

УДК 373.24

Татьяна Павловна Балыбердина
г. Киров

Развитие познавательной деятельности старших дошкольников в квест-игре

Квест-игра является современным, актуальным и эффективным средством реализации образовательного процесса в дошкольной образовательной организации, поскольку подразумевает интеграцию игры и обучения в сочетании с постоянной сменой видов деятельности, методов и приемов. Содержание статьи направлено на определение возможностей применения квест-игр для развития познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста. В качестве примера представлена разработка сценария квест-игры для детей подготовительной к школе группы, в которой особое внимание на разных этапах уделяется развитию у детей разных умений и действий, связанных с познавательной деятельностью. Автор подчеркивает важность работы по развитию именно познавательной деятельности на этапе старшего дошкольного возраста, объясняя это необходимостью подготовки детей к дальнейшему школьному обучению.

Ключевые слова: познание, познавательная деятельность, старший дошкольный возраст, квест.

Tatiana Pavlovna Balyberdina
Kirov

Older preschoolers' cognitive development in a quest game

The quest game is a modern, relevant and effective means of implementing the educational process in a preschool educational organization since it implies the integration of play and learning in combination with a constant change of activities, methods and techniques. The content of the article is aimed at determining the possibilities of using quest games for the development of cognitive activity of older preschool children. As an example, the development of a scenario for a quest game for children of a preparatory school group is presented where special attention is paid at different stages to the development of children's different skills and actions related to cognitive activity. The author emphasizes the importance of working on the development of cognitive activity at the stage of senior preschool age, explaining this by the need to prepare children for further schooling.

Keywords: cognition, cognitive activity, senior preschool age, quest.

При реализации Федерального государственного образовательного стандарта и Федеральной образовательной программы дошкольного образования актуальным становится выбор наиболее эффективных форм и методов образовательной деятельности, направленных, в том числе на развитие познавательной деятельности дошкольников [6,7]. Образовательный процесс должен проходить с включением разнообразных видов детской деятельности и учитывать интеграцию образовательных областей. Учитывая возрастные и индивидуальные особенности детей, необходимо применять разнообразные формы образовательной деятельности в работе с дошкольниками.

Одной из современных форм работы, доступной для реализации с детьми старшего дошкольного возраста, является квест-игра. Основная цель данной статьи заключается в характеристике некоторых возможностей применения квест-игр для развития познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста.

В исследованиях Е.А. Игумновой и И.В. Радецкой отмечается, что применение квеста в работе с детьми позволяет значительно расширить рамки образовательного процесса, что особенно актуально на этапе подготовки к школьному обучению [3]. Согласно наблюдениям У.Н. Киселок в процессе участия в квесте дети в большей степени проявляют свою индивидуальность, получают возможность почувствовать себя успешным, тем самым повышается их познавательная активность, открытость в общении [4].

Рассматривая квест как средство развития у старших дошкольников познавательной деятельности, мы можем выделить некоторые его особенности:

- дошкольники являются активными участниками квеста и всех видов деятельности, предлагаемых в нем, что влияет на их вовлеченность и заинтересованность в сюжетной линии игры;
- педагог может создавать различные проблемные ситуации, которые необходимо решить участникам для дальнейшего прохождения квеста, что влияет на поддержание мотивации детей в ходе деятельности;
- использование игровой формы и соревновательного момента позволяет научить детей быстро реагировать на изменяющиеся условия и применять полученные знания на практике, в реальных жизненных ситуациях.

Однако данные особенности в настоящее время недостаточно учитываются при определении возможностей квест-игры для развития познавательной деятельности старших дошкольников. Практическая значимость исследования состоит в разработке сценария квест-игры, которая может быть использована педагогами дошкольных образовательных организаций для развития познавательной деятельности детей.

Согласно определению Е.В. Гавришовой, квест – это инновационная форма организации образовательной деятельности дошкольников и педагогов, которая развивает активную, деятельностную позицию дошкольника в процессе решения игровых поисковых задач [1].

