

Лазовская Алина Васильевна*Государственное учреждение дошкольного образования «Ясли-сад № 2 г. Барановичи»,
Барановичи, Республика Беларусь, ds2@baranovichi.edu.by*

КВЕСТ-ИГРА КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

В статье рассматривается квест-технология как интерактивная форма методической работы с педагогами, которую можно использовать как самостоятельное мероприятие или как элемент семинара, педагогического совета, консультации. Выполнение заданий квеста предполагает наличие ресурсов: компетенции, наблюдательности, сообразительности, умений логически и творчески мыслить, умений применять знания в практических условиях. Квест отличается от других технологий присутствием элементов состязательности и приёмов неожиданности.

Ключевые слова: квест-технология; квест-игра; образовательный процесс.

Lazovskaya Alina Vasilyevna*Baranavichy Nursery-kindergarten № 2, Baranavichy, the Republic of Belarus, ds2@baranovichi.edu.by*

QUEST-GAME AS AN EFFECTIVE MEANS OF PROFESSIONAL INTERACTION OF PRESCHOOL EDUCATORS

The article considers quest technology as an interactive form of methodological work with teachers, which can be used as an independent event or as an element of a seminar, pedagogical council, consultation. Completing the quest tasks presupposes the availability of resources: competence, observation, ingenuity, the ability to think logically and creatively, the ability to apply knowledge in practical conditions. The quest differs from other technologies in the presence of elements of competition, as well as the effects of surprise.

Key words: quest-technology; quest-game; educational process.

Введение. На сегодня образование не стоит на месте, и современный педагог должен уметь разнообразить свою деятельность, применяя новые методы и приёмы обучения, и, несомненно, владеть информационно-коммуникативными технологиями. Кроме этого, педагог должен обладать рядом таких качеств, как готовность к переменам, мобильностью, способностью к нестандартным действиям, ответственностью и самостоятельностью в принятии решений. Совершенствование таких качеств невозможно без овладения новыми педагогическими технологиями и без расширения пространства его творчества, ведь он обладает всеми необходимыми характеристиками современного образования (деятельностным и творческим подходом, интерактивностью).

Актуальность применения квестов понимается всеми участниками образовательного процесса. Благодаря их использованию они с лёгкостью усваивают, самостоятельно добывают и систематизируют полученную информацию. Для самих педагогов квест позволяет разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, интересным, запоминающимся. Изучение данной проблемы, разработка и обсуждение сценариев методических мероприятий с применением квест-технологии осуществлялось в рамках проведения образовательных курсов в государственном учреждении образования «Академия последиplomного образования» (сетевая методическая мастерская «Современные подходы к организации методической работы»).

Основная часть. Понятие «квест» определяется как: интеллектуальная игра; приключенческая (англ. Quest поиски, англ. Adventure приключение) командная игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету; организованный вид исследовательской деятельности.

В педагогике термин «квест-технология» впервые был упомянут в 1995 году. Профессор университета Сан-Диего (США) Берни Додж предложил использовать данный прием как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе [1].

Квест способен сочетать активные и интерактивные методы проведения занятий: тренинг, викторину, игру. В настоящее время используются различные их виды, но больше всего теоретически обоснованы и практически проверены «живые» квесты. Квесты проводятся в реальном режиме и предполагают выполнение определенного задания, в котором есть образовательные и воспитательные цели, определенный сюжет, предполагающий поиск мест, объектов, людей, а также информации. Чтобы игра получилась интересной и увлекательной, у педагога должен быть необходимый уровень профессиональной подготовки, нестандартное мышление, желание придумывать и экспериментировать.

В ходе организации и проведения такой игры определяются цель и задачи, категория участников, место организации образовательного пространства, разрабатывается сценарий. Местом для проведения квест-игр может быть информационно-методический кабинет, кабинет образовательных услуг, спортивный либо музыкальный зал, групповая комната, в границах которых будет происходить перемещение, а также находятся информационные ресурсы [2]. В помещении следует создать особую атмосферу, соот-

ветствующую тематику квеста. Элементы оформления кабинета (зала, комнаты) могут использоваться как подсказки для расшифровки задания или перехода на другой уровень игры. Кроме этого, необходимо обратить внимание на предметы, которые могут направить воспитателей дошкольного образования по неверному пути, ввести их в заблуждение, поэтому их нужно вынести заранее из данного помещения.

Квест-игра предполагает наличие сюжета и мотивации. Кроме этого, в ней существуют определённые правила. Выполнив одно задание, участники получают подсказку к выполнению следующего задания, что и является эффективным средством повышения мотивации [3].

