

Мусина А.С.

## ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТ-ИГРЫ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ ДООУ С ЦЕЛЬЮ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ

**Аннотация.** В данной статье рассмотрены преимущества применения квест-игры как активного метода обучения в ДООУ для повышения учебной мотивации у дошкольников. Все задания игры были подобраны с учетом возрастных особенностей; в ходе занятия дети 6–7 лет отработывали необходимые для школьного обучения коммуникативные и поведенческие навыки, привыкали к роли ученика, развивали познавательные процессы и моторику.

**Ключевые слова:** повышение мотивации к школьному обучению в ДООУ, активные методы обучения в ДООУ, игра как ведущий вид деятельности, квест-игра.

**Alyona S. Musina**

## APPLICATION OF THE QUEST GAME IN THE PREPARATORY GROUP OF PEI IN ORDER TO INCREASE ACADEMIC MOTIVATION

**Abstract.** The advantages of applying the quest game as an active method of teaching in PEI in order to increase preschoolers' academic motivation are considered in the article. All tasks of the game were selected taking into account age characteristics; during the lesson, children aged 6–7 years worked on the communication and behavioral skills necessary for school education, got used to the role of a pupil, developed cognitive processes and motor skills.

**Keywords:** increasing motivation for school education in PEI, active methods of teaching in PEI, game as a leading type of activity, quest game.

Подготовка к школе – сложный период в жизни дошкольника. В современном мире возрастает число первоклассников, не способных

справляться с учебной нагрузкой и адаптироваться к школьной жизни. Всё большее количество детей привлекает внешняя сторона школьной жизни, школьные атрибуты, желание сменить обстановку, стать взрослым. Но если ребенок не готов к новому социуму, то даже при наличии необходимого запаса умений и навыков ему будет трудно. Ребенку сложно самостоятельно проанализировать отношение к школьному обучению, и в этом ему должны помочь родители и педагоги. Сегодня все больше внимания уделяется интеллектуальной подготовке детей к школе, иногда педагоги забывают о самом главном – о формировании у дошкольников «внутренней позиции школьника», т. е. совокупности всех отношений ребенка к действительности школьной жизни, сложившихся в определенную систему.

Понятие внутренней позиции школьника было предложено в 50-х годах XX века Л.И. Божович, которая трактовала внутреннюю позицию школьника как новообразование, связанное с первым рождением личности ребенка между шестью и семью годами. Л.И. Божович под внутренней позицией школьника понимала новое отношение ребенка к среде, которое возникало в результате тесного переплетения двух ведущих ненасыщаемых потребностей – познавательной и потребности в общении со взрослым. Н.И. Гуткина появление внутренней позиции школьника объясняет через потребность в новых социальных отношениях со взрослым при реализации познавательной потребности. Это становится возможным для ребёнка посредством включения в учебную деятельность. Достижение успешности в учебной деятельности способствует повышению социального статуса ребёнка и изменению уровня взаимоотношений со взрослым [4].

Среди критериев сформированности внутренней позиции школьника можно выделить проявление особого интереса к новому, собственно школьному содержанию занятий, что отражается в предпочтении уроков школьного типа урокам дошкольного типа, в наличии адекватного содержательного представления о подготовке к школе. Чрезмерная нагрузка на детей в старшем дошкольном возрасте по программам раннего развития,

выстроенным по схеме учебной деятельности, а также постепенное исчезновение сюжетно-ролевой игры из детской субкультуры приводят к тому, что учиться уже неинтересно [3].

В своей работе по формированию внутренней позиции школьника у воспитанников подготовительной группы автор статьи ориентировалась на целевые ориентиры, определённые ФГОС ДО для этапа завершения дошкольного образования [1, п. 4.6].

Достижение этих ориентиров возможно реализовать через ведущий вид деятельности – игру. Сюжетно-ролевая игра «В школу» помогает ребенку успешно войти в школьную жизнь, овладеть необходимым опытом. В игре формируется умение пользоваться речью, умение договариваться (устанавливать правила, распределять роли), умение управлять и быть управляемым. Ребенок активно осваивает «мир вещей» (познавательную и предметно-практическую деятельность) и «мир людей» (нормы человеческих взаимоотношений). Все это необходимо будущему первокласснику.