Педагоги отмечают эффективность квеста при решении образовательных задач, поскольку он предполагает интерактивную форму взаимодействия взрослых с детьми, где ребенок становится активным участником. Благодаря наличию разнообразных творческих заданий, активности детей в процессе квест-игры, их заинтересованности в достижении поставленной задачи развиваются разные аспекты познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, выделенные А.Н. Нефедовой [5].

Важность активизации познавательной деятельности учащихся в учебном процессе отмечала Г.И. Щукина [9]. Тот факт, что квесты всегда имеют уникальный сюжет и разнообразные варианты происходящих событий, решения учебных задач, которые зависят от самих участников, способствует проявлению интереса участников к познавательной деятельности.

В качестве возможностей квест-игры для развития поисково-познавательной деятельности и познавательных компетенций старших дошкольников определяется также возможность практического применения имеющихся у детей представлений и моделирование реальных жизненных ситуаций, а также возможность самостоятельного овладения детьми представлениями в процессе практической деятельности [2,8].

Таким образом, квест является инновационной формой, которая успешно реализует содержание образовательной программы, находит положительный отклик у всех участников образовательного процесса, в том числе для развития познавательной деятельности.

При создании квестов следует опираться на возможности, которые были сформулированы в ходе анализа научной литературы. Разработанные квесты обязательно должны соответствовать возрастным особенностям детей и содержать в себе связанные между собой задания в понятной для детей формулировке.

Предлагаемый новогодний квест на тему «Зимние забавы» предполагает интеграцию на основе двух образовательных областей дошкольного образования: «Познавательное развитие» и «Речевое развитие». Квест может быть проведен в качестве итогового занятия по

теме с детьми подготовительной к школе группы (6–7 лет). Количество участников может варьироваться от 7 до 14 человек в зависимости от наличия материальных ресурсов в достаточном количестве для всех участников.

Цель данной квест-игры заключается в обобщении и систематизации представлений детей по теме «Признаки зимы. Зимние развлечения».

Задачи квеста могут быть следующие:

1. Образовательные:

1.1 Обобщать представления детей о зимних явлениях природы (снегопад, метель, гололед, морозные узоры).

1.2 Актуализировать представления детей о названиях зимних видов спорта (хоккей, фигурное катание, санный спорт, лыжный спорт, конькобежный спорт, кёрлинг) и выполняемых действиях спортсменов (скользить, катиться, идти, бежать).

1.3 Упражнять детей в подборе глаголов (метёт, завывает, падают, воет, засыпает, щиплет, замерзает, блестит, накрывает) по смыслу для окончания предложений.

2. Развивающие:

2.1 Активизировать в речи детей названия зимних видов спорта (хоккей, фигурное катание, санный спорт, лыжный спорт, конькобежный спорт, кёрлинг).

2.2 Развивать у детей речь-рассуждение в процессе продолжения предложения «Зима – это хорошее время года, потому что...».

2.3 Совершенствовать умение ориентироваться на листе бумаги, самостоятельно симметрично заканчивать узор.

2.4 Способствовать развитию концентрации внимания, познавательных действий у детей на протяжении всего квеста.

3. Воспитательные:

3.1 Воспитывать стремление и мотивацию к активной познавательной деятельности в ходе всего квеста;

3.2 Способствовать увеличению у детей желания двигаться, выполнять физические упражнения, действия.

Примерный список необходимого оборудования и материалов квеста включает в себя следующие аспекты: интерактивная доска, ноутбук, флешка, письмо Деда Мороза с инструкцией, снежинки с цифрами от 1 до 10, карточки с буквами «С,У,Н,Д,У,К», конверты с заданиями, игрушка снежок, картинки с изображениями зимних видов спорта, шаблоны рукавичек из бумаги, простые карандаши, ключ, сундук с подарками, елочка.

Планируемые результаты квест-игры соответствуют цели и задачам и звучат следующим образом:

1. Дети имеют представления о зимних явлениях природы (снегопад, метель, гололед, морозные узоры).

2. Употребляют в речи названия зимних видов спорта (хоккей, фигурное катание, санный спорт, лыжный спорт, конькобежный спорт, кёрлинг).

