

УДК 372.8
ББК 74.26

*Кривдина Н.Н.,
воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад № 556 «Тропинки детства»
Россия, г. Екатеринбург*

РАЗВИТИЕ СОЦИАЛЬНОЙ И КОММУНИКАТИВНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТАХ

Аннотация. Игра - это школа социальных отношений, в которых моделируются формы поведения ребенка. Игра для ребенка – это жизненная лаборатория. В последнее время все более популярными становятся приключенческие командообразующие программы в формате «квест». QUEST – социально значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию и учатся работать в команде.

Ключевые слова: новые модели учебной деятельности, проблемно-игровые ситуации, квест, игровая фабула, личностные результаты развития детей.

*Krivdina Natalia
teacher
Kindergarten № 556 "The paths of childhood"
Russia, Ekaterinburg
E-mail: ekb_mdou556@mail.ru*

DEVELOPMENT OF SOCIAL AND COMMUNICATIVE ACTIVITY PRESCHOOL EDUCATION THE QUEST

Annotation. Game – it is a school of social relations in which the simulated shapes the child's behavior. A game for children - a vital laboratory. In recent years become increasingly popular adventure team building programs in the "Quest" format. QUEST - socially important game, very dynamic, informative and entertaining. Unlocking encrypted space, players develop erudition and learn to work as a team.

Keywords: new models of learning activities, problem-game situations, the quest, the game story, the personal development of children.

«Дети, мы собираемся в увлекательное путешествие!» – с этих слов начинается включение воспитанников в образовательную ситуацию. Детям предлагается собрать чемодан, чтобы отправиться в путешествие. Взять с собой можно только три необходимых вещи, но необходимо объяснить, для чего эти вещи и почему именно они. «Итак, самое необходимое мы с вами взяли, отправляемся в путешествие!» – так мы начинаем игру с детьми. Цель игры: создание благоприятной атмосферы для непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости воспитанников и педагогов. Потому что одной из основных целей нашей работы является развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников.

Проблема сохранения и развития учебной мотивации детей сейчас наиболее актуальна. Даже нам, педагогам-дошкольникам сложно иногда заинтересовать и мотивировать детей на образовательную деятельность, трудно чем-то удивить детей, если это не компьютерные игры.

Модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные, телекоммуникационные, и, конечно, игровые средства обучения. В последнее время все более популярными становятся приключенческие командообразующие программы в формате «квест». Естественно диапазон этого нового вида познавательного общения, не мог не распространиться на дошкольное образование – и вот уже дошкольники участвуют в таких программах.

Quest (квест) – это приключенческая игра, имеющая сюжетную линию, для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач.

Quest в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Происхождение названия: квест (квестор) – происходит от латинского слова *quaero* – ищу, разыскиваю, веду следствие.

Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Понятно, что и для организации образовательной деятельности идея квеста идеально подходит: дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться. В конце находят клад, спасают планету, помогают друзьям.

Даже из такого короткого определения можно понять, что в квестах есть:

- определенная цель, к которой движутся участники;
- поиск может происходить как в реальном мире, так и в фантастическом;
- события и испытания разнообразны, подчас, неожиданны;
- каждый сделанный шаг приближает команду к цели.
- общая игровая цель известна участникам с самого начала, игровая «легенда» определяет особенности правил выполнения заданий.

Для нас «квест» – это игра, а игра – это школа социальных отношений, в которых моделируются формы поведения ребенка. И наша задача – правильно и умело помочь детям приобрести в игре необходимые социальные навыки, научить общаться. Ведь одна из наших основных задач – это развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников. С.Т. Шацкий – яркий российский педагог писал, что игра для ребенка – это жизненная лаборатория. «Дети становятся более раскрепощёнными и самостоятельными, целеустремлёнными и уверенными в себе, общительными, более внимательными и заботливыми по отношению к сверстникам и взрослым; способными к взаимопониманию и сотрудничеству. В таких играх у детей формируется способность совместно принимать решения и следовать к их выполнению. Всё это становится кирпичиками, из которых складывается личность человека».