Важно, чтобы сообщаемая информация о школе была не только понятна ребенку, но и прочувствована им. Традиционные игры не всегда могут быть насыщены образовательным содержанием, чаще это усвоение общих навыков, а для полного погружения в процесс обучения можно использовать квест-игру.

Квест (англ. quest, или приключенческая игра) – это игры, в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить как в помещении или группе помещений, перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада, так и на улице).

**Цель игры** «В школу (Мы – будущие первоклассники)» – формирование мотивации дошкольников к обучению в школе. Для достижения цели необходимо решить следующие **задачи**.

*Обучающие:*

- активизировать представления детей о школе, процессе обучения;

- побуждать детей к познавательной деятельности, умению моделировать слова из букв; составлять слово по кодировке; находить ответы на вопросы с помощью подсказок;

- совершенствовать познавательные умения (задавать вопросы поискового характера, выдвигать гипотезы и предположения, делать выводы, элементарно прогнозировать последствия).

*Развивающие:*

- закреплять умение ориентироваться на плоскости с опорой на план; развивать мелкую моторику руки, координацию движений «глаз – рука»;

- развивать психические процессы: внимание, воображение, зрительную память, образное мышление, слуховое восприятие;

- совершенствовать интеллект детей, смекалку и сообразительность, умение анализировать и оценивать свою деятельность.

*Воспитательные:*

- заинтересовать детей совместной деятельностью, вызвать эмоциональный отклик, любознательность;

- способствовать доброжелательному отношению друг к другу в ходе совместной деятельности;

- способствовать умению ориентироваться на сверстников, слушать и слышать партнёра, соблюдая очерёдность высказываний.

***Ход игры.***

***I этап. Мотивационно-ориентировочный***

*Воспитатель:* Ребята, вы все хотите пойти в школу? Знаете ли вы, зачем детям нужно учиться?

*Дети:* Да, хотим идти в школу. В школе нужно учиться, чтобы всё знать, чтобы умными стать, чтобы научиться писать, читать и др.

*Воспитатель:* В школе вас ждёт интересная и непростая школьная жизнь. Вы готовы к ней? Давайте проверим: предлагаю вам нелёгкие испытания. Но если вы будете внимательны, будете дружно отвечать на вопросы, помогать

друг другу, тогда справитесь со всеми заданиями. Выполнить их вам помогут подсказки.

За каждое правильно выполненное задание вы будете получать фрагменты картинки; выполнив все задания, можно собрать картинку целиком. И тогда в конце игры вас ждёт награда – главный приз и звание «Будущий первоклассник».

Ну что, готовы к игре? Тогда начинаем.

## ***II Этап. Основной***

### ***Задание 1. «Следопыт».***

*Воспитатель:* Вот первое задание: необходимо, опираясь на карту, на которой представлен план зала, найти первую подсказку. Определить, кто это сделает, мы сможем с помощью специальных двусторонних карточек: с одной стороны все карточки одного цвета, а с другой – разные. *(Дети разбирают карточки.)*

Искать по карте подсказку отправится владелец красной карточки, это *(имя ребенка)*. Он встает в начальную точку, она обозначена у нас в зале красным кругом. И следует по карте, считая количество шагов: сделать три шага вперёд, повернуть налево, сделать три шага вперёд, повернуть направо, сделать один шаг вперёд и повернуть налево. *(Ребенок выполняет задание, передвигаясь по плану, ищет и находит коробочку с цифрами.)*

*Воспитатель:* Ты хорошо справился с заданием, а что можно составить из этих цифр?

*Дети:* Пример.

*Воспитатель:* Нужно составить пример и ответ к нему только из имеющихся цифр. Какая самая большая цифра? (9.) Значит, ответ не должен быть больше 9. *(Ребенок составляет на доске пример, из ответа мы узнаем порядковый номер следующего участника. Задание повторяем и таким способом выбираем второго участника для выполнения следующего задания.)*

Всё выполнено, и за это дети получают первый фрагмент картинки.