3. Внимательно слушают и заканчивают предложение педагога по смыслу подходящим глаголом.

4. Умеют заканчивать предложения, относящиеся к речи-рассуждению.

5. Проявляют самостоятельность при рисовании узора на листе бумаги.

6. Способны концентрироваться на выполнении заданий, выполнять познавательный действия в процессе всего квеста.

6. Активно выполняют предлагаемые в ходе квеста задания, с желанием участвуют в подвижных играх.

Представим описание примерного хода проведения квест-игры. Организационный момент предполагает, что дети прерывают свободную деятельность, по желанию присоединяются к игре, поскольку педагог обращает их внимание на себя, проговаривая стихотворение: «1,2,3,4,5 – становитесь в круг играть! Кто из ребят любит играть, подходят ко мне и говорят: я».

В рамках вступительной беседы педагог зачитывает детям письмо от Деда Мороза: «Дорогие ребята! Пишет вам Дедушка Мороз! Я приготовил для вас новогодние подарки. А проказница Баба-Яга спрятала их и закрыла на замок. Я успел взять у нее только ключ от места, где они спрятаны. Но что открывает этот ключ, мне неизвестно. Помогите мне, пожалуйста, узнать много нового и найти, что отпирает ключ из конверта». И инструкцию: «Необходимо всем вместе внимательно выполнить 6 познавательных заданий от проказницы Бабы Яги. Если задание выполнено правильно, то вы получаете букву (всего 6 букв). Из букв необходимо составить слово, это то место, где Баба Яга спрятала подарки. Первый конверт лежит на предмете, который бывает кухонный, обеденный и письменный (стол)».

На данном этапе важным является самостоятельное определение детьми цели и мотива дальнейшей познавательной деятельности, поэтому педагог задает наводящий вопрос: «Что и для чего мы с вами сегодня будем делать?»

Основная часть квест-игры включает в себя 6 этапов, примерное содержание которых представлено в таблице.

Таблица

Примерное содержание этапов основной части квест-игры

Этап квест-игры	Деятельность педагога	Деятельность детей
Словесная игра «Хорошо-плохо»	Звонкая погода, Снега кутерьма, Это время года Мы зовем...	Зима.
	Баба Яга не верит, что зима – это хорошее время года, просит рассказать ей 10 причин, почему мы так думаем. Продолжим предложение: «Зима - это хорошее время года, потому что...» За каждый вариант ответа будем получать снежинку с цифрой. Нам нужно скорее собрать все 10.	Зимой можно кататься на санках, Ходить на лыжах, Кататься на коньках, Играть в снежки, Лепить снеговика, Строить крепость из снега, Валяться в снегу, Рассматривать снежинки, Праздновать новый год, Помогать зимующим птицам.
	Все снежинки мы собрали, перевернем первую, найдем букву «С», а, перевернув все остальные снежинки и собрав из них слово, мы узнаем, куда отправляться дальше. (Компьютер)	

