

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК СПОСОБ ОЗНАКОМЛЕНИЯ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА С РОДНОЙ СТРАНОЙ**

**QUEST TECHNOLOGY AS A WAY TO FAMILIARIZE CHILDREN
OF SENIOR PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL AGE
WITH THEIR NATIVE COUNTRY**

Е. И. Варанецкая-Лосик / E. Varanetskaya-Losik

канд. пед. наук, доцент

Белорусский государственный педагогический

университет имени Максима Танка

Минск, Республика Беларусь

Е. М. Каранец / E. Karanets

канд. пед. наук, доцент

Белорусский государственный педагогический

университет имени Максима Танка

Минск, Республика Беларусь

В статье представлено описание тематического образовательного квеста «Узнай Беларусь», целью которого является ознакомление детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста с достопримечательностями, брендами легкой и тяжелой промышленности, известными личностями Беларуси.

The article describes the thematic educational quest "Learn Belarus", the purpose of which is to familiarize children of senior preschool and primary school age with sights, brands of light and heavy industry, famous personalities of Belarus.

Ключевые слова: квест-технология; тематический образовательный квест; дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Keywords: quest-technology; thematic educational quest; children of senior preschool and primary school age.

Современные реалии диктуют обновление традиционных методов работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Так, квест-технология позволяет в увлекательной форме, через выполнение определенных заданий, вовлечь воспитанников в познавательную деятельность, активизируя их мышление, память, внимание, а также речь.

И. Н. Сокол рассматривает квест как отдельную педагогическую технологию, отталкиваясь от ее системных и инструментально-значимых признаков. По типу организации и управления квест-технология определена им как игровая и личностно-ориентированная по отношению к обучающемуся. В зависимости от типа, целей и задач квеста он обладает большой вариативностью ориентаций на личностные структуры обучающихся, например: информационной, эмоционально-художественной, эмоционально-нравственной, эвристической и прикладной. Кроме того, особенно отмечается развивающая функция, основанная на развитии аналитических способностей [3]. Образовательный квест – проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [1; 2].

А. Л. Барминой предложена классификация квестов, где автор их описывает по назначению основной деятельности участников: Фото-квест – это предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий; Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого используются информационные ресурсы Интернета (используется в школьном возрасте и со взрослыми); Тематический образовательный квест – организация квеста по определенной теме, памятной дате, дате календарных праздников, литературного произведения и т.д.; Творческий квест – создание какого-либо продукта в заданном формате (игра, проект, коллективная работа (лепка, аппликация, постройка); Смешанный квест интегрирует в себе признаки отдельных форм образовательного квеста для максимального выполнения поставленных задач в воспитательно-образовательном процессе (сюжет, легенда, задания с перемещением, поиском, использованием ИКТ) [1].

На сегодняшний день в системе дошкольного образования особое внимание уделяется гражданско-патриотическому воспитанию детей, их ознакомлению с традициями, культурой белорусского народа. В связи с этим нами разработан тематический образовательный квест «Узнай Беларусь» (таблица 1), который был представлен на Фестивале науки – 2022, а также апробирован в центре современных методик дошкольного образования БГПУ в рамках Недели родительской любви.

Таблица 1 – Структура тематического образовательного квеста «Узнай Беларусь»

Цель	Ознакомить детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста с достопримечательностями, брендами легкой и тяжелой промышленности, известными личностями Беларуси.
-------------	--

Задачи	<p>1. Формировать представления и знания об известных культурных, исторических и промышленных объектах Беларуси, людях, прославивших родину;</p> <p>2. Развивать умения рассказывать о достопримечательностях столицы, городов; познавательный интерес, внимание, инициативность, творческие способности;</p> <p>3. Воспитывать чувство гордости за достижения своей страны (спортивные, культурные, промышленные и др.); уважительное отношение к культуре родной страны, народа.</p>
Продолжительность	30-40 минут
Возраст целевой группы	5-9 лет
Легенда	Путешественник из Узбекистана прилетел в Беларусь. Он ничего не знает об этой стране. Необходимо помочь ему познакомиться с Республикой Беларусь.
Основное задание / основная идея	Выполнить задания квеста, собрать карту Беларуси
Сюжет и продвижение по нему	6 станций, на каждой из которых ребенок выполняет какое-либо задание, за каждое правильно выполненное задание получает фрагмент карты Беларуси (область)
Задания / препятствия	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Сладости для радости» 2. «Знай наших» 3. «Белорусские гиганты» 4. «Через творчество к новым путешествиям» 5. «Красота по-белорусски» 6. «Белорусский weekend»
Навигаторы	Карта продвижения по квесту
Ресурсы	Помощь родителей
Итог квеста	Собранная ребенком карта Беларуси, возможность принять участие в конкурсе на лучшую фотографию с путешествия

В начале квеста детей и их родителей встречал путешественник из Узбекистана, который прилетел в Беларусь и хотел бы узнать об этой стране больше информации.

