МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «БЕРЕЗКА» СЕЛА ЧЕРВОНОЕ САКСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

**Развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством квест-технологии**

**Содержание**

ВВЕДЕНИЕ…………………………………………………………………….

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ………………………………………………………

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ……………………………………………………………….

**Введение**

Последнее время широкое распространение в педагогической практике получила «Квест - технология». 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 совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника. Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена 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. Познавательное развитие немыслимо без активности детей, поддерживать которую одна из задач современного педагога. Важно использовать такие средства, приемы и формы работы, которые позволят дошкольникам быть лично вовлеченными в деятельность, помогут в становлении таких черт, как  любознательность, воображение, формирование памяти и мышления. Наиболее естественной формой познания мира, для детей дошкольного возрастс является игра.

В условиях реализации Федеральных государственных образовательных стандартов, образовательный процесс в ДОУ должен быть организован, прежде всего, для развития личности ребёнка, его интересов, творческой активности, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей (ФГОС ДО п.I.3). Задача педагога, опираясь на целевые ориентиры Программы, достичь положительных результатов в совместной деятельности. Результатом работы воспитателя ДОУ является мотивированность каждого воспитанника к обучению в школе.

По мысли С.Л. Рубинштейна, познавательное развитие предполагает 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.[[1]](#footnote-1) Кроме С.Л. Рубинштейна, проблемой развития познавательной активности у дошкольников занимались психологи Б.Г. Ананьев, М.Ф. Беляев, Л.И. Божович, др.

**Факторы, влияющие на формирование познавательной активности**:

- общение;

- потребность в новых впечатлениях;

- общий уровень развития активности.

В современных условиях развития общества и образования, педагогу необходимо искать новые формы мотивации познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста.

Применение инновационных технологийнаправлено на «личностно-ориентированное взаимодействие»[[2]](#footnote-2) воспитателя и ребенка для достижения положительного результата. Одной из таких технологий является квест. «В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности».[[3]](#footnote-3)

Современная игровая форма квест-занятия, позволяющая мотивировать ребенка к активному участию в решении заданий, является **актуальной.** Поскольку от степени познавательной активности ребенка зависит его умственное развитие, а значит и успешное обучение в школе. Что соответствует требованиям ФГОС (ФГОС ДО п.IV.6).

История возникновения квестов как педагогической технологии

Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Квесты чаще всего называют «бродилками», поскольку для достижения цели нужно ходить и что-то искать, решать какую-то головоломку в определенной ситуации для перехода на следующий этап. Квесты рассчитаны на широкую аудиторию всех возрастов:

детские квесты,

квесты для взрослых,

квесты, для совместных игр взрослых и детей

В образовательном процессе квест - это проблемное задание c элементами ролевой игры, решающее образовательные и развивающие задачи, поставленные педагогом. Это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, предполагающая активность каждого участника. Квесты помогают отлично справляться с командообразованием, сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость. Идея игры проста – команды (одна или несколько, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

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.

При разработке квест-занятия необходимо соблюдать следующие **условия**:

1.Целенаправленность: цель должна быть четко сформулирована и видим был конечный результат.

2.Разумность по времени и доступности: задания должны соответствовать возрастным особенностям, чтобы не допустить переутомления ребёнка.

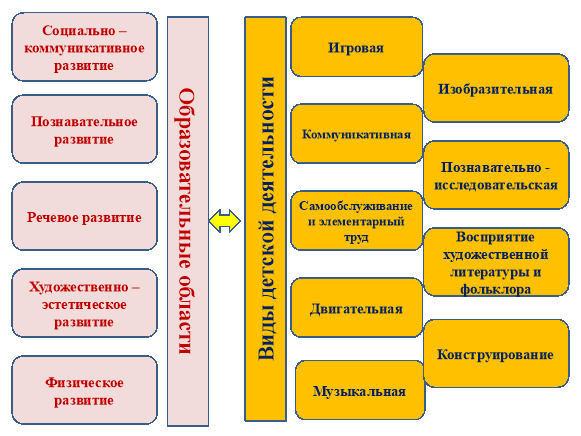
3. Безопасность: недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья.

4. Системность: задания должны быть логически взаимосвязаны.

5. Личностный подход: конфликтные ситуации надо решать только мирным путем.

6. Разнообразие видов деятельности и их эмоциональная окрашенность.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит соединение разнообразных видов детской деятельности.



**Методические рекомендации по применению квест-технологии**.

***Особенности применения квест-технологии в соответствии с требованиями ФГОС***

В наш век информационных технологий, среди ученых и педагогов продолжается поиск новых форм обучения. В последнее время наибольшее развитие получают геймификация (электронные игры) и дистанционное образование.

