

Тулина Надежда Павловна

МБДОУ «Пилюгинский детский сад «Колобок», с.Пилюгино, 2025г

ИГРОВЫЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ДОШКОЛЬНИКОВ.

***Аннотация:** в статье рассматривается «квест» как пример современных игровых технологий для ДОУ, позволяющих реализовывать требования ФГОС ДО. Квест-игра способствует развитию познавательного интереса, активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач.*

Актуальность. Дошкольный возраст является сензитивным периодом развития познавательного интереса. Ребенок интересуется окружающей жизнью, жизнью природы, людей. Однако, в ходе наблюдения за самостоятельной игровой деятельностью воспитанников, активностью на занятиях, было выявлено, что познавательный интерес у детей развит на низком или среднем уровне. Это связано с развитием современных ИКТ - технологий и активным использованием гаджетов детьми, дефицитом общения со взрослыми и сверстниками. Исходя из вышесказанного, возникла проблема: каковы же наиболее результативные средства развития познавательного интереса дошкольников?

Чтобы решить данную проблему была поставлена **цель:** развитие познавательного интереса у детей дошкольного возраста.

Для реализации поставленной цели был определен круг **задач:**

- 1) изучить научно-методическую и педагогическую литературу по использованию игровых квест - технологий в практике работы с детьми дошкольного возраста;
- 2) создать условия для организации квест- игры в ходе познавательной

деятельности детей дошкольного возраста;

3) развивать психические процессы: внимание, память, мышление у детей дошкольного возраста.

Так как ведущим видом деятельности дошкольников является игра, то основным средством развития познавательного интереса были выбраны игровые квест – технологии. Игра позволяет проявить себя каждому ребенку независимо от его знаний и умений, создает для дошкольника ситуацию успеха. Квест – технологии позволяют вовлечь в познавательную деятельность большое количество участников, при этом каждый может примерить на себя любую роль.

Квест – технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации воспитанников, развитие их, как активных участников педагогического процесса.

Квест – игра – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

Ведущая идея опыта состоит в том, что использование приемов квест- игры в работе с детьми дошкольного возраста в процессе познавательной деятельности будет обеспечивать развитие познавательного интереса.

Квест- игра выступает помощником педагогу в организации педагогического процесса и реализации поставленных педагогических задач в непривычной для воспитанников форме, тем самым повышая их познавательный интерес и эмоциональную отдачу.

По итогам изучения научно – методической литературы и передового педагогического опыта было выявлено, что квест- игра - уникальная форма

образовательной деятельности, объединяющая в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Виды квестов:

- 1) линейные – игра построена по цепочке; разгадав одно задание, участники получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- 2) штурмовые – игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом выбирают пути решения задач;
- 3) кольцевые – представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг, команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

План подготовки квеста:

1. Разработка сценария, подготовка условий, оборудования, материала квест-игры.

2. Разработка маршрута и карты. Для составления маршрута передвижений используются разные варианты:

– маршрутный лист (на нем могут быть написаны последовательно станции и их расположение или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

– «волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

– карта (схематическое изображение маршрута);

- «волшебный экран» (планшет, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники).

3. Подготовка детей (знакомство с темой, погружение в тему, обучение, игра).

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. В детском саду квест-игры можно проводить в разных возрастных группах, начиная с младшей.

В группе озвучивается игровая «легенда», мотивация к действию, определяется общая игровая цель. Далее ребята выполняют задания, которые носят разнообразный характер: активные, творческие, интеллектуальные. Каждое задание – ключ к преодолению или выполнению следующей задачи. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации, не требующими специальной подготовки. При прохождении всех этапов квест - игры, подводим итог и вручаем призы за выполнение главной цели игры.

Квест – игра позволяет уйти от традиционной формы обучения детей и значительно расширяет рамки образовательного пространства. Благодаря квест-технологии, воспитанники могут побывать в разных игровых ситуациях.

Использование элементов квест- игры подводит детей к пониманию правил: что нужно делать, в какой последовательности и как предмет, «добытый» на предыдущем этапе может помочь в решении задачи на следующем этапе. При этом дошкольники проявляют смекалку, сообразительность и активно взаимодействуют друг с другом, реализуя принцип сотрудничества, заложенный ФГОС ДО.

