

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
КВЕСТА В УЧРЕЖДЕНИИ
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**EDUCATIONAL OPPORTUNITIES
OF A QUEST IN A PRESCHOOL
EDUCATION INSTITUTION**

*Т. М. Соценко / T. Sotsenka,
А. В. Евсеева / A. Evseeva*

*Белорусский государственный педагогический
университет имени Максима Танка,
Минск, Республика Беларусь*

В статье рассматриваются сущность и содержание квеста как формы организации совместной деятельности ребенка и взрослого, представлена классификация квестов по различным основаниям, анализируются структурные компоненты, раскрываются образовательные возможности квеста и его значение для развития личности ребенка дошкольного возраста.

The article discusses the essence and content of the quest as a form of organizing joint activities of a child and an adult, the presented classification of quests on various grounds, the structural components are analyzed, the educational possibilities of quests and its significance for the development of the personality of a preschool child are revealed.

Ключевые слова: квест; образовательные возможности; учреждение дошкольного образования; виды квестов; структура квеста.

Keywords: quests; educational opportunities; preschool education institution; types of quests; structure of quests.

В настоящее время образовательное пространство учреждения дошкольного образования обогащается новыми формами и методами работы с воспитанниками. В их числе можно выделить: информационно-коммуникационные, исследовательскую и проектную деятельности, проблемно-обучающие ситуации и иные. Проблема разнообразия порождает изменения форм ор-

ганизации образовательного процесса: они становятся более гибкими, вариативными, ориентируются на возрастные особенности и индивидуальные потребности детей дошкольного возраста. Образовательный квест представляет собой альтернативную форму организации совместной деятельности ребенка и взрослого, обеспечивающую реализацию задач учебной программы дошкольного образования.

Термин «квест» в переводе с английского (quest) определяется как поиски, задание и в современном понимании обозначает игру, представленную интерактивной историей (сюжет игры), в которой игроки обследуют мир, решают головоломки или познавательные задачи для достижения игровой цели.

Анализ педагогической литературы позволяет заключить о понятийной неоднозначности термина «образовательный квест». Так, ряд ученых рассматривают квест в образовательном процессе как определенным способом организованную исследовательскую или проектную деятельность обучающихся (Е. В. Сафонова, В. В. Шмидт), как элемент культурного досуга и способ организации развлечений (О. А. Егоренко, Е. Г. Веденева), как форму реализации образовательного процесса с воспитанниками (Т. О. Лечкина, Н. Н. Кривдина, Д. Е. Тарарин, О. Н. Самохина), как педагогическую технологию с наличием дидактической задачи, игрового замысла, поисковой деятельности, правил (А. Н. Артемьева, Е. В. Сафонова, И. Н. Сокол, А. Ф. Педченко).

Классификация квестов обширна и характеризуется видовым разнообразием по разным существенным признакам, которую наиболее разносторонне представил в своем исследовании И. Н. Сокол [1]. Анализ общих и специфических особенностей квестов позволил классифицировать их применительно к образовательному процессу в учреждении дошкольного образования: *по условиям проведения* (в групповых комнатах, на природе, комбинированные); *по времени проведения* (краткосрочные – в течение часа; продолжительные – до двух дней); *по форме проведения* (индивидуальные, подгрупповые, групповые); *по содержанию* (моноквест, интегрированный квест); *по структуре сюжетов* (линейные, штурмовые, кольцевые) [1; 2].

Образовательный квест в научной и методической литературе представлен разным содержательным наполнением [1; 3; 4]. С учетом особенностей деятельности детей дошкольного возраста целесообразно выделить следующие структурные компоненты квеста: сюжет, игровые задания, ролевая деятельность, продукт.

Сюжет. Подготовка и организация квеста подразумевает определение сюжета его развития, т. е. создание интересной игры-путешествия или проблемной ситуации в рамках реализации образовательных задач, которые обеспечивают игровую мотивацию в соответствии с возрастными интересами воспитанников.

