

Честных Елена Витальевна

ВОСПИТАТЕЛЬ

Петрова Наиля Наильевна

старший воспитатель

МБДОУ «Д/С №165»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

DOI 10.31483/r-155774

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ КВЕСТ-ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

***Аннотация:** в статье обосновывается эффективность квест-игры как интегративной образовательной технологии в работе с детьми 5–7 лет. На основе анализа психолого-педагогических особенностей старших дошкольников раскрываются структурные компоненты квеста, его развивающие функции и преимущества перед традиционными формами организации образовательной деятельности. Показана возможность интеграции образовательных областей (познавательное, речевое, социально-коммуникативное и физическое развитие) в рамках единого игрового сюжета. Предлагаются практические рекомендации по проектированию квест-игр с опорой на зону ближайшего развития (ЗБР), приводятся примеры заданий и анализируются типичные ошибки педагогов. Материал адресован воспитателям ДОО, методистам, педагогам-психологам и специалистам дополнительного образования.*

***Ключевые слова:** квест-игра, старший дошкольный возраст, игровая деятельность, образовательный потенциал, познавательное развитие, социализация.*

Удерживать внимание «почемучки» традиционным занятием за столом с каждым годом всё сложнее. Дети живут в мире клипового мышления и интерактива. Но как дать им необходимую базу знаний, не превращая обучение в скучную повинность? Ответ – квест-игра. Это не модное веяние, а мощнейший

педагогический инструмент. А как сделать квест не развлечением, а настоящим развивающим занятием? Превратить квест в инструмент развития – значит спроектировать его так, чтобы каждый этап лежал в зоне ближайшего развития (ЗБР) команды, где игровое действие становится лишь оболочкой для решения учебной задачи, доступной сегодня только совместными усилиями, но завтра переходящей в разряд самостоятельных навыков ученика.

В процессе квест-игры педагог решает сразу нескольких педагогических задач.

1. Интеграция образовательных областей (по ФГОС) в одной игре. В квесте органично смешиваются: познание (логика, решение загадок, ориентировка в пространстве), речь (описание предметов, обсуждение плана), социализация (работа в команде, переговоры), физическое развитие (преодоление препятствий, поиск тайников).

2. Развитие познавательной активности и мотивации. Квест вызывает живой интерес и азарт. Ребенок не пассивный слушатель, а активный искатель, который сам добывает знания, чтобы двигаться дальше.

3. Формирование навыков сотрудничества. В квесте цель одна на всех, и чтобы ее достичь, нужно слушать друг друга, распределять роли (кто ищет, кто собирает), уступать и радоваться общему успеху.

4. Развитие самостоятельности и целеполагания. В квесте педагог лишь направляет. Дети сами решают, куда пойти, какую подсказку использовать, догадываются о следующих шагах. Это учит планированию и принятию решений.

5. Создание положительного эмоционального фона и снятие тревожности. Квест – это игра. Здесь нет плохих оценок. Ошибка – это просто повод поискать другую подсказку. Успех подкрепляется немедленным поощрением (нашли ключ, открыли сундук) и финальным призом, что снижает стресс и повышает самооценку.

6. Практическое применение знаний в нестандартной ситуации. Квест показывает: «Если не умеешь считать – не откроешь замок», «Не знаешь, где лево/право – заблудишься». Знания обретают практическую ценность.

7. Диагностика развития детей в естественных условиях. Игра позволяет педагогу незаметно оценить реальные навыки детей: кто лидер, кто быстро решает логические задачи, кто лучше ориентируется в пространстве, у кого проблемы с речью или моторикой.

8. Решение коррекционных задач. Для детей с речевыми нарушениями включаются задания на автоматизацию звуков, фонематическое восприятие («отбери картинки с заданным звуком»), развитие артикуляционной моторики.

Таким образом, квест для воспитателя – это инструмент, который позволяет одновременно учить, воспитывать и развивать, затрачивая меньше сил на удержание внимания детей, потому что дисциплину заменяет увлеченность.

А что такое квест для дошкольника? Это приключение, это тайна, поиск сокровищ или спасение сказочного героя. Адреналин, радость открытия. Но главное, квест для дошкольника – это «живая» зона ближайшего развития, где сложная задача (например, прочитать схему, решить логическую загадку или договориться в команде) становится посильной благодаря азарту, эмоциональному вовлечению и помощи друзей. В погоне за сокровищами ребёнок незаметно для себя осваивает то, что в обычном учебном задании вызвало бы скуку или страх ошибки. Так приключение превращается в мощный двигатель роста: сегодня с командой расшифровали карту – завтра сам научится находить путь по ориентирам.

Многие воспитатели пробуют квесты и разочаровываются: дети балуются, не слушают, быстро теряют интерес. Почему? Потому что нарушена структура.

Чтобы квест для дошкольников стал не хаотичной игрой, а был «успешным развивающим занятием», необходимо опираться на их психологические особенности (непроизвольное внимание, наглядно-образное мышление, быструю утомляемость). Вот основные моменты успеха, структурированные по принципу «ЗБР» (зона ближайшего развития).

1. Сюжет – архетипичный и понятный.

Дошкольник живёт в мире магии и антропоморфизма.

Успешная мотивация: спасти друга, найти ключ, вылечить зверька, собрать кристаллы радуги.

Ошибка: абстрактные цели («закрепить знание цифр», «развить логику»). Ребёнку нужно «Зачем?» (Чтобы открыть сундук – надо знать цифры).

2. Задачи в «Зоне Ближайшего Развития» (ЗБР).

Это главный секрет успеха. Задания должны быть заведомо непосильны для одного, но выполнимы для пары или всей группы под руководством взрослого (персонажа).