Структура квеста включает организационную, основную и заключительную части.

В *организационной части* главная роль отводится ведущему, который начинает квест с легенды или притчи, где чётко обозначены роли и действия педагога, сам сценарий и представлен весь его экскурс. Ведущий знакомит участников педагогов с правилами, делит их на команды, раздаёт маршрутные листы, карты, путеводители.

Основная часть квеста отводится для выполнения и прохождения основных этапов игрового маршрута (преодоление препятствий, решение задач, головоломок, шарад и т. д.).

В *заключительной части* ведущему необходимо подвести итоги, обменяться мнениями со всеми участниками и не забыть про награждение победителей игры. При подведении итоговой рефлексии следует обратить внимание воспитателей дошкольного образования на следующие вопросы: «Что вам показалось сложным, трудным?», «Над чем следует ещё поработать?» [3].

Перед разработкой сценария квест-игры необходимо обратить внимание на последовательность действий (алгоритм проведения). Предварительная работа по разработке сценария заключается в проведении опроса или беседы потребностей участников предполагаемой игры. Важно оценить уровень своих возможностей и материальную базу. Необходимо поразмышлять над следующими вопросами: «Какие темы интересны для педагогов при проведении квеста?», «Что участники ещё не знают и чему их можно обучить?», «Какой результат я хочу увидеть?». На следующем этапе необходимо сформулировать цели и задачи. Задачи должны быть чёткими и понятными, побуждать интерес и не переутомлять игроков. Далее следует определить целевую аудиторию, ресурсы, выбрать место проведения игры. При этом необходимо составить план осуществления поставленных целей и задач, подобрать формы, методы, приёмы, средства для реализации поставленных целей и задач и только тогда приступать к разработке сценария. При разработке сценария необходимо придумать интересное название самого квеста и составить карту маршрута, в которую будут входить задания, кроссворды, ребусы, игры, импровизация самих участников. Также необходимо создать условия для проведения квест-игры (подобрать раздаточный и дидактический материал, подобрать музыкальное сопровождение, реквизиты, карты, атрибуты). После этого можно приступать к проведению игры с анализом полученных результатов.

Для наилучшей подготовки и проведения игры организатору необходимо чётко сформулировать ее цель, определить проблемную (игровую) ситуацию, которая погрузит воспитателей дошкольного образования в тему квеста; проработать инструкцию к самой игре и мысленно проиграть весь сюжет. В заключении важно продумать методические особенности её проведения, обратить внимание на то, как будут выполняться задания, продумать, какой продукт окажется на выходе, в какой форме будет подведён итог квеста [3].

Основными достоинствами использования квестов являются: необычная форма мероприятия; активность каждого педагога; возможность работать с большим объёмом информации; разнообразие содержания как по материалу, так и по типам, видам заданий; разнообразие форм общения (позволяет максимально реализовать развивающую функцию обучения); возможность формировать коммуникативные умения участников в командной работе; повышение мотивации к деятельности; гибкость формата (возможность выбора любого персонажа для участников и стилизация квеста под эту легенду).

Однако выявлены и недостатки использования квестов: большое количество времени, необходимое на подготовку самой квест-игры; поиск соучастников для организации квеста; финансовые и материальные затраты; неготовность педагога работать в ситуации неопределённости; необходимость предварительного проведения опросов или бесед для выявления интересных тем для педагогов [3].

Заключение. Успех проведения квест-игры во многом зависит от хорошо продуманного сценария, актуальной темы для воспитателей дошкольного образования, их возможностей, подготовленного материала, технических средств, оборудования. Использование квест-технологии может дать педагогам новые возможности для расширения арсенала активных методов и приёмов обучения в сочетании с проблемными, поисковыми, игровыми, интерактивными и групповыми методами [1].

Список цитируемых источников

1. Мингалева, А. Н. КВЕСТ-технологии в образовательной деятельности ДОО [Электронный ресурс] / А. Н. Мингалева. — Режим доступа: <https://www.pdou.ru/categories/9/articles/2247/>. — Дата доступа: 08.01.2022.
2. Каравка, А. А. Урок как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями [Электронный ресурс] / А. А. Каравка // Мир науки. — 2015. — № 3. — С. 1—7. — Режим доступа: <https://www.mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf/>. — Дата доступа: 06.01.2022.
3. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол [Электронный ресурс] // Молодой вчений. — 2014. — № 6 (09). — С. 138—140. — Режим доступа: <https://www.molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf/>. — Дата доступа: 03.01.2022.