеговик весну украл»
8.	Апрель,	«Путешествие по театрам мира»

	«Театр»	
9.	Май, «Праздник весны и труда»	«Дорогами Великой Победы» (с родителями)
Лето		
10.	Июнь	«Цветы жизни»
11.	Июль	«Путешествие к морскому царю»
12.	Август	«Путешествие в школу» (с родителями)

Квест игра сближает педагога с детьми, помогает установить с ними доверительный контакт, вызывает у детей познавательный интерес и образовательный процесс дает высокую результативность.

Много положительных отзывов было получено от родителей, поэтому некоторые квесты проводились совместно с родителями.

Образовательная деятельность в форме квест-игры становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Внедрение в практику детского сада квест-технологии позволило развить у детей навыки самообучения и самоорганизации, навыки работы в команде, навык публичных выступлений, умения находить несколько способов решения проблемной ситуации, обосновывать свой выбор, навык систематизации информации, проведения исследований, формулирование закономерностей, выдвижение гипотезы, ее доказательство и предоставление результатов работы и др.

Литература:

1. Комарова, Т. С., Зацепина, М. Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада» [Текст]/ Т. С. Комарова, М. Б. Зацепина.– Мозаика-Синтез. Москва, 2010.– С. 144.

2. Короткова, Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста [Текст]/ Н. А. Короткова.– Москва.: Линка-Пресс, 2015. – С. 208.

3. Новопавловская, Ю. А. Сущность познавательной активности и педагогическое руководство формированием познавательного интереса детей дошкольного возраста [Текст]/ Ю.А. Новопавловская // Дошкольная педагогика. – 2009. – № 8. – С. 46-48.

4. 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.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247>. – Загл. с экрана (дата обращения: 09.05.2017).

5. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Текст]/ И. Н. Сокол// Молодой ученый. – 2014. – №6. – С.138-140.

6. Щелина, Т. Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни [Текст]/ Т. Т. Щелина, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – № 21. – С.146-149.

7. Шеина, Л. И. Квесты – как новая форма взаимодействия взрослых и детей [Текст] / Л. И. Шеина// Концепт: науч.-метод. журнал. – 2016. – Т. 46. – С. 439-441.