Проектирование сюжета квеста предполагает непосредственное понимание отличий между *линейным* и *штурмовым* квестами [4]. «*Линейный квест*» построен на цепочке логически взаимосвязанных заданий, которые участники разгадывают одно за другим. «*Штурмовой квест*» предполагает наличие основного задания и перечень подсказок по маршруту квеста для самостоятельного выбора пути решения задач.

В процессе ознакомления воспитанников с сюжетом обязательным является четко сформулированные цель и задачи квеста, рекомендации по порядку выполнения всех игровых заданий.

Игровые задания. Игровые задания способствуют активизации познавательной деятельности воспитанников, развитию их компетенций (умение ставить и решать проблемы, умение работать с информацией, умение критически оценивать проблему, коммуникативные умения, социальная ответственность). Они демонстрируются детям наглядно, например, в виде «волшебного экрана», карты, схематического изображения, фотографий, предметов, и максимально доступно. Должен быть четко определен ожидаемый результат самостоятельной работы воспитанников посредством серии открытых вопросов, задач, проблем.

Ролевая деятельность. Ролевая деятельность предполагает индивидуальную работу каждого ребенка в команде для решения общей цели (задач) согласно сюжетной линии квеста. Воспитанники получают недостающую информацию, подсказки к выполнению разных заданий, что является «эффективным средством инициирования разных видов активности детей и мотивационной

готовности к познанию и исследованию» [5, с. 207]. Следует отметить, что в организованном квесте развлекательная составляющая не должна превалировать над образовательной.

Продукт. Результатом выполнения заданий квеста является итоговый продукт, который участники создают или находят по окончании игры-путешествия. Он представляет собой наглядный пример достижения запланированных образовательных целей: карту, модель предметов, коллаж, рисунок, фотографии и другое [3].

Согласно теоретическим и эмпирическим исследованиям отечественных и зарубежных ученых (Я. С. Быховского, М. А. Бовтенко, Б. Доджа, Т. Марча и др.) применение квестов позволяет значительно расширить и наполнить образовательный процесс. Они дают возможность открыто исследовать, анализировать и обсуждать, осознанно принимать решения и строить новые гипотезы при решении поставленных задач, что в полной мере соответствует требованиям современного компетентностного подхода в образовании [1].

При реализации образовательных квестов в учреждении дошкольного образования педагогический работник повышает мотивацию воспитанников к обучению, превращая образовательный процесс в игру; содействует развитию логического мышления речи, обогащает коммуникативные навыки. Их использование стимулирует процесс социализации и развития социальных компетенций у детей, умение работать в команде, сотрудничать, решать конфликты и приходить к единому мнению, принимать решения в группе. Квесты позволяют детям экспериментировать, находить нестандартные решения и применять творческий подход к выполнению задач [4, с. 67].

Таким образом, образовательные квесты являются одной из форм организации совместной деятельности ребенка и взрослого. Их внедрение расширит педагогический инструментарий и позволит повысить качество образовательного процесса.

Список использованных источников

1. Сокол, И. М. Квест: метод читехнологія? /И. М. Сокол // Науково-методичний журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї». – 2014. – № 2(114). – С. 28–32.

2. Самохина, О. Н. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками / О. Н. Самохина // Новая наука: Стратегии и векторы развития. – 2017. – №–3. Т. 1. – С. 36–39.
3. Сафонова, Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы [Электронный ресурс] / Е. В. Сафонова // Народное образование. – 2018. – Режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomu>. – Дата доступа: 29.10.2023.
4. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2.
5. Шинкарева, Л. В. Технологии новых форм совместной деятельности педагога и старших дошкольников в экологическом образовании: экологические квест-игры / Л. В. Шинкарева // Проблемы социализации и индивидуализации личности в образовательном пространстве : Сборник материалов Международной научно-практической конференции, Белгород, 22–23 ноября 2018 года. Том 1. – Белгород, 2018. – С. 204–208.