Руководствуясь тем, что «Инновации в социальной сфере должны улучшать, или не противоречить интересам людей в обществе и принципам гуманности и морали»[[4]](#footnote-4), педагогу необходимо обдуманно их применять, с учетом последствий.

При разработке и реализации инновационной технологии, следует придерживаться требований федеральных государственных образовательных стандартов. Эти требования основаны на системно-деятельностном подходе, который предполагает воспитание толерантности и развития познавательной активности у ребенка, с учетом его возрастных и индивидуальных особенностей; достижение положительных результатов освоения основной образовательной программы.

Для успешной реализации ФГОС, необходимо создавать условия, способствующие активизации познавательной активности. Среди технологий, отвечающих этой задаче, можно выделить: ТРИЗ, проектная деятельность, исследование, проблемное обучение и т.д.

Необходимо отметить, что не каждая инновация приживается в образовании. Согласно мнению В.И. Питюкова, «… технология – это не рецептура, беспрекословное следование, которой гарантирует высочайший результат»[[5]](#footnote-5). Так происходит, если педагогическая технология не опирается на традиции.

Квест интегрирует в себе новые технологии и традиционную систему обучения. С одной стороны, квест-технология сохраняет традиции такой формы занятия как «путешествие» («Следопыты», «Поиски клада» и т.д.), но отличается от неё наличием проблемы и поиска информации. С другой стороны, анализируя публикации исследователей применения квест- технологии, можно утверждать, что квест содержит в себе: мини-проект, сюжетно-ролевую игру, ИКТ, проблемное обучение.

***Условия реализации квест-технологии***

**Структура образовательного квеста:**

* введение (продумываются сюжет и роли);
* задание (сформулированы этапы игры и вопросы);
* порядок выполнения;
* оценка (подводится итог игры и вручается приз).

Качество квест-занятия можно оценить, согласно критериям, разработанным Т.Марчем, применительно к веб-квестам: интригующее введение, чёткая формулировка заданий, распределение ролей и целесообразное использование интернет-источников.

Используя такую форму занятий, как квест-игра, педагог может интегрировать сразу несколько **образовательных задач**:

* Развивающие: развитие познавательного интереса и развитие коммуникативных навыков;
* Воспитательные: формирование самостоятельности и инициативности;
* Здоровьесберегающие: эмоционально- комфортные условия и постоянная смена видов деятельности.

Прежде чем применить в своей работе форму квест- занятия, педагогу необходимо обдумать:

1. проблему. Проблема должна быть основана на образовательных задачах непосредственно образовательной деятельности.
2. Следующий структурный элемент квест-игры - сюжет. Сюжет может быть заимствован из художественных произведений, кинофильмов или компьютерных игр. Именно сюжетная линия логически связывает все задания между собой. Сюжет разрабатывается с учетом возрастных особенностей. Поэтому в дошкольном возрасте чаще всего, используются сказочные сюжеты.
3. Сюжет предполагает роль. Роль может быть связана с реальной жизнью или выдуманной. Если выбран сказочный сюжет, соответственно и роль должна быть сказочная.
4. Ролевая игра направлена на поиск информации или объекта.
5. Для реализации квест-игры требуется территория и ресурсы. Необходимо заметить, что квест может быть организован как в помещении детского сада (групповая, музыкальный зал, спортивный зал), так и на площадке для прогулок. Главное, придерживаться сюжета и цели, т.е. «легенды». Из личного опыта, можем добавить, что в помещении удобнее ввести интеграцию ИКТ (на улице можно использовать планшет).

По строению квесты могут быть:

**Линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

**Штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

**Кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Использование того или иного типа игры зависит от возрастных особенностей её участников. В дошкольном возрасте наиболее приемлемы квесты линейного типа.

По длительности, как и проекты, квесты могут быть:

* кратковременные
* длительные (2-3 занятия).

При разработке заданий и использовании методов и приемов, необходимо учитывать возрастную периодизацию, предложенную Д.Б. Элькониным, согласно которой ведущим видом деятельности дошкольника является ролевая игра, а результатом - стремление к общественно-значимой деятельности.

**Дидактические принципы,** в ходе реализации квест-занятия:

* принцип деятельности - ребенок активно участвует в поиске информации;
* принцип непрерывности - соблюдение преемственности, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей;
* принцип целостности - формирование целостных представлений о мире;
* принцип целесообразности – цель должна быть четко сформулирована и видим был конечный результат;
* принцип психологического комфорта – создание доброжелательной атмосферы;
* принцип вариативности – создание условий выбора деятельности;
* принцип творчества – развитие творческой активности.

