

## Представление педагогического опыта

### « Квест – игра в ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста»

Квест – игра в дошкольном возрасте направлена на развитие познавательной активности ребёнка, самостоятельности мышления и деятельности, умения общаться и взаимодействовать в группе сверстников. Учит детей старшего дошкольного возраста проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности.

В определении понятия «детская самостоятельность», которое давали Л.С. Выготский, Л.И. Божович, Г.А. Цукерман, можно условно выделить три составляющие. Это, во – первых, способность сделать что – то без помощи взрослых, во – вторых, инициативность, в – третьих – готовность обратиться к взрослому с вопросом. Все эти составляющие детской самостоятельности успешно решаются в квест – игре.

«Квест» (quest) в переводе с английского – поиск. Понятие «квест» ранее использовалось как литературоведческий термин. Так называется способ построения сюжета, где достижение цели главным героем происходит через преодоление многочисленных трудностей. Квест лежит и в основе любимой дошкольниками сказочной трилогии Н. Носова « Приключения Незнайки и его друзей» и многих других произведений детской литературы.

Квест – игра имеет большое значение в создании условий для получения детьми максимально разнообразного спектра впечатлений о мире профессий, формирования у них положительного отношения к людям труда, их занятиям, приобретения элементарного опыта профессиональных действий в различных видах деятельности.

Квест – это командная игра – приключение, путешествие по «городу» профессиональных увлечений, где детям представляется уникальная возможность оказаться в мире самых востребованных профессий. Детский «Город мастеров» даёт возможность детям осознать свои склонности к будущей профессии и поверить в свои силы и способности.

Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к следующему. Основная задача квест – игры – преодолеть все препятствия и достичь цель, например, разгадать тайну древних профессий, построить новый город для Незнайки, помочь жителям страны Трудолюбия, выбрать интересную для себя профессию в «Городе мастеров» и др.

Кроме того, преимущества квест – игры – шквал положительных эмоций, непередаваемые ощущения настоящего приключения, полное погружение в атмосферу интересных заданий, призы и подарки.

Основные задачи квест – игры по ознакомлению с миром профессий:

1. Формировать представления о различных сферах трудовой деятельности людей, мире профессий.

2. Развивать умения:

определить профессию по профессиональным действиям, орудиям труда, стимулировать инициативу, самостоятельность, словотворчество;

устанавливать простейшие связи между воспринимаемыми предметами окружающего мира и миром профессий;

применять полученные представления в различных видах детской деятельности (игровой, познавательно – исследовательской, двигательной, коммуникативной, конструктивной).

3. Способствовать созданию положительного эмоционального настроения, обучать коллективному решению задач, игровых ситуаций, способом взаимодействия со сверстниками в командных играх.

4. Воспитывать уважительное отношение к людям разных профессий, результатом труда.

Для решения вышеперечисленных задач при разработке квест – игры необходимо пользоваться принципами и определёнными условиями:

1) доступности заданий (они не должны быть сложными для ребёнка);

2) системности (задания должны быть логически связаны друг с другом);

3) эмоциональной окрашенности заданий с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря;

4) разумности по времени (необходимо рассчитывать время на выполнение заданий, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес до конца квест - игры);

5) использования разных видов детской деятельности во время прохождения квест – игры (познавательно – исследовательская, игровая, двигательная, коммуникативная, изобразительная, музыкальная и др.);

6) все игры и задания квеста должны быть безопасными;

7) дети должны чётко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти ключ и расшифровать слово или спасти доброго персонажа от злого);

8) следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;

9) роль педагога в игре – направлять детей, «наводить» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Виды квест – игры по структуре сюжетов:

1. Линейный - основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так пока не дойдешь до финиша.

2. Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино.

3. Кольцевой – игроки отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания вновь и вновь возвращаются в пункт «А».

Квест – игра имеет определённую структуру и осуществляется поэтапно.

1 этап – мотивационно-ориентировочный.

• Вступительное слово ведущего для привлечения детей к предстоящей деятельности, повышения интереса, создания соответствующего эмоционального настроения. Возможно использование такого приёма, как получение электронного письма от Волшебника Города Мастеров.

