

## Список цитируемых источников

1. Гончаренко, С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. — Київ : Либідь, 1997. — С. 227.
2. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012—2021 роки [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show>. — Дата доступу: 15.12.2018.
3. Концепція «Нова українська школа» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://mon.gov.ua20216/12/05/konczepczziya.pdf>. — Дата доступу: 15.12.2018.
4. Нова українська школа : основи Стандарту освіти. — Львів, 2016. — 64 с.
5. Карабаєва, І. Дитячий садок і Нова українська школа: як прокласти місток // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2018. — № 9. — С. 9—16.

УДК 373.211.24

Т. Ф. Томашевич

Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», Минск

### КВЕСТ-ИГРА — ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В ГРУППАХ КРАТКОВРЕМЕННОГО ПРЕБЫВАНИЯ

**Введение.** Квест-игра обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребёнка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослыми открывает новый практический опыт. Во время проведения квест-игры, незаметно для себя, дошкольники считают, складывают, вычитают, решают разного рода логические задачи.

Термин «Quest» переводится с английского языка как «поиск». В общем смысле данное понятие обозначает сюжет, который предполагает достижение цели путем преодоления каких-либо препятствий.

Задача педагога дошкольного учреждения образования заключается в том, чтобы сделать образовательную деятельность незаметной для ребенка и сохранить игру в пространстве дошкольного детства.

Квест-игры обладают большим количеством достоинств для детей дошкольного возраста. Во-первых, они естественным образом осуществляют интеграцию образовательных областей, комбинируют различные виды детской деятельности и формы работы с детьми, а также позволяют объединить всех участников образовательного процесса в решении образовательных задач в игровой сюжетной и занимательной форме, способствуют активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Во-вторых, квест-игры — одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

С помощью таких игр можно достичь образовательных целей: реализовать проектную, исследовательскую и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания и умения детей.

Детские квест-игры помогают реализовать следующие задачи: 1) воспитательные — формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие; 2) образовательные — участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся; 3) развивающие — в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей; 4) коррекционные — интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребёнка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать [1].

**Основная часть.** В настоящее время выделяют несколько классификационных признаков деления квест-игр. При планировании и подготовке квест-игры немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где проходит игра: будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут.

Методика проведения квест-игры адаптирована в инновационной группе кратковременного пребывания «Подготовка к школе» (возраст детей от 5 до 7 лет) государственного учреждения образования «Сморгонский дошкольный центр развития ребёнка» (далее — Сморгонский ДЦРР) в рамках реализации республиканского инновационного проекта ««Внедрение модели программно-методического обеспечения образовательного процесса для групп кратковременного пребывания детей в учреждениях дошкольного образования»».

Для составления маршрута используются разные варианты:

1) маршрутный лист (на нём могут быть написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

- 2) «Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться; постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);
- 3) карта (схематическое изображение маршрута);
- 4) «Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники);
- 5) участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определённой территории).

В зависимости от составленного маршрута квест-игры можно условно разделить на три группы: линейные, штурмовые и кольцевые.

В работе Сморгонского ДЦРР используются линейные квест-игры, где участники идут от одной точки по определённому маршруту и встречаются в другой точке, на конечной станции.

При подготовке сценария педагоги учитывают, что задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям. Задания продумываются таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными. Дошкольники должны чётко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого). Дети не должны потерять интерес к заданиям. Роль педагога состоит в том, чтобы направить детей, на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Если говорить о квест-игре как о форме организации детских мероприятий, то это игра — командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определённый сюжет. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квест-игры помогают отлично справиться с командообразованием, помогают наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. В каждой квест-игре для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха.

Детские квест-игры отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области представлений и умений — это могут быть как физические упражнения (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины, творческие, познавательные, литературные.

Особый интерес у ребят вызывают такие квест-игры, как «Книга сказок», «Проделки Бабы Яги», «Путешествие на корабле», «В поисках украденных цифр». Интересным подходом в работе стало проведение квест-игры с участием детей и педагогов «Знатоки природы». Участники двигались по указанному в карте маршруту и выполняли задания на различных станциях: «На неведомых дорожках», «Лесные загадки», «Грибное лукошко». Такие мероприятия способствуют созданию положительных эмоциональных переживаний детей от совместной деятельности. У ребят формируется стремление проявлять заботу о животных, бережное отношение к растительному миру, пробуждается желание участвовать в охране окружающей среды. Летом в рамках реализации проекта «Мы туристы» педагогами старших групп был организован квест-поход «Юные следопыты». Ребята, следуя разработанному маршруту, преодолевая препятствия, закрепили правила безопасного поведения в природе, освоили простейшие туристические умения и навыки, совершенствовали двигательные способности, направленные на укрепление здоровья и выносливость.

Использование квест-игры нашло своё применение в работе с родителями воспитанников. Проведены консультации для родителей «Как организовать детский праздник дома», «Что такое квест-игра». Составлена памятка «Достоинство квест-игр для детей дошкольного возраста». Преимущество данной работы в том, что она не требует какой-то специальной подготовки, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств.