**План разработки квест-занятия** (на основе технологической карты образовательного квеста по Е. Игумновой, И. Радецкой)[[6]](#footnote-6):

1. Определить цели и задачи в соответствии с ФГОС
2. Учитывается возраст участников и состояние здоровья
3. Продумать сюжет (этапы, станции)
4. Написать сценарий
5. Определить территорию и оборудование
6. Определить помощников, при необходимости
7. Заинтриговать участников, используя привлекательное название.

В МБДОУ «Детский сад №135» были разработаны квест-игры, направленные на развитие познавательной активности детей старшего дошкольного возраста. Квест -  игры были   подобраны  с  учетом   уровня развития детей, их  возрастных  и  индивидуальных  особенностей. Время проведения не более 30 минут. Частота проведения 1 раз в неделю.

Таблица 1 - Перспективный план серии квест-игр для детей старшего дошкольного возраста

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Цель** | **Оборудование** |
| 1 | «В поисках цветка здоровья» | - развивать познавательную  активность  детей;  - создание положительного отношения к своему здоровью и желанию следить за своим здоровьем, приобретать новые знания. | костюмы для сказочных персонажей, маршрутные листы, обручи 10 шт., цветок, туннель, |
| 2 | «В поисках сокровищ» | - развивать познавательную  активность  детей. | Проектор, мягкие модули, воздушный шар, сундучок, мяч, птицы – 3, «слайд  сундучок, дерево, золотой ключик, свиток, ноутбук, стол. |
| 3 | «Поможем Незнайке » | -сформировать у детей представление о разнообразии нашего животного мира;  -развивать познавательную  активность  детей. | Аудиоматериал – звуки леса, голоса диких животных, предметные картинки – представители животного мира; карта, расположенная изображением к доске и состоящая из частей; 2 плаката – лабиринта, 2 указки; видеоматериал о крымских животных.  атрибуты к д/и «Где находится животное»,  (гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика.) |
| 4 | «Квест добрых дел» | - развивать у детей старшего дошкольного возраста логическое мышление, фантазию, творческую активность;  -развивать познавательную  активность  детей. | Конверт, книги, клей. |
| 5 | «В поисках книги» | - развивать у детей старшего дошкольного возраста логическое мышление, фантазию, творческую активность;  -развивать познавательную  активность  детей. | ноутбук, интерактивная доска, книги из библиотеки. |
| 10 | «День матери» | -  развивать познавательную  активность  детей  -сплочение семей общей целью, повышение положительного эмоционального уровня | рисунок с изображением солнца, карта, письмо, открытки. |

В процессе  проведения квест-игры дети повышали свою  познавательную активность, учились вместе решать задачи,  получали  большой эмоциональный заряд, становились  более раскрепощенными в общении. У детей развивалось логическое мышление, а также фантазия и  творческая активность.

Таким образом, можно сделать основной вывод, что квест-игры являются эффективным средством познавательной активности детей старшего дошкольного возраста.

Библиографический список.

1.Федеральный государственный  образовательный стандарт дошкольного образования: Приказы и письма  Министерства образования  науки РФ - М: ТЦ Сфера, 2018. –80 с.

2.Ажибеков К.Ж. Особенности формирования познавательной активности у детей дошкольного возраста /К.Ж. Ажибеков, Г.О. Жетписбаева, А.Т. Агабекова //Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2016. – № 3-1. – С. 136-138.

3. Бондарь, М. А. Квест как одна из форм работы со школьниками детской общественной организации /М.А. Бондарь // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. - М.: Буки-Веди, 2017. - С. 80-82.

4. Гавришова Е.В. Квест – приключенческая игра для детей /Е.В. Гавришова, В.М.  Миленко // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015 - №10.-С.12.

5. Киселок У.Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста /У.Н. Киселок //Вопросы дошкольной педагогики. - 2017. - №4. - С. 68-69.

6. Кичерова,  М.Н.  Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения  / М.Н. Кичерова, Г.З.  Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки».- 2016.- Том 4.- №5.-// Режим доступа: http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.

7. Лосева Л.Ю., Колесникова И.В. Игра квест, как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками / Л.Ю. Лосева, И.В. Колесникова //Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста -2016.-№2.-С.723.

1. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. СПб.,1998 [↑](#footnote-ref-1)
2. Макарова С.Э. Инновации в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 1. Ч. 3 [↑](#footnote-ref-2)
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [↑](#footnote-ref-3)
4. Макарова С.Э. Инновации в образовании // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 1. Ч. 3 [↑](#footnote-ref-4)
5. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016. – 164 с. [↑](#footnote-ref-5)
6. Игумнова, Екатерина Александровна Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита : ЗабГУ, 2016 с.-53 [↑](#footnote-ref-6)