Пример: не «найди 5 отличий», а «каждый находит одно отличие, а вместе составляем пароль».

Принцип: сегодня с командой – завтра сам.

3. Визуальная и моторная опора.

Дошкольники не умеют работать с абстрактными инструкциями на слух.

Обязательно: картинки, пиктограммы, схемы-маршруты (где следующий пункт нарисован, а не написан).

Действие: не «решить пример», а «провести лягушку по кочкам» (рукой).

Сенсорика: копать в крупе, щупать тактильные мешочки, складывать пазлы на полу.

4. Жесткая временная структура (10–25 минут максимум).

Устойчивое внимание у дошкольника (3–5 лет) – 10–15 мин, у старших (6–7 лет) – до 20–25.

Успех: динамичная смена деятельности (побежали – постояли – пощупали – подумали) каждые 2–3 минуты.

Провал: статичное задание на 5 минут (дети «выпадут» из квеста).

5. Присутствие «помощника» (роль взрослого).

В отличие от квеста для школьников, дошкольники не могут работать «в чистом поле» без фасилитации.

Как это выглядит: персонаж (почтальон Печкин, Фея) не стоит в стороне, а подсказывает вопросами: «Что нам делать дальше? А ты проверил под стулом? А что будет, если нажать на эту кнопку?».

Функция: снимает фрустрацию от неудачи, переводит хаос действий в цепочку.

6. Физическая безопасность и понятная среда.

Маршрут квеста должен проходить по знакомой территории (группа, зал, участок).

Исключить узкие проходы, острые углы на этапах бега.

Золотое правило: Никаких «спрячьте конверт так, чтобы дети искали 15 минут». Потеря динамики = провал квеста.

7. «Краткосрочная» обратная связь (микроподкрепление).

Дошкольник не может ждать награды час.

Успех: за каждое выполненное задание дети сразу получают часть пазла, букву, кусочек карты или маленькую наклейку.

Финал: собрав все кусочки, они тут же (за 1 минуту) складывают их и получают приз.

8. Итог – материальный, яркий и немедленный.

Не «похвала в конце года». Приз должен быть:

– съедобным (печенье-монетки, сок) – для младших;

– тактильным (наклейки, раскраски, мыльные пузыри) – для старших;

– коллективным действием (открыть сундук хлопушкой, полить волшебный цветок, чтобы он вырос).

Главный маркер успеха: вы поймете, что квест удался, если дети не хотят уходить и просят повторить, а в их речи звучат не слова «я победил», а «Мы нашли», «Мы догадались».

В квесте для дошкольника важнее не результат решения задачи, а сам процесс совместного поиска – именно в нем, по Выготскому, и происходит развитие.

Главные правила квест-игры для дошкольников вытекают из психологии возраста и концепции зоны ближайшего развития. Если соблюдать эти «золотые», правила любой квест всегда будет успешным независимо от темы, места проведения или состава участников.

Правило 1. Реальная легенда. Не говорите: «Давайте позанимаемся математикой». Скажите: «Вредный Компьютерный Вирус зашифровал карту сокровищ. Без вашей помощи эльфы (пираты, роботы) погибнут». Детям нужен эмоциональный якорь.

Правило 2. Один шаг – одна проблема. Никогда не давайте сразу все задания. Получил ключ – открыл сундук – взял подсказку, где лежит следующая карточка с заданием. Шаг должен быть короче, чем интерес ребенка к нему.

Правило 3. Рефлексия на каждом этапе. После выполнения задания спрашивайте: «Трудно было? Как догадались? Кто был главный?». Это развивает речь и самосознание.

Формулировка правил – лишь первый шаг к осмысленному использованию квест-технологии. Важно понять, почему эти правила работают. Их эффективность не случайна: она коренится в фундаментальных особенностях дошкольного возраста и в признании игры как ведущего вида деятельности. За правилами стоит мировоззренческая позиция: для ребёнка игра – не отдых от учения, а самоучение в его наиболее естественной форме.

Квест-игра в руках педагога становится мостом между диагностикой и развитием, между «знаю» и «умею». Востребованность игровых технологий сегодня не случайна: педагогическое сообщество наконец признало то, о чём всегда знали дети, – игра есть главный, самый естественный и притягательный способ познания мира, своих границ и своих возможностей. Для ребёнка игра – жизнь; для взрослого – инструмент. «Игра – источник развития и создает зону ближайшего развития», – писал Л.С. Выготский. Именно эту идею воплощает современная квест-технология: ребёнок делает сегодня с командой то, что завтра сможет самостоятельно. А слова В.А. Сухомлинского о том, что «игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности», становятся девизом каждого хорошо организованного квеста в детском саду.

Грамотно организованная квест-игра позволяет комплексно решать образовательные, воспитательные и развивающие задачи, потому что она генетически родственна всем видам человеческой деятельности: познанию, труду, общению,

искусству, спорту. И в дошкольном детстве эта родственная связь проявляется наиболее чисто и мощно. Именно поэтому квест, построенный на возрастной психологии и уважении к природе ребёнка, перестаёт быть просто развлечением и становится подлинным актом развития.

Список литературы

1. Кашурина Л.Ф. Использование квест-игр в воспитании детей старшего дошкольного возраста / Л.Ф. Кашурина, А.Д. Убеева // Актуальные проблемы экономики, социологии и права. – 2019. – №4-2. – С. 52–55. EDN EZSIWK

2. Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников: методическое пособие / И.С. Сергеева, Ф.С. Гайнуллова. – М.: КноРус, 2016. – 112 с.