

*Шило Ірина Олександрівна
студентка 2 курсу,
спеціальність 012 «Дошкільна освіта»,
Луцький педагогічний коледж*

*Науковий керівник:
Замелюк Марія Іванівна
к.пед.н., старший викладач кафедри дошкільної освіти,
Луцький педагогічний коледж*

КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ЗАСІБ ОЗНАЙОМЛЕННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ПРИРОДОЮ

Акцент в освіті, у зв'язку зі змінами в соціумі, пересувається на формування у дітей здатності самостійно мислити, добувати і застосовувати знання, ретельно обмірковувати прийняті рішення і чітко планувати свої дії, а також ефективно співпрацювати в різноманітних за складом групах, бути відкритими для нових контактів і зв'язків. Завдання педагога, спеціально організувати цю діяльність, створюючи всередині неї атмосферу співробітництва, взаємної довіри - дітей один з одним, а також дітей і дорослих. Закон України «Про освіту» трактує, що освіта є основою інтелектуального, духовного, фізичного і культурного розвитку особистості, її успішної соціалізації, економічного добробуту, запорукою розвитку суспільства, об'єднаного спільними цінностями і культурою, та держави» [1].

Зокрема, освіта визнається «державним пріоритетом, що забезпечує інноваційний, соціально-економічний і культурний розвиток суспільства» [1, с. 5].

Заклад дошкільної освіти виступає першим суспільним середовищем для дитини, метою якого є забезпечення гармонійного розвитку особистості дитини, її фізичного і психічного здоров'я, виховання ціннісного ставлення до природного й соціального довкілля, до самої себе, формування механізмів соціальної адаптації та творчого втілення в умовах життя в товаристві незнайомих дітей і дорослих.

Дошкільна освіта як перша самооцінна ланка має гнучко реагувати на сучасні соціокультурні запити, збагачувати знання дитини необхідною якісною інформацією, допомагати їй реалізувати свій природний потенціал, орієнтуватися на загальнолюдські й національні цінності [2, с. 4].

З вимогою часу освітня діяльність в закладі дошкільної освіти потребує оновлення змісту, впровадження інноваційних освітніх технологій, форм і методів. Однією з таких інноваційних педагогічних технологій є «квест-технологія», що дозволяє зробити процес навчання актуальним, особистісно-значущим, цікавим, продуктивним, творчим, і в якійсь мірі навіть азартним.

За аналізом науково-педагогічної літератури (М. Андреева, Я. Биховський, О. Гапеєва, М. Гриневич, Б. Додж, Л. Іванова, Т. Марч,

Н. Кононець, Г. Шаматонова та ін) існує два варіанти розуміння квестів: за типом «методів проєктів» (усі учасники квесту об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє завдання, а також набір ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група, виконуючи завдання, повинна створити новий освітній продукт. Тобто акцент робиться на групову роботу); за типом «змагання» – педагог створює цікавий сюжет; діти(індивідуально або колективно згідно з сюжетом) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); усі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Тобто акцент робиться на цікавому сюжеті, грі та змаганнях між учасниками).

Квести можна класифікувати: за формою проведення: комп'ютерні ігри, веб-квести, QR-квести, медіаквести, квести на природі (вулиці, парках тощо), комбіновані за режимом проведення: у реальному режимі, у віртуальному режимі, у комбінованому режимі; за терміном реалізації: короткострокові (поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття), довгострокові (поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін); за формою роботи: групові, індивідуальні; за предметним змістом: моноквест, міжпредметний квест; за структурою сюжетів лінійні, не лінійні, кільцеві; за інформаційним освітнім середовищем: традиційне освітнє середовище, віртуальне освітнє середовище; за домінуючою діяльністю учасників: дослідницький квест, інформаційний квест, творчий квест, рольовий квест; за типом завдань (класифікація Б. Доджа та Т. Марча): переказ (демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання), планування та проєктування (розробка плану або проєкту на основі заданих умов), самопізнання (будь-які аспекти дослідження особистості) компіляція (трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури), творче завдання (творча робота в певному жанрі – створення п'єси, віршів, пісні), аналітичне завдання (пошук і систематизація інформації), детектив, головоломка, таємнича історія (висновки на основі суперечливих фактів), досягнення консенсусу (вироблення рішення з нагальної проблеми), оцінка (обґрунтування певної точки зору), журналістське розслідування (об'єктивне виклад інформації (поділ думок і фактів)), переконання (схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб), наукові дослідження (вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел).