Продолжение таблицы

Этап квест-игры	Деятельность педагога	Деятельность детей
Дидактическая игра на интерактивной доске	Вот мы всё говорим «зима, снег, мороз...», а Бабе Яге, пока непонятно, чем зима отличается от других времен года, и она просит помочь ей с заданием на доске. Подойдем к нашей доске.	Дети встают полукругом рядом с интерактивной доской.
	Посмотрите, сколько здесь картинок с разными явлениями природы. Давайте отберем из них те, которые относятся к зиме, и отдадим их Снегурочке, а остальные отдадим ее подружке – Кикиморе Вятской. Не забывайте, что с техникой мы должны работать осторожно и не нарушать правила техники безопасности.	Дети делятся на две команды, выбирают картинку, называют, что на ней изображено и к какому времени года она относится. Перетаскивают картинку к нужному персонажу, при этом обязательно объясняя свой выбор.
	Молодцы, справились с таким трудным заданием. А буква, которую вы получаете, уже ждет нас под белым шариком, который нужен для зимней игры (Снежок). Его мы найдем на столе. Буква «У».	
Словесное упражнение «Назови действие»	Поиграем со снежком. Я буду говорить незаконченное предложение, а тот, кому передам снежок, договорит несказанное мной словечко.	Дети слушают предложение и заканчивают его глаголом.
	Зимой метель...	Метёт
	Ночью ветер в трубах...	Завывает.
	Из снеговой тучи снежинки...	Падают.
	В лесу зимой голодный волк...	Воет.
	На зиму медведь в берлоге...	Засыпает.
	Мороз щёки и нос...	Щиплет.
	Зимой вода в реке...	Замерзает.
	Иней на ветках деревьев...	Блестит.
	Зимой снег всё вокруг...	Накрывает.
Эту игру тоже для вас придумала проказница Баба Яга, за все ваши правильные ответы она дарит следующую букву «Н», которая спрятана внутри снежка. Следующее задание узнает тот, кто быстро найдет конверт рядом с предметом, который помогает нам писать стихи, письма (ручка).		

Продолжение таблицы

Этап квест-игры	Деятельность педагога	Деятельность детей
Подвижная игра «Представление»	Баба Яга пишет, что сочинила сама стихотворение. Она хочет создать из него целое представление для лесных жителей, но не придумала, какими движениями можно его изобразить, оставила это задание для нас, надо помогать ей. Я буду зачитывать фразу из стихотворения, а вы каждый по очереди будете придумывать, как ее показать движениями, остальные повторяют.	Дети встают в кружок.
	Наконец пришла зима,	Дети разводят руки в стороны.
	Стали белыми дома,	Складывают руки домиком над головой.
	Снег на улице идёт,	Двигают руками сверху вниз.
	Дворник улицу метёт,	Имитируют.
	Мы катаемся на санках,	Приседают, руки вытягивают вперёд.
	Пишем на катке круги,	Руки закладывают за спину, медленно кружатся.
	Ловко бегаем на лыжах,	Имитируют.
	И играем все в снежки	Лепят и бросают снежки.
	Бабе Яге понравилось ваше представление, и букву вы найдете под коробкой с волшебными палочками, которые помогают нам всё что угодно нарисовать. (Карандаши). Буква «Д». Там же ждет нас еще один конверт.	
Дидактическое упражнение «Рукавички»	Чтобы кататься на санках, ходить на лыжах, играть в снежки и не замерзнуть на улице, что нам следует надевать на руки?	Рукавицы, варежки.
	Баба Яга решила попробовать сама создать варежки. У нее было несколько вариантов узора для них: цветок, бабочка, листок и снежинка. Она выбрала зимний элемент. Как вы думаете какой? Почему?	Она выбрала снежинку, потому что снег бывает зимой.
	Баба Яга торопилась и на рукавичках она нарисовала только половину узора. Нам придется ей помочь. Внимательно смотрите на элементы слева и дорисуйте вторую половину справа.	Дети самостоятельно заканчивают узор на заготовке варежки, копируя зеркально левую часть.
	Наш узор готов! В таких варежках наши ручки не замерзнут. Перевернем варежку образец, на ней новая буква «У». Последний конверт лежит под главной новогодней зеленой красавицей (Елочка).	

Продолжение таблицы

Этап квест-игры	Деятельность педагога	Деятельность детей
Подвижная игра «Зимние виды спорта»	В конверте лежат карточки, на которых изображены животные – спортсмены, и они занимаются зимними видами спорта.	
	Разделимся на две команды. Каждая команда будет вытягивать карточку, не показывая другой команде, и придумывать, как показать, что на ней изображено без слов, а только с помощью движений. Затем по очереди будем показывать, а другая команда отгадывать. Всем понятны правила игры?	Дети вытягивают карточки с зимними видами спорта и с помощью движений, жестов показывают противоположной команде, которая должна отгадать.
	Игра окончена, и мы получаем последнюю букву «К».	