*Задание 2. «Сложи слово».*

*Воспитатель:* Как вы считаете, где будет спрятана следующая подсказка? *(Дети обращают внимание на вновь появившийся предмет в зале – тоннель, украшенный яркими цифрами.)*

*Дети:* В тоннеле, на котором нарисованы цифры.

*Воспитатель:* Верно, следующая подсказка спрятана в тоннеле. *(Два ребёнка одновременно на палочки наматывают верёвки, на конце которых – конверты с буквами.)*

*Воспитатель:* Для выполнения этого задания я приглашаю ребят, чьи порядковые номера получились у нас в ответах примеров. *(Дети совещаются и выдвигают двоих ребят, которые выполняют задание, находят конверты, в которых лежат буквы.)*

*Воспитатель:* Здорово! У вас всё получилось, теперь у нас есть следующая подсказка. Но что нам нужно сделать с этими слогами? *(Предположения детей.)*

Участники составляют из слогов слово «ТЕЛЕФОН».

*Воспитатель:* Ребята, были очень внимательны и составили слово. За это мы получаем второй фрагмент картинки.

*Задание 3. «Кодировка».*

*Воспитатель:* Но о чем нам может говорить эта подсказка?

*Дети:* Нужно найти телефон.

*Воспитатель:* Я тоже так считаю! Нам всем вместе нужно найти в этом зале телефон, идем искать! *(Дети находят бутафорский телефон с цифрами. Рядом лежат таблицы с шифром.)*

*Воспитатель:* А вот и телефон! Но для чего эта интересная таблица? Может быть, это шифр? Кто знает, что значит это слово? *(Предположения детей.)*

*Воспитатель:* Шифр – это условная азбука для секретного письма. На телефоне – кнопки с цифрами, каждая цифра соответствует букве алфавита. С

помощью кода можно расшифровать, какое слово написано. (*Дети расшифровывают пример: НОЧЬ.*)

*Воспитатель:* А теперь задание для вас. Для того чтобы разгадать эти шифры, необходимоделиться на две команды и в каждой команде выбрать капитана. Капитаны должны проверить, равное ли количество участников в каждой команде.

Дети выполняют задание: расшифровывают с помощью кода шифр и складывают слова «УЧЕНИК» и «УЧИТЕЛЬ».

*Воспитатель:* И с этим заданием справились и получаете еще один фрагмент рисунка.

*Воспитатель:* С помощью этого телефона можно расшифровать еще много слов, а что ещё можно делать с помощью телефона?

*Дети:* Играть, слушать музыку, звонить.

*Воспитатель:* Да, на перемене в школе можно поиграть и потанцевать! Музыкальная игра «Найди пару» (*латышская народная мелодия*).

*Задание 4.*

*Воспитатель:* Вы знаете, что скоро вы будете настоящими учениками. Что нужно ученику для учёбы?

*Дети:* Рюкзак, тетради, книги, ручки и т. д.

*Воспитатель:* Совершенно верно! Я предлагаю вам собрать рюкзак первоклассника. (*На доске появляется первоклассник с рюкзаком и множество предметов, из которых дети должны выбрать подходящие.*)

*Воспитатель:* Сейчас каждый назовет по одному предмету, и мы проверим, подходят ли они для школы, или нет. (*Дети выходят по одному к доске, нажимают на изображения предметов, при нажатии те должны отправиться в рюкзак; если ответ неверный, то остаться на месте.*)

*Воспитатель:* Все ли школьные принадлежности мы собрали?

*Дети:* Да!

*Воспитатель:* Я тоже так считаю. Это задание вы выполнили на отлично! И вот он, еще один фрагмент картинки! Кажется, уже можно догадаться, что на ней изображено, но стоит дойти до конца!

*Задание 5. «Зашифрованные палочки».*

*Воспитатель:* У нас тоже есть рюкзак, посмотрим, что лежит в нем? Ребята, а какой предмет оказался лишним здесь? Он был в рюкзаке на доске?

*Дети:* Зеркала не было!