Наработки по данной теме показали, что в процессе внедрения в практику квест-игр в группе:

- дети умеют слушать и слышать друг друга, выражать свое мнение, договариваться, приходить к согласию;
- у детей развито речевое взаимодействие;
- сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, самому себе, к сверстникам;
- дети умеют отстаивать свою позицию, разумно и доброжелательно возражать взрослым;
- у них нет чувства страха за ошибку;
- создаётся атмосфера эмоционального подъёма, раскрепощённости у всех участников;
- у детей развивается уверенность в себе и своих товарищах; снимается чувство страха за ошибку;
- педагоги стали проявлять искреннюю заинтересованность в достижениях детей.

**Заключение.** Образовательные квест-игры призваны не только улучшить восприятие материала или способствовать моральному становлению ребёнка как личности, но позволяют стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, такая методика несёт двоякий смысл: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленных задачи. Следовательно, квест-игры — одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Таким образом, квест-игры стали отличной возможностью для педагогов и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в дошкольном центре развития ребёнка. Квест-игра оказывает педагогу неоценимую помощь, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, делать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

#### Список цитируемых источников

1. *Кравцова, Н. В.* Квест-игра в образовании детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Н. В. Кравцова, Н. А. Самоделова, О. Л. Хабарова // Воспитатель детского сада. — Режим доступа: <https://www.vospitatelds.ru/categories/7/articles/1454>. — Дата доступа: 03.01.2019.

УДК 373.21

**Т. Ф. Томашевич**

*Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», Минск*

**А. Ч. Портнова**

*Государственное учреждение образования «Сморгонский дошкольный центр развития ребёнка», Сморгонь*

### ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ СОЦИАЛЬНО-ПРАВСТВЕННОЙ И ЛИЧНОСТНОЙ КУЛЬТУРЫ У ДЕТЕЙ 4—6 ЛЕТ СРЕДСТВАМИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

**Введение.** Нравственное воспитание — одна из актуальных и сложных проблем, которая должна решаться сегодня всеми, кто имеет отношение к детям. Дошкольное детство — очень важный этап в становлении личности ребёнка. Важную роль в процессе нравственного развития личности на ранних этапах играют семья, учреждение дошкольного образования и средства массовой информации. Родители — первые главные учителя. Однако велика роль телевидения и средств массовой информации. В наше время телевидение и учреждение дошкольного образования выступают соперниками в борьбе за ребёнка. Задача педагогов заключается в том, чтобы воспитать в душе ребёнка духовное начало, развить чувства, чтобы он вырос не бездумным и равнодушным человеком.

**Основная часть.** Проблема сохранения интересов к книге, к чтению в наше время требует повышенного внимания. Техника (аудио/видео/компьютерная) ослабила интерес к книге. И поэтому проблема социально-нравственного и личностного воспитания через художественную литературу никогда не представлялась такой острой, актуальной и значимой, как сегодня. А для детей именно сказка является первым художественным произведением в их жизни. Сказка для ребёнка — это не просто вымысел, фантазия, это особая реальность, реальность мира чувств. Сказка раздвигает для ребёнка рамки обычной жизни, только в сказочной форме дошкольники сталкиваются с такими сложнейшими явлениями и чувствами, как жизнь и смерть, любовь и ненависть, гнев и сострадание, измена и коварство [1].

Во время пребывания в учреждении дошкольного образования у детей формируются нравственные черты и качества: умение различать, что хорошо и что плохо; делать то, что можно и воздерживаться от того, что не дозволено, быть правдивым и скромным, доброжелательно относиться к сверстникам.

Воспитание у детей нравственных чувств — сложный процесс. Большую роль в этой работе призвана сыграть книга. Книга заставляет думать, понимать свои чувства и поступки, становиться лучше. Воспитание художественным словом приводит к большим изменениям эмоциональной сферы ребёнка. При чтении книг ребёнок видит перед собой определённую картину, ситуацию, образ, он переживает события, и, чем сильнее его переживания, тем ярче его чувства и представления о действительности.

Художественная литература — важнейшее средство формирования личности ребёнка и развития речи, средство эстетического и социально-нравственного и личностного воспитания детей. Литература влияет на формирование нравственных чувств и оценок, норм поведения, на воспитание эстетического восприятия и эстетических чувств. Произведения литературы способствуют развитию речи, дают образцы русского и белорусского литературного языка, обогащают словарный запас новыми словами, поэтической лексикой, образными выражениями.

Формировать основы социально-нравственного и личностного воспитания необходимо уже в дошкольном возрасте, чтобы не упустить колоссальный потенциал в развитии ребёнка, чтобы помочь ему вырасти человеком, ведущим ответственный, активный и открытый образ жизни.

В работе с воспитанниками определены формы работы с детьми, которые способствовали их социально-нравственному развитию: игровые занятия; самостоятельная игровая деятельность; самостоятельная продуктивная деятельность детей; экскурсии; праздники. В качестве основных методов и приёмов работы с детьми на формирование основ социально-нравственной и личностной культуры, в образова-