

## КВЕСТ-ИГРА

### КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

**Дошкольное детство** – длительный период, закладывающий фундамент будущей личности и во многом ее определяющий. Это период, когда и семья, и общество создает для ребенка все необходимые и возможные условия для их развития.

Именно дошкольное детство является периодом первоначального познания окружающей действительности. В современной возрастной и педагогической психологии психическое развитие ребенка понимается как процесс и результат присвоения культурно-исторического опыта предшествующих поколений. Необходимым условием присвоения этого опыта является активность ребенка, в том числе и познавательная, проявляющаяся в соответствующей деятельности.

Проблема формирования познавательной активности детей дошкольного возраста вот уже на протяжении не одного десятилетия занимает одно из важнейших мест в психолого-педагогических исследованиях. Особенно актуально решение данной проблемы в русле формирования у детей дошкольного возраста готовности к школьному обучению. Исследования свидетельствуют о значительном снижении (соотнося с нормой) познавательной активности детей, находящихся на пороге школьного обучения. У детей недостаточно сформирована потребность в самостоятельном познании окружающей действительности, устойчивое познавательное отношение к миру.

Под познавательной активностью детей дошкольного возраста следует понимать активность, проявляемую в процессе познания. Она выражается в заинтересованном принятии информации, в желании уточнить, углубить свои знания, в самостоятельном поиске ответов на интересующие вопросы, в проявлении элементов творчества, в умении усвоить способ познания и применять его на другом материале.

**Познавательно-исследовательская активность. Условия её формирования и развития.**

Педагоги-психологи определяют познавательную активность как активное стремление к познанию, поиск способов удовлетворения жажды знаний.

Структура познавательной сферы складывается к пяти-шести годам. В активной поисковой деятельности детей возникают и развиваются новые мотивы деятельности. После овладения детьми речью их познавательная

деятельность поднимается на новую качественную ступень. С помощью речи обобщаются знания детей, формируется способность к аналитико-синтетической деятельности не только на основе непосредственного восприятия предметов, но и на базе представлений.

Учёными-педагогами выявлены педагогические условия, которые обеспечивают достаточно устойчивые познавательные интересы дошкольников:

Создание обогащённой предметно-пространственной среды для начала развития интереса;

Включение занимательности в содержание занятий;

Создание проблемно-поисковых ситуаций;

Вовлечение в выполнение творческих заданий;

Интеграция разнообразной деятельности;

Организация экспериментирования.

Современные требования к образованию дошкольников стимулируют педагогический поиск в направлении использования педагогических технологий деятельностного типа, которые:

- способствуют *индивидуальному развитию личности, творческой инициативы,*
- выработке у детей *навыков самостоятельной навигации в информационных полях,*
- формирование *умений разрешать проблемы,* возникающие в жизни.

По нашему мнению, организация «квеста» удовлетворяет этим требованиям, вместе с тем сохраняет игру в пространстве дошкольного детства.

Нет нужды доказывать, что ребёнок, играя, учится, и что в игре за несколько минут он усвоит столько, что иным способом не выучит и за час. Детям нравится, когда взрослые принимают участие в их играх. Когда они чувствуют себя равными с взрослыми, их поведение становится более серьёзным и осмысленным. Игровые ситуации раскрепощают ребёнка; позволяют ему почувствовать себя личностью, мнение и жизненная позиция которой интересны окружающим; дают ему уверенность в том, что его проблемы и

переживания достойны внимания и обсуждения; развивают в нём наблюдательность ко всему происходящему.

Дети, научившись с помощью игры задумываться над своими ежедневными нуждами и анализировать их, став взрослыми, смогут решать самые серьёзные и глубокие вопросы жизни.

Приступая к подготовке квест-игр с дошкольниками, мы старалась учесть главное условие: детям должно быть интересно. Взрослые зачастую спешат дать ребёнку набор готовых знаний, суждений, которые он впитывает как губка. Однако всегда ли это даёт ожидаемый результат. Мы думаем, что основное усилие и педагогов, и родителей должно быть направлено на то, чтобы воспитать у дошкольников потребность испытывать интерес к самому процессу познания, к преодолению трудностей, стоящих на этом пути, к самостоятельному поиску решений и достижению поставленной цели.

И поэтому наша задача – не подавлять ребёнка грузом своих знаний, а создавать условия для самостоятельного нахождения ответов на свои вопросы “почему” и “как”.

### **Особенности квест-игры.**

**Квест** от английского «quest» - поиск.

**Квест** - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету.

Главная особенность квеста - есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче.

Игра может быть линейной: то есть все задания выдаются последовательно, цепочкой – разгадываешь одно место, а там подсказка, где искать следующее. Дошел до финала – получил подарок (нашел клад, победил соперников).

Игра может быть нелинейной, когда все задания выдаются одновременно на «маршрутном листе».

Задачи могут быть самыми разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными. В игре задействуется одновременно и интеллект участников, их творческие и физические способности.

Квест можно проводить как в помещении и на территории ДОУ, так и в микрорайоне, в лесопарках, практически в любом, доступном для детей и безопасном окружении.

