

## КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ

### QUEST AS AN INTERACTIVE FORM OF ACQUAINTANCE OF PRESCHOOL CHILDREN WITH SIGHTS

**К. С. Конон, K. S. Konon**

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка,  
Республика Беларусь

Науч. рук. – Е. И. Варанецкая-Лосик

канд. пед. наук, доцент

**Аннотация.** В статье рассматривается история появления квестов, возможности их использования в работе с детьми дошкольного возраста. Описаны принципы разработки квеста, приведена классификация.

**Annotation.** The article discusses the history of the advent of quest technology, the possibility of its use in working with preschool children. The principles of quest development are described, the classification is given.

**Ключевые слова:** квест-технология; классификация квестов; дети дошкольного возраста.

**Key words:** quest technology; classification of quests; preschool children; school-age children.

Квест – это игра, которая требует от игроков решения тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету, который может быть определен или же иметь множество исходов, где выбор будет зависеть от действий самого игрока [3]. Цель – ознакомление с какой-либо информацией в игровой форме. Квест-технология будущего, поскольку эта форма обучения всегда будет интересна детям, так как она больше всего приближена к ведущему виду деятельности воспитанников учреждений дошкольного образования.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен Б. Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Он говорил о веб-квестах, как о модели вовлечения интернет-источников в учебный процесс для решения образовательных задач (1995). Позже Т. Марч уточнил понятие «веб-квест» и дополнил информацию по этой форме обучения.

В странах СНГ разработкой данной технологии занимались Я. С. Быховский, Т. А. Кузнецова, С. Ф. Катержина.

Так, Я. С. Быховский понимал под образовательным веб-квестом интернет-сайты для работы учащихся над конкретными учебными задачами. Т. А. Кузнецова рассматривала веб-квесты как пример интерактивной среды обучения. С. Ф. Катержина говорила о технологии

навигации по гиперссылкам, позволяющие создавать различные системы обучения, что позволяет стать основой для организации различных форм дистанционного обучения.

Следует отметить, что изначально квест-технология рассматривалась только лишь как онлайн форма. Спустя некоторое время эта технология перешла в офлайн среду, подтвердив свою эффективность.

В квесте всегда перед ребенком стоит задача поиска: ответить на вопрос, завершить паззл, картинку и т.д. Такого рода задания позволяют затрагивать различные аспекты развития, а именно познавательное, коммуникативное, художественное (изобразительное, музыкальное), двигательное.

Познавательное развитие играет лидирующую роль в квест-технологиях. Выполняя задания, воспитанники закрепляют пройденный материал или узнают что-то новое. Коммуникативное развитие осуществляется следующим образом: дети взаимодействуют друг с другом на постоянной основе, помогают друг другу с заданиями, выполняют групповые задания. «Творческие» станции квеста позволяют отдохнуть от умственных нагрузок, расслабиться и с новыми силами включиться в образовательный процесс. Так, ребенку может даваться картинка, где нужно дорисовать деталь, прослушать песню и выбрать подходящее изображение, которое передает настроение мелодии. Под двигательным развитием понимается совокупность двигательных навыков, которыми должен обладать ребенок в определенном возрасте. Это могут быть задания, связанные с подвижными играми, с играми, где нужно показать танцевальные способности.

В процессе разработки квеста необходимо придерживаться следующих принципов:

- ❖ доступность заданий, учет возрастных особенностей;
- ❖ системность (задания должны быть логически связаны друг с другом);
- ❖ эмоциональная окрашенность заданий;
- ❖ тайминг (расчет времени на выполнение заданий таким образом, чтобы ребенок не устал и сохранил интерес до конца квеста);
- ❖ использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста (задания должны быть разноплановыми) [1].

Квесты могут быть организованы в разных местах: территория учреждения дошкольного образования, групповая комната. Для составления маршрута используются различные методы: маршрутный лист (на нем написаны последовательно станции, и где они расположены, также загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать); карта-схема (схематическое изображение маршрута); участники могут узнавать о том, куда дальше идти после выполнения задания на станции.

Классификация квестов разнообразна, и она осуществляется по множеству критериев:

- по форме проведения: компьютерные квесты, веб-квесты, квесты на природе, комбинированные и т.д.;
- по доминирующей деятельности: исследовательский квест; информационный квест; творческий квест; поисковый квест; игровой квест; ролевой квест;
- по сроку реализации: краткосрочные (цель – углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия); долгосрочные (цель – углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок, например, на месяц);
- по форме работы: групповые; индивидуальные;
- по предметному содержанию: моно квест; межпредметный квест;
- по структуре сюжетов: линейные; не линейные; кольцевые [2].

Таким образом, квест-технология является эффективным образовательным информационным инструментом для работы с детьми дошкольного возраста. Использование квеста позволит сформировать у воспитанников навыки командной работы, коммуникативно-познавательные умения, проявить творческое самовыражение, устранить психологические барьеры.

#### *Список использованных источников*

1. Киселок, У. Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] / У. Н. Киселок // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. – № 4 (10). – С. 68–69. – Режим доступа : <https://moluch.ru/th/1/archive/69/2727/>. – Дата доступа : 14.03.2023.
2. Лосева, Л. Ю. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками [Электронный ресурс] / Л. Ю. Лосева, И. В. Колесникова. // Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста» – 2016. – № 5. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kvest-kak-forma-obrazovatelnoy-deyatelnosti-so-starshimi-doshkolnikami/viewer>. – Дата доступа : 14.03.2023.
3. Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлев, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1–2. — Режим доступа : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=23662383&ysclid=1fbfzyl7lr558738060/>. – Дата доступа : 14.03.2023.