



Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 109»
(МБДОУ «Детский сад № 109»)

Консультация для воспитателей
«Образовательная квест - технология как форма ранней
профориентации детей дошкольного возраста»

Разработала: воспитатель
Самойлова Екатерина Михайловна

город Нижний Новгород

2021 год

Проблема ранней профориентации личности, начиная с детского возраста, является актуальной в современном обществе, поскольку имеет социальную значимость для поступательного развития общества, его высоких достижений в различных сферах деятельности.

В современном обществе, всё чаще, на первый план выдвигается социализация личности ребёнка, то есть усвоение им с раннего возраста ценностей общества, в котором ему предстоит жить. Уверенный, успешный ребенок, входящий в этот мир, это залог счастливого будущего не только отдельного индивида, но и целого поколения.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (*далее по тексту ФГОС ДО*) определены целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования, часть которых направлена на раннюю профориентацию дошкольников. Если ребёнок инициативен, активен, самостоятелен в разных видах деятельности, свободен в общении, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, учитывая интересы и чувства других, то мы можем говорить об успешном его становлении, как личности.

Речь идет о его позитивной социализации, которая связана с освоением различных сторон социальной жизни человека, одной из которых является освоение опыта трудовой деятельности, ознакомление с миром профессий, как одного из направлений ранней профессиональной ориентации. В жизни каждого человека профессиональное самоопределение играет очень важную роль, вместе с тем это не единовременное событие, а дело всей жизни, поэтому данное направление должно стать одним из приоритетных направлений образовательной деятельности.

Дошкольное детство – это период развития конкретно-наглядных представлений ребенка о мире профессий, первый этап становления профессионального самоопределения, формирования образов, на которой базируется дальнейшее развитие профессионального самосознания личности. Важнейшим звеном, в

данный момент, является создание условий для получения детьми максимально разнообразного спектра впечатлений о мире профессий. Оно включает в себя этап формирования у детей положительного отношения к людям труда, их занятиям, приобретения начальных трудовых умений в различных доступных видах деятельности.

Большую роль в образовательной деятельности играет применение нетрадиционных методов и приемов в разных направлениях работы с детьми. Профориентация не является исключением и так же требует от воспитателей интересных и нестандартных технологий знакомства детей с огромным миром профессий. Именно к таким технологиям относится квест.

Использование квестов позволяет уйти от обыденных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Данная форма работы с детьми позволяет задействовать неограниченное количество участников квест-игры. В процессе игры каждый участник может применить свои знания, умения и навыки в практической деятельности. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Квест – это увлекательная приключенческая игра, как для детей, так и для взрослых, в которой необходимо решать самые разные задачи, для того, чтобы достигнуть определенной цели.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ. В ходе квеста дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Игра способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что развивает общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревнований, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосферность, общее оформление игрового пространства). Стимулирование к развитию аналитических способностей, развивают фантазии и творчества - все это включает в себя квест-игра.

В зависимости от сюжета квесты могут быть линейными, в которых игра построена по цепочке; штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач; кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут финишными для каждой из них.

При разработке квеста педагог определяет цели и задачи, целевую аудиторию, количество участников, сюжет, форму квеста, необходимое пространство, ресурсы, количество помощников, организаторов.

Структура образовательного квеста состоит из 4 частей:

вводная часть (в котором прописывается сюжет, роли, проблемная ситуация предстоящей игры);

основная часть, задания (*этапы, вопросы, ролевые задания*);

порядок выполнения (система поощрений и штрафов за прохождение этапов квеста);

оценка (*итоги, призы*).

Воспитанники проходят этапы, последовательно выполняя задания, при этом они находят спрятанные или зашифрованные педагогом ключи (*коды, ответы на вопросы*).

Во время этого путешествия ребята преодолевают многочисленные трудности и встречают множество персонажей, подсказок, которые помогают им достигнуть поставленной цели.

Структуру квеста можно рассмотреть на следующем примере.

Линейный квест-приключение: «*Страна профессий*».

В водной части ребятам преподносится проблемная ситуация, что в стране профессий появилась злая волшебница Лень и околдовала всех жителей страны. Теперь в городах Медик-сити, Портной-стайл и

Безопасность-град все жители забыли свои обязанности. Воспитанников просим о помощи, чтобы разобраться в этой проблеме.

В основной части квеста ребят ждут три этапа - три города, отмеченные на карте. Задания могут подбираться воспитателем в соответствии с возрастом воспитанников и в соответствии с выбранной тематикой. Это могут быть как и элементарные разрезные картинки для младшей группы, так и логические цепочки по профессиональным особенностям той или иной профессии для старших дошкольников. Подвижные эстафеты с продуктами питания в помощь повару, либо игра «Угадай, чей голосок» - показывая какими качествами должен обладать полицейский. Игр и заданий великое множество.

За каждый пройденный этап ребята получают слово. В конце из слов собирается «заклинание», с помощью которого ребята могут победить злую волшебницу и получают призы в благодарность от счастливых жителей страны профессий.

Исходя из этого примера, легко заметить, что квест - технология для детей разного возраста (*от дошкольников до старших школьников*) могут создаваться

по типовому алгоритму. Разница может быть лишь в сложности поставленных заданий и методике поиска оптимального решения по достижению конечной цели, и зависит от уровня знаний и возможностей ребят.

Чёткое описание «*легенды*» (*требований, сценария квеста*) каждой части в структуре позволяет не только добиться поставленных целей и результатов, но и сохранить элемент соревнования, как главный внутренний мотиватор игры. Легенда профориентационного квеста может быть как в рамках одной профессии, так и включать в себя целую производственную линию. В ходе квеста может создаваться готовый продукт (Например, квест по профессии повара, где на каждом этапе ребята получают один из

ингредиентов будущего блюда. а в конце их ждет уже готовый продукт). В маршрутном листе указываются роли участников и пошаговые инструкции, исходя из индивидуальных особенностей детского коллектива. Задания носят разнообразный характер, развивая логику, творчество, речь, исследовательские или двигательные навыки. Это могут быть карты, схемы, ребусы, тесты и многое другое.

Заключительная часть характеризуется получением готового продукта деятельности.

Знакомство детей с трудом взрослых через квест - технологии – это не только средство формирования системных знаний, но и существенное социально-эмоциональное средство приобщения к миру взрослых. Чем больше ребенок впитает информации и чем более разнообразна и богата она будет, тем легче ему будет сделать в будущем свой решающий выбор, который определит его жизнь. Чем разнообразнее представления дошкольника о мире профессий, тем этот мир ярче и привлекательнее для него. Именно это будет способствовать реализации целевых ориентиров ФГОС ДО на этапе завершения дошкольного образования, которые предполагают развитие детской инициативы и самостоятельности.

Применение квест – технологий через практические действия расширяют не только свое представление о мире профессий, но и помещаются в специально-созданные условия, которые способствуют раскрытию способностей ребенка, развитию его личностных качеств, развитию умения договариваться с другими детьми, работать в команде.