Игры такого типа позволяют расширить образовательное пространство.

**Квест** – интерактивная игровая форма обучения, которая позволяет детям полностью погрузиться в ее содержание.

Ценным является создание атмосферы таинственности, загадочности встречи с обитателями, например, старинного дома, музея, крепости, леса и пр.

**Квест** – это командная игра.

- Строится на коммуникационном взаимодействии между игроками. Цель общая, невозможно ее достичь без взаимодействия с другими игроками команды.

- Важно наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, научиться мобилизоваться и очень быстро решать возникающие по ходу игры неожиданные задачи.

- Проведение квест-игры способствует сплочению коллектива детей, воспитанию доброжелательных, дружеских взаимоотношений.

Различают два типа образовательных квестов:

- краткосрочный (используется для обобщения знаний, их интеграции, рассчитан на одно - три занятия).

- длительный (используется для углубления и преобразования знаний детей, рассчитан на длительный срок – например, неделю две недели, месяц и др.).

С детьми старшего дошкольного возраста более продуктивно использование краткосрочного квеста.

К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность. Возможна разработка и использование квест-проектов.

В квесте обязательно совмещают элементы обучения и отдыха.

(знатоки истории, головоломки, поиск секретов и др). В квест-игре, организованной в городском пространстве, дети могут ознакомиться с достопримечательностями города, открыть для себя какие-либо исторические и культурные факты, интересные места, иначе посмотреть на уже знакомые вещи.

**Квест-игра требует от педагога тщательной подготовки**

Можно представить следующий алгоритм организации и проведения квест-игры:

1. Выбрать место проведения игры.
2. Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
3. Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители).
4. Разработать легенду игры, ее формат и правила.
5. Подготовить задания, реквизит для игры.
6. Проведение игры.
7. Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.

Дети в квесте:

- Проживают конкретные ситуации;
- Исследуют и проникают вглубь явления;
- Конструируют новые объекты;
- Приобретают навыки поиска;
- Анализируют информацию;
- Планируют свою деятельность.

Участники игры обучаются:

- новым способам деятельности,
- групповой работе,
- умению ориентироваться в нестандартных ситуациях,
- овладевают соответствующими инструментами по использованию знаний,
- творчески используют освоенные умения в разных видах деятельности.

Приобретенный в ходе игры поисково-познавательный опыт дети-дошкольники смогут эффективно использовать в процессе обучения в школе.

Игра способствует развитию познавательной и исследовательской активности, которая проявляется:

\*в психологической готовности к исследованию: рост познавательного интереса, стремление к раскрытию неизвестного, готовность искать ответ на вопрос самостоятельно или в группе сверстников-единомышленников, отсутствие боязни совершить ошибку, способность действовать в новой незнакомой ситуации и пр.;

\*в освоении ряда поисковых и исследовательских умений:

-наблюдать за происходящим вокруг;

-рассматривать объекты природного и культурного наследия, используя стратегию визуального исследования;

-использовать наряду с визуальным исследованием приемы комплексного изучения объектов природной и культурной среды города, опираясь на различные способы получения информации (тактильное, моторное, коммуникативное и пр.);

-планировать и проводить простейший эксперимент под руководством педагога;

-сравнивать, сопоставлять, оценивать, классифицировать объекты окружающего мира;

-давать собственные определения понятиям, вычленив отдельные признаки изучаемых объектов природной и культурной среды города;

-структурировать полученный в ходе наблюдения, исследования, эксперимента материал;

-выдвигать собственные гипотезы и версии, осуществлять под руководством педагога их проверку.

**ИТАК, ВПЕРЕД!**

**ЖЕЛАЕМ ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ И УДАЧНОЙ ИГРЫ!**

## **КВЕСТ-ИГРА**

для детей подготовительной к школе группы  
«КЛЮЧ ОТ НАШЕГО ГОРОДА!»

### **Цель :**

Продолжать формировать представление детей о своем городе, структуре микрорайона, развивать исследовательскую активность дошкольников.

### **Задачи :**

- Расширять кругозор детей посредством ознакомления с объектами микрорайона, города;
- Формирование познавательного интереса, стремление к раскрытию неизвестного, готовность искать ответ на вопрос самостоятельно или в группе сверстников-единомышленников;
- Развивать коммуникативные умения дошкольников;
- Учить формулировать и задавать вопросы поискового характера;
- Закреплять умение взаимодействовать внутри группы сверстников, согласовывать свои действия, мнения, установки с собеседниками, находить компромисс;
- Расширение опыта проживания в городе, приобретение умений и навыков, необходимых для комфортного существования в городской среде.

### **Место проведения игры:**

Пространство микрорайона. Объекты его инфраструктуры, которые посещают дети, рассматривая их, уточняя их назначение для удобства жителей, правила поведения на объекте и пр.

### **Участники проекта:**

Дети подготовительной к школе группы

Педагоги: воспитатели, музыкальный руководитель, учитель-логопед.