Немало важную роль для организации квест – игры имеет предметно-пространственная среда. Она является «пусковым механизмом» для познавательной мотивации и творческой активности ребенка. Поэтому, при её формировании в соответствии с содержанием квеста, прорабатывается пространство, которое дает детям возможность вообразить, придумывать, преодолевать препятствия. Развивающая предметно-пространственная среда

стала следующим шагом к достижению поставленной цели: для проведения квест- игр могут использоваться: групповые помещения, музыкальный и спортивный залы, территория игровой площадки. Большой потенциал в организации квест - игры имеет прогулка.

Результативность.

Реализация данной технологии возможна при наличии развивающей предметно - пространственной среды с учётом ФГОС, владение педагогом технологии и формами совместной образовательной деятельности. Кроме того, необходима система планирования и наличие технологических карт квест - игр, с учётом возраста детей.

Работа по данной теме проходила в течение трёх лет с 2022 года по 2025 год. Для реализации данной формы образовательной деятельности был разработан перспективный план, исходя из которого квест проходил 1 раз в 2 месяца на темы «Спасатели», «Поиск клада», «В поисках снеговика» и др.

Как показали результаты, квест- технология обладает огромным развивающим потенциалом. В процессе игры проявилась индивидуальность каждого ребенка, его самостоятельность, инициативность, коллективизм, поисковая активность. При наблюдении за воспитанниками выделила развитие умений у детей участвовать в обсуждении, умение анализировать, логически мыслить, обобщать, делать выводы, умозаключения.

С применением новой технологии появилась возможность каждому ребенку почувствовать себя успешным, раскрыть его способности, таланты и в то же время, это помогло сплочению детского коллектива.

Основными показателями результативности и эффективности опыта считаю сформированность у воспитанников основ познавательного интереса:

- дети способны осмысливать и оценивать явления и объекты окружающего мира, анализируют проделанную ими работу, устанавливают, достигли ли они

своей цели, каков результат их деятельности (что планировали, что получили);

- воспитанники обладают любознательностью – имеют стремление проникнуть за пределы первоначально воспринятого, постоянно находятся в познавательной потребности, в необходимости в новых знаниях;

- воспитанники умеют устанавливать причинно-следственные связи, определяют общие свойства объектов и явлениях, анализируют и систематизируют по родовым понятиям или других характеристикам;

- дети проявляют сильные эмоции удивления, радости познания, восторга, удовлетворенности познавательной деятельностью.

Технология квест- игры способствует созданию условий для познавательного и интеллектуального развития ребенка, позитивной его социализации, личностного развития.

Список используемой литературы

1. Бачурина, В. Развивающие игры для дошкольников. – М. ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2007. – 176с. –(Серия «Талантливому педагогу-заботливому родителю»).

2. Гавришова, Е.В. Квест – приключенческая игра для детей: справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения/ Е.В. Гавришова, В.М. Миленко. –Москва, 2015 - №10.

3. Лосева Л.Ю., Колесникова И.В. Игра квест, как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками. 2016.- №2.-723с.

4. Сокол И.Н. Классификация квестов -2014. - №6(2). -138-140с.

5. Талызина, Н.Ф. Педагогическая психология / Н.Ф. Талызин. –М. : Просвещение, 1999. – 224 с.

6. Образовательная программа дошкольного образования МБДОУ « Детский сад общеразвивающего вида № 50» г. Иванова.

7.Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015.

8.Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов педагогических вузов. – М.: Академия, 2001

Электронные ресурсы: <https://multiurok.ru/files/>

<https://interactive-plus.ru>

Приложение 1

**Перспективное планирование работы для детей младше- средней группы
на 2024-2025 гг.**

Месяц	Тема	Мероприятие
Сентябрь - октябрь	Осень	Квест - игра « Осенние дары»
Ноябрь – декабрь	Мир вокруг нас	Квест – игра «В поисках снеговика»
Январь - февраль	Доброта внутри нас	Квест – игра «Найдём улыбки»
Март - апрель	Любимые книги	Квест – игра «По сказочным дорожкам»
Май	День Победы	Квест-игра «Сквозь годы — звенит победа!»