Зокрема, Т. Кузнєцова розглядає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища [11].

У визначенні О. Шевцової квест - орієнтація на вирішення нагальної проблеми.

За Н. Гончаровою квест виступає сценарієм організації проєктної діяльності дітей [11].

Філіп Бенц наголошує на те, що квест - це конструктивний підхід до навчання.

Слушною є позиція Б. Доджа, що квест буде ефективно реалізований якщо буде мати такі елементи: вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд усного квесту); центральне завдання (завдання, питання, на які учасники мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий); список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет; опис основних етапів роботи; керівництво до дії; висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми).

Для будь-якого квесту ключовою являється детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і педагог. Квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату [5].

Заслугує уваги думка Д. Грабчак, що функціональні можливості квестів дають змогу розв'язати ключові завдання навчання, зокрема стимулювати розвиток умінь та навичок дітей [3].

Відзначимо, що квест дозволяє розвивати активне пізнання на заняттях сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощів, а саме: вирішити, розплутати, придумати, уміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Враховуючи вищезазначене розглядаємо квест - технологію як засіб соціального, творчого, креативного, інтелектуального, пізнавального розвитку учасників освітнього процесу (дітей, педагогів).

Розглядаючи квест- технологію з точки зору соціального аспекту, хочемо вказати на значущість її використання для дітей старшого дошкільного віку. Зокрема, «квестова форма заняття вимагає від гравців вміння взаємодіяти, домовлятися один з одним, спільно обговорювати й аналізувати інформацію, виконувати взяті на себе ролі, доводити свої судження, переконувати, виявляти винахідливість, кмітливість» [4, с. 6].

Зауважимо, що саме вміння домовлятися, як показує практика, є надзвичайно складним для дітей старшого дошкільного віку. Вікові особливості розвитку, відсутність відповідного досвіду заважає дошкільникам включатися в групову чи колективну роботу. Тому педагоги під час організації квестів виховують бажання та вміння взаємодіяти з іншими дітьми, планувати розвиток спільної діяльності, домовлятися про розподіл обов'язків.

У контексті окреслених позицій, квест-технологія виступає ефективним способом дізнатися багато цікавого, пізнавального про рідний край, вміти діяти в різних життєвих ситуаціях. Зокрема, упровадження квесту в

організовану діяльність закладу дошкільної освіти дозволяє: активізувати розумову діяльність шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості дітей старшого дошкільного віку, здатності до подолання спеціально створених перешкод; формувати стійкий інтерес; активізувати сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень кінофрагментів, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки); поєднати новітніх та традиційних дидактичних засобів навчання; розвинути універсальні форми розумової діяльності в контексті навчання (аналіз, синтез, індукція, порівняння, систематизація тощо).

Список використаних джерел

1. Закон України «Про освіту» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/1060-12>
2. Базовий компонент дошкільної освіти / Науковий керівник: А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф, д-р пед. наук; Авт. кол-в: Богуш А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В., Долинна О. П., Ільченко Т. С., Коваленко О. В., Лисенко Г. М., Машовець М. А., Низковська О. В., Панасюк Т. В., Піроженко Т. О., Поніманська Т. І., Сідельнікова О. Д., Шевчук А. С., Якименко Л. Ю. К. Видавництво, 2012. 26 с.
3. Беленька Г. В. Природничі науки у казках, запитаннях, дослідах. К. Шк. світ, 2011
4. Беленька Г. Експериментально-дослідницька діяльність дітей у природі як технологія пізнавального розвитку. Вихователь – методист дошкільного закладу, 2012. № 11
5. Денисенко Т. Подорожі в природу. Дошкільне виховання, 2012, №4
6. І. М. Сокол. Квест: метод чи технологія? Комп'ютер у школі та сім'ї, 2014. № 2. С. 28–31. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8