Родители (*Дети вместе с родителями готовили сообщения о деревьях и кустарниках нашего города. Рисовали свой дом.*)

**Формат игры:** отправляемся в поисковое путешествие.

### **Реквизит для игры:**

1. Конверты с заданиями по маршруту (разрезные картинки, «Расшифруй слово», «Что лишнее?», Кроссворд о спорте, музыкальные инструменты, набор картинок «Школьные принадлежности»)

2. Картинки-подсказки, которые дети находят по ходу маршрута, отгадывая загадки.

(КУСТ, ДЕТИ, СИРЕНЬ, КРЫЛЬЦО, САД)

## ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Педагог обсуждает с детьми, что у каждого города есть хранитель, который бережет покой города, следит за порядком, заботится о покое жителей.

Таковыми хранителями являются городовые в старые времена и сейчас.

В группу приходит письмо. Воспитатель приносит конверт.

Дети рассматривают конверт, читают адрес и достают письмо. Воспитатель знакомит детей с его содержанием.

**«Дорогие ребята!**

**Я ваш Городовой. У меня хранится ключ от города Всеволожска. Пока этот ключ на месте, в городе будет порядок и жители будут счастливы. Но вот ключ пропал. Я потерял его когда обходил ночью ваш микрорайон Южный. Пожалуйста, помогите мне его найти. А в помощь вам карта микрорайона «Южный». На ней отмечен путь, где я проходил и мог потерять ключ. Надеюсь на вашу помощь, желаю удачи.**

**Городовой»**

Дети обсуждают письмо и рассматривают карту микрорайона. Дети высказали предположение, что около каких-то ворот спрятан ключ. Может быть, это ворота в детском саду.

**Определяют правило:** поиск будем вести, продвигаясь по карте, на отмеченных остановках городовой ищем подсказки, нужные для того, что бы отыскать ключ.



## ХОД ИГРЫ:

У ворот детского сада дети находят первую подсказку, она спрятана в воздушном шаре.

**Загадка про почту:**

**«В этот дом приходят мамы  
Получить посылку,**

## **Там же пишут телеграммы Москве, Новосибирску»**

Дети ищут на карте почту и направляются к ней.

### **Первая остановка по маршруту «ПОЧТА»**

Беседа с работниками почты об их профессиональной деятельности

#### **Д.И.«Разрезная картинка»**

Цель: формировать у детей целостное представление об образе предмета, закреплять умение складывать разрезную картинку

#### **Д.И.«Расшифруй слово!»**

Цель: разгадать шифр, составив из цифр слово, упражнять в составлении слова из букв

Выполнив задание получаем карточку-подсказку для поиска ключа с изображением куста.

### **Следующая остановка по маршруту «Аллея поколений»**

Обсуждаем назначение памятного камня.

- Камень был заложен в честь 15-летия микрорайона Южный. Под камнем находится гильза с посланием будущему поколению.

Находим тубу в тубе картинки.

#### **Д.И.«Для чего нужны эти предметы?»**

(Школьные принадлежности)

Цели: обогащение словаря детей обобщающими понятиями.

Выполнив задание, дети приходят к выводу, что следующая остановка у школы, получаем карточку-подсказку для поиска ключа с изображением детей.

Дети на карте находят школу и направляются туда. По дороге беседуем о деревьях, которые растут в нашем микрорайоне.

### **Следующая остановка по маршруту «Школа»**

У школы нас встречает музыкальный руководитель. Музыкальный руководитель проводит с детьми игры:

#### **Д.И. «Собери пазлы»(музыкальные инструменты)**

Цель: получить из маленьких кусочков целую картинку, развивать логическое мышление, мелкую моторику.

#### **Музыкальная игра «Угадай, что прозвучало?»**

Цель: развитие слухового внимания, закрепление знаний о музыкальных инструментах.

Выясняем, что много музыкальных инструментов можно встретить в Детской школе искусств.

Выполнив задания, получаем еще карточку-подсказку для поиска ключа с изображением **сирени**.

### **Следующая остановка по маршруту «Детская школа искусств»**

#### **Ди «Четвертый лишний»**

Цель: развивать умение дифференцировать обобщающие понятия, развивать зрительное внимание.

Дети предполагают, что все продукты питания можно встретить в продуктовом магазине.

Выполнив задание, получаем карточку-подсказку для поиска ключа с изображением **крылечка**.

### **Следующая остановка по маршруту «УНИВЕРСАМ»**

Около универсама дети находят конверт. В конверте с подсказкой оказался кроссворд. Отгадав кроссворд, получили ключевое слово «спорт», догадались, что подсказка ведет на спортивную площадку.

### **Следующая остановка «Спортивная»**

Хорошо отдохнули!

Пора отправляться дальше!

На одном из тренажеров нашли последнюю карточку-подсказку с изображением

**сада.**

Составляем из карточек-подсказок фразу о возможном месте расположения ключа:

**«КУСТ СИРЕНИ У КРЫЛЬЦА ДЕТСКОГО САДА!»**

**А ключ действительно оказался в нашем детском саду!**

**Итог:**

Обсудили пройденный маршрут, вспомнили, на каких социально-значимых объектах побывали. Посмотрели спектакль от Городового.