Для того, чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

- доступность заданий – не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
- системность – задания должны быть логически связаны друг с другом, а также с заданиями, ранее пройденных квестов.
- эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
- разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
- наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Также следует известной структуре квеста, которая включает в себя в качестве обязательных следующие части:

- введение (тема и обоснование ценности проекта). Этот этап предоставляет основную информацию, вводит ключевые понятия, а также содержит вопрос, над которым и будут размышлять участники;
- задание (цель, условия, проблема и пути ее решения). Это наиболее важная часть игровой программы. Задание направляет детей на ряд конкретных действий на пути решения проблемы;
- процесс (поэтапное описание хода работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, конечный продукт). В этом разделе содержатся указания, как именно участники игры будут выполнять задание (порядок выполнения);
- оценка. Раздел содержит критерии оценки выполненного задания в соответствии с определенными условиями;
- заключение (обобщение результатов, подведение итогов (чему научились, какие навыки приобрели; возможны риторические вопросы или вопросы, мотивирующие дальнейшее исследование темы). Здесь подводится итог и поощряется рефлексия и дальнейшие исследования по проблеме.

В ходе организации работы с детьми реализуются следующие цели:

- 1) образовательная – вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности дошкольников;
- 2) развивающая – развитие интереса к познанию, проявление творческих способностей и воображения детей; формирование навыков исследовательской деятельности, лидерских качеств, умений самостоятельно выполнять предложенное задание; расширение кругозора, эрудиции;

3) воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы, способности к взаимопониманию и сотрудничеству.

Используем следующие виды заданий:

- детективные задания;
- творческие задания – их цель заключается в создании конечного продукта специфического формата (сочинение, рисунок, поделка, постройка и т.п.).
- журналистские задания – выполняя задания, дети могут примерить на себя роль журналиста, они собирают информацию, суммируют ее, и представляют в виде репортажа.
- дизайн-задания – направлены на создание определенного, заранее утвержденного продукта. Примером дизайн-задания может служить создание брошюры для нового туристического агентства, способной помочь туристам провести интересно отпуск.
- аналитические задания – детям необходимо проанализировать какое-либо явление (реальное или вымышленное; физическое или абстрактное) для установления причинно-следственных отношений и т.д.

Данная деятельность легла в основу проекта «Мир профессий. Хочу все знать», целью которого являлась активизация познавательно-исследовательской деятельности детей, развитие социально-коммуникативных навыков. Основными задачами стали воспитание доброжелательного отношения между детьми, обогащение способов их игрового взаимодействия.

Игровая фабула образовательной ситуации строилась на разыгрывании сюжета о роботе, который прилетает к детям со сказочной планеты на космическом корабле. Детям была предложена следующая игровая ситуация: приземлилась космическая ракета, которая была собрана из большого модульного конструктора с использованием светящегося неоновое шнура. Из ракеты вышел робот, управляемый дистанционно (с пульта), в руке которого было послание. Это послание являлось основной мотивационной составляющей познавательно-игровой и творческой деятельности. Послание содержало информацию об эпидемии на планете и просьбу о помощи. Требовалась помощь в сборке роботов для спасения планеты. В космической ракете был найден конверт со схемами сборки роботов. Совместно с детьми было принято решение открыть мини-мастерскую «Самоделькино». Детям были предложены детали роботов. Обсуждались способы соединения деталей, а также характерные особенности этих соединений – неподвижность, прочность. После чего пришли к выводу, что для сборки роботов не подходят такие способы соединения как клей и пластилин, так как роботы не смогут двигаться. В результате дискуссии дети нашли новый подвижный вид соединения при помощи винта и гайки. Далее был произведен анализ предстоящей работы, изучены схемы сборки робота и дети приступили к работе.

Детям, собравшим роботов, были предложены дополнительные атрибуты, соответствующие определенным профессиям. Задачей каждого ребёнка было запрограммировать своего робота, рассказав всё о выбранной для робота профессии. Команда роботов-спасателей готова к вылету на планету. Ребята пожелали им удачного полёта.

Реализация проекта позволила решить целый спектр дополнительных задач: дети познакомились со многими профессиями, создана ситуация успеха для всех детей. Кроме того, в ходе этой деятельности мы смогли выявить одаренных детей и стимулировать их интерес и развитие навыков практического решения образовательных задач более сложными заданиями.

Участие дошкольников в квест-проектах позволяет достигать значительных результатов в речевом развитии. Дети начинают выражать своё мнение по проблеме; пробуют аргументировать свою точку зрения; многие стали самостоятельно анализировать, сопоставлять факты и делать выводы; употреблять в речи изученную лексику по выбранной теме, приводить примеры.

Эта деятельность способствует установлению положительных межличностных отношений, формированию коммуникативных навыков: умения в совместной деятельности высказывать свои предложения, советы, просьбы; в вежливой форме отвечать на вопросы; доброжелательно предлагать помощь; объединяться в игре в пары, микро-группы.

© Кривдина Н.Н., 2016