*Воспитатель:* А для чего оно нам может пригодиться? Может, это следующая подсказка? У нас есть ещё маленькие зеркала, я их сейчас вам раздам. Мы сядем по местам и подумаем, какую подсказку они могут скрывать? *(Дети высказывают свои предположения, обследуя зеркала. В одном из них спрятана подсказка: «На подсказке вы сидели и её не разглядели»).*

Воспитатель читает подсказку, и все дети находят у себя под стульями прикрепленные записки со словами, написанными в зеркальном отражении.

*Дети:* Какие странные буквы, как-то они неправильно написаны...

*Воспитатель:* И правда. А как же нам прочесть эти странные слова? *(Путем экспериментов дети догадываются, как нужно использовать зеркало и прочесть слово. Если же дети испытывают затруднения, то направить их на эту мысль, напомнив, что зеркала нам даны как подсказка и с их помощью должно получиться.)*

*Воспитатель:* Я смотрю, что слова у всех разные: у кого-то длинные, а у кого-то – короткие. Если вам, ребята, сложно прочитать самостоятельно, можно обменяться словами или попросить помощи у товарищей. *(Дети читают слова, воспитатель проверяет, можно спросить мнение других ребят, словесно поощряет каждого.)*

*Воспитатель:* О чем же все эти слова?

*Дети:* О школе!

*Воспитатель:* Правильно, о школе. И так как все загадки разгаданы и слова прочитаны, предлагаю посмотреть последний фрагмент картинки и

узнать, что же было загадано. (На экране появляется последний фрагмент картинки.)

*Воспитатель:* Это же школа!

### ***III этап. Рефлексивно-оценочный***

*Воспитатель:* Мы с вами выполняли задания, чтобы пойти куда?

*Дети:* В школу.

*Воспитатель:* Понравилась вам наша игра-квест с заданиями? Что больше всего запомнилось? Чему новому научились? Как думаете, что помогло вам справиться с заданиями?

*Воспитатель:* Ребята, все задания вы выполнили, и нам пришло письмо от вашего будущего учителя: «Дорогие ребята! Если вы получили картинку школы, значит, вы выполнили все задания! Вы большие молодцы! Только умные, дружные, активные, самостоятельные дети готовы идти в школу. Вы это доказали! И за это я отправила вам призы, которые, думаю, вам очень понравятся! До новых встреч в школе! »

*Появляется коробка со сладкими медальками «Будущие первоклассники».*

*Воспитатель:* Как думаете, готовы ли вы идти в школу? Почему?  
(*Ответы детей.*)

*Воспитатель:* В следующий раз мы будем разгадывать новые тайны и получать новые знания. До новых встреч!

Во время проведения квест-игры дети выполняли задания с большим интересом, при возникновении сложностей всегда получали правильно организованную помощь. Данный вид игр очень подходит для занятий на закрепление пройденных тем, когда дети уже знакомы с предлагаемым материалом, хорошо ориентируются в задачах и способны коллективно их выполнить.

Цель занятия была достигнута, поставленные задачи реализованы.

### *Список литературы*

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (с изменениями и дополнениями). – Текст : электронный. – URL: <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/> (дата обращения: 16.05.2020).
2. Квест. – Текст : электронный // Википедия – свободная энциклопедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 12.05.2020).
3. Становление внутренней позиции школьника. – Текст : электронный. – URL: [https://studme.org/88063/psihologiya/stanovlenie\\_vnutrenney\\_pozitsii\\_shkolnika](https://studme.org/88063/psihologiya/stanovlenie_vnutrenney_pozitsii_shkolnika) (дата обращения: 11.05.2020).
4. Шипова Л. В. Исследование внутренней позиции школьника в психологии / Л. В. Шипова. – Текст : электронный // Russian Journal of Education and Psychology. – 2015. – № 3 (47). – С. 38–42. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-vnutrenney-pozitsii-shkolnika-v-psihologii/viewer> (дата обращения: 11.05.2020).

---

**Мусина Алёна Сергеевна**, воспитатель, МАДОУ № 46, г. Ангарск, Иркутская область, Россия

**Alyona S. Musina**, educator, MAPEI № 46, Angarsk, Irkutsk Region, Russia