Прохождение квеста представляло собой последовательное продвижение ребенка от одной станции к другой. На первой станции «Сладости для радости» дети знакомились с белорусскими брендами кондитерских фабрик «Коммунарка», «Спартак», «Витьба», «Красный Мозырянин», «Красный пищевик». Сначала предлагалось рассмотреть логотипы и нанести их на карту, познакомиться с городами, где производят сладости. Затем необходимо было выбрать корзинку с логотипом и наполнить ее той продукцией, которую производит та или иная фабрика. После выполнения заданий ребенок получал часть карты Беларуси.

Следующая станция – «Знай наших» – предполагала выбор ребенком послания от известного белорусского спортсмена (А. Глеб, Р. Солей, Д. Домрачева), музыканта (В. Мулявин), просветителя (Ф. Скорина, Е. Полоцкая), писателя (В. Витка). Затем взрослый зачитывал это послание и предлагал среди картинок выбрать правильную фотографию человека, от лица которого велся рассказ. Таким образом, дети узнавали о персонах, прославивших Беларусь, о их жизненном пути, достижениях, а также запоминали как они выглядят.

Станция «Белорусские гиганты» предполагала ознакомление детей с предприятиями нашей страны по производству грузовой, пассажирской, сельскохозяйственной техники, а именно «Белаз», «МАЗ», «МТЗ», «Волат», «Амкодор», «Гомсельмаш», «Белкоммунмаш» и др. Изначально ребенку необходимо было соотнести логотипы предприятий с логотипами, нанесенными на карту, а затем сложить пазл. В центре пазла находилась машина (аэродромный тягач, шахтная машина, погрузчик и др.), а остальные части пазла указывали на то, каким образом машина используется человеком, какие грузы перевозит и т.д.

На станции «Через творчество к новым путешествиям» дети выполняли серию творческих заданий: решить ребус, sudoku; нарисовать по контуру одновременно двумя руками силуэт достопримечательности (железнодорожный вокзал Минска, Мирский замок и др.); дорисовать симметрично часть триумфальных арок, расположенных в Могилеве, Орше, Витебске; рассмотреть природный объект (река Усяя, камни в Парке-музее валунов, лилия лесная, занесенная в Красную книгу, ветряк «Василек» в Минске и др.) и нарисовать, на что похоже.

Затем предлагалось выбрать достопримечательность и построить маршрут с помощью интерактивной песочницы, которая использовалась в режиме интерактивного стола (игра «Город»). В зависимости от выбора цветных сенсорных кубиков дети могли создать маршрут, используя четыре вида транспорта. Так, осуществлялось построение маршрута к Мирскому замку, Несвижскому дворцово-парковому ансамблю, дворцу Пусловских (Коссовский замок), Белорусскому государственному музею истории Великой Отечественной войны и др.

На станции «Белорусский weekend» дети познакомились с центром экологического туризма «Станьково», агротуристическим комплексом «Гарадзенскімаентак «Каробчыцы», «Национальным парком «Беловежская пуца», нанося объекты на карту-схему в соответствии с теневым силуэтом (зубр, домик Деда Мороза, вольеры животных и др.).

Завершающая станция – «Красота по-белорусски», где предлагалось нанести логотипы-бренды белорусской косметики («Белита-Витэкс», «Relouis», «LUXVISAGE», «BelorDesign») на карту Беларуси, а затем выбрать корзинку с логотипом и наполнить ее продукцией определенной косметической компании.

Итогом квеста являлась собранная карта Беларуси из фрагментов, полученных ребенком на каждой станции. На наш взгляд, прохождение квеста – это одна из первых ступеней в познании родной страны. Поэтому организаторами квеста был проанонсирован конкурс в социальной сети на лучшую фотографию с путешествия, что позволит детям и родителям непосредственно познакомиться с красивыми местами Беларуси.

Данный тематический образовательный квест может быть использован как в индивидуальной форме прохождения, так и возможен вариант группового выполнения заданий, что создаст условия обмена мнениями, взаимодействия детей друг с другом.

Список использованных источников

1. Бармина, А. Л. Путеводитель «Образовательный квест: от «А» до «Я». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.prodenka.org/metodicheskie-razrabotki/dopolnitelnoeobrazovanie/pedagogicheskaja-masterskaja/231769-putevoditelobrazovatelnyj-kvest-ot-a-do-ja-i.html>. – Дата доступа : 19.10.2022.
2. Осяк, С. А. Образовательный квест– современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. –№ 1. – Режим доступа : www.science-education.ru/125-20247. – Дата доступа : 02.10.2022.
3. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6 (09). – С. 138-140.