- Деление детей на группы по 5–7 человек (в соответствии с индивидуальными предпочтениями или случайным выбором), объяснение правил квест-путешествия, раздача группам (командам) карт Города мастеров или маршрутных путеводителей, на которых представлен порядок прохождения профориентационных зон. Перед детьми ставят чёткую цель игры, обозначают причину, почему важно достичь цели.

2 этап – основной. Путешествие по профориентационным зонам и выполнение игровых заданий. Важно продумать расположение профориентационных зон и маршрут каждой команды, чтобы избежать их пересечения друг с другом. Во время прохождения квеста дети обсуждают предположения друг друга, догадки о найденных подсказках и заданиях, сами принимают решение, куда идти в поисках задания. Им приходится догадываться, в чём состоит задание и как его выполнить. На всех этапах прохождения квеста дети могут обратиться за помощью к педагогу. Но и в этом случае педагог не решает за детей задания, а помогает наводящими вопросами принять решение самостоятельно.

3 этап – рефлексивно-оценочный. Оценка (итоги, призы). Происходит обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; высказывание собственного отношения, оценка процесса.

В ходе подготовки к квест – игре с участниками образовательного процесса могут быть организованы следующие мероприятия:

просмотр иллюстраций и фрагментов фильмов о профессиях и результатах труда людей разных профессий;

беседы, чтение художественной литературы и разучивание стихов о профессиях;

проведение профориентационных дидактических, сюжетно – ролевых, театрализованных, спортивных и других игр;

прослушивание и разучивание музыкальных произведений по теме предстоящего мероприятия;

выставка совместных детско – родительских работ на темы «Фоторассказы о профессиях», «Калейдоскоп профессий» и т.д.;

выставка детских рисунков на темы «Профессия моей мечты», «Дом, который построю я», «Профессия нашего города» и т.д.;

семейная гостиная на темы «Все работы нужны, все профессии важны», «Мой папа – рабочий», «Профессиональные династии», «Горжусь профессией своей» и др.;

профориентационные экскурсии с родителями и детьми («Как рождаются вещи», «Путешествие в страну сладостей», «Театр начинается с вешалки» и др.), в городскую пекарню, теплицу и т.д.

При создании и прохождении квест – игры необходимо следовать определенному алгоритму:

1 шаг. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра (например: для мальчиков к 23 февраля – квест «Будем Родине служить» - знакомство с профессиями военных, для детей и родителей квест «Профессии моих родителей» - закрепление представлений о профессиях родителей).

2 шаг. Сформулируйте цель игры. Например, в квесте «Школа Мастеров» цель – раскрыть секреты работы поваров, кондитеров, пекарей, отработать в практической деятельности имеющиеся у детей представления о труде людей данных профессий.

3 шаг. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?». Затем

пропишите инструкцию дословно, придумайте начало и конец квеста – они должны быть яркими, запоминающимися. Также необходимо придумать интригу игры и главного героя.

Для составления маршрута прохождения игры используют разные варианты:

1) маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет тем местом, куда надо последовать);

2) карта-схема (схематическое изображение маршрута);

3) участники могут узнавать о том, куда дальше идти, после того, как выполняют задание на станции от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории;

4) «волшебный клубок» (к нити прикреплены записки с названием пунктов следования);

5) «волшебный экран» - планшет, на котором размещены фотографии мест, куда необходимо перемещаться.

4 шаг. Необходимо подобрать игровые задания, продумать их виды (головоломка, ребус, кроссворд, задание – опыт, практическое задание и т. п.), последовательность, логическую взаимосвязанность, придумать оформление (в конвертах, воздушных шариках, в бутылках и т.п.). Задания должны быть разнообразными, динамичными, включать различные виды деятельности (игровую, коммуникативную, познавательную – исследовательскую, конструктивную, изобразительную, музыкальную и др.). Оптимальное число заданий для детей – 6 – 10.

Необходимо продумать переходы от одного задания к другому – они должны быть необычными, с элементами сюрприза. Все задания для квеста пишутся на отдельных листочках и прячутся в тайниках – «станциях». Тайники должны быть такие, чтобы каждую записку участникам приходилось добывать и отыскивать.

5 шаг. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности её проведения: продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы.

6 шаг. Понимая возможности игры, её потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Таким образом, использование квест – игры в образовательной деятельности способствует повышению самостоятельности, инициативности, любознательности, познавательной активности, интереса к людям разных профессий.