Заключительным этапом квест-игры является подведение итогов и рефлексия. Когда все буквы собраны, дети составляют из них слово и узнают, что Баба Яга спрятала подарки в сундуке. После этого дети находят его в групповом помещении, открывают ключом. В сундуке лежат подарки, но получают их дети после того, как каждый вспомнит и назовет, что пришлось сделать, чтобы справиться с проказницей Бабой Ягой и найти подарки от Деда Мороза. Дети по очереди перечисляют и за ответ получают подарок (варианты ответа: «рассказывали, почему зима – это хорошо; помогали Снегурочке и Кикиморе; играли со снежком; отгадывали загадки; получали буквы; расписывали рукавички; играли в подвижные игры» и т.д.). В качестве подарков в квест-игре могут быть приглашения на новогодний утренник от Деда Мороза для каждого участника.

Увлекательный сюжет квеста, разнообразие методов и приемов позволили поддерживать внимание детей, обеспечить смену видов деятельности, создать чувство сплоченности и ситуацию успеха для каждого участника.

В ходе анализа психолого-педагогической литературы были выявлены возможности квест-игры для развития познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста. Возможности заключаются в том, что квест предполагает активную самостоятельную деятельность детей в ходе познания, может иметь несколько вариантов решения одной учебной задачи, включает в себя активное применение имеющихся знаний в ходе выполнения познавательных действий в реальных практических ситуациях.

Таким образом, применение квест-игр как современной формы работы с детьми старшего дошкольного возраста способствует развитию познавательных умений и действий, формированию познавательной мотивации, которые являются необходимыми для освоения в дальнейшем учебной деятельности. Несмотря на то, что квест остается современным и достаточно новым средством развития познавательной деятельности дошкольников, мы отмечаем позитивные отзывы педагогов и положительную динамику развития у детей. В дальнейшем исследовании следует рассмотреть влияние квест-игры на другие аспекты развития дошкольников в целостном педагогическом процессе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гавришова, Е.В. Квест – приключенческая игра для детей / Е.В. Гавришова. – Текст : непосредственный // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2019. – № 10. – С. 23-25.

2. Дыбина, О.В. Поисково-познавательная деятельность детей дошкольного возраста. / О.В. Дыбина. – Тольятти : Изд-во Фонда «Развитие через образование», 2002. – 131 с. – Текст : непосредственный.
3. Игумнова, Е.А. Квест-технология в образовании / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Чита : Забайкальский государственный университет, 2016. – 164 с. – Текст : непосредственный.
4. Киселок, У.Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста / У.Н. Киселок. – Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. – 2020. – № 4. – С. 68-69.
5. Нефедова, А.Н. Структура познавательной активности детей старшего дошкольного возраста в дошкольном образовании / А.Н. Нефедова. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование и наука. – 2011. – № 3. – С. 19-22.
6. Российская Федерация. Министерство просвещения. Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования : приказ от 25 нояб. 2022 г. № 1028. – Текст : электронный // Российская газета : офиц. сайт. – URL: <https://rg.ru/documents/2022/12/29/minpros-prikaz1028-site-dok.html> (дата обращения: 27.02.2025).
7. Российская Федерация. Министерство образования и науки. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования : приказ от 17 окт. 2013 г. № 1155. – Текст : электронный // Российская газета : офиц. сайт. – URL: <https://rg.ru/printable/2013/11/25/doshk-standart-dok.html> (дата обращения: 27.02.2025).
8. Сухова, Е. Формирование универсальных познавательных компетентностей старших дошкольников / Е. Сухова, К. Халикова. – Текст : непосредственный // Дошкольное образование. – 2017. – № 12. – С. 20-22.
9. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе : учеб. пособие. / Г.И. Щукина. – Москва : Просвещение, 1979. – 160 с. – Текст : непосредственный.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

Т.П. Балыбердина, аспирант, преподаватель, ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет» (ВятГУ), г. Киров, Россия, e-mail: tanya.bashlacheva@mail.ru.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR:

T.P. Balyberdina, Graduate Student, Lecturer, Vyatka State University, Kirov, Russia, e-mail: tanya.bashlacheva@mail.ru.