

Консультація для вихователів:

«Використання квест – технології в освітньому процесі ЗДО»

Всі діти люблять гратися. Малюки обожають пригодницькі книги й фільми, але, напевно, найбільше їм сподобається стати справжніми учасниками подій. На сьогоднішній день велику увагу освітяни приділяють вирішенню нагальних проблем сучасного освітнього процесу, активізації пізнавальної діяльності дошкільників, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає дошкільнятам знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, розв'язувати поставлені завдання, розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключові компетентності та готувати до навчання у Новій українській школі.

На думку багатьох учених (Биховський Я.С., Бовтенко М.А., Сисоєв П.В., Берні Додж, Том Марч та інші), під час застосування квест-технології діти проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє їм досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Квест поєднує в собі елементи мозкового штурму, тренінгу, гри тощо. Під час проходження квесту задіяні розум дітей, їхні фізичні здібності, уява, пам'ять і увага. Окрім цього, дошкільники проявляють кмітливість та організованість. Тому квест дає змогу ефективно поєднувати ігрову та навчальну діяльність дітей.

Особливості використання квест – технології в освітньому процесі.

Квест (англ. quest – пошуки; синоніми: Бродилка, Пригодницька гра, Adventure (переклад з англ. – пригода)) – один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв'язання розумових завдань для просування за сюжетом

Квест – це сюжетна командна гра-пригода із підказками та веселими завданнями, яка завершується досягненням ігрової мети.

Квест – це тривалий цілеспрямований прошук, який може бути пов'язаний із пригодною грою, а також слугує для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця виконання завдань.

Освітній квест – це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань. У процесі проходження квесту гравці послідовно виконують усі завдання. **Квест** є не лише формою навчання, а й містить потужний виховний потенціал. Участь у командних квестах сприяє соціалізації дитини та формує комунікативну компетентність дошкільника. Квест дає змогу дітям оцінити та правильно розставити пріоритети під час взаємодії, адже авторитетним стає той член команди, який власним розумом, логікою та лідерством веде команду до перемоги.

Для педагога, який організовує квест, головною метою є навчальна. Для дітей вона приховується за ігровою. Що виразнішою у квесті для гравців є ігрова сторона і що більший ефект забезпечується, то більше ця гра відповідає віковим особливостям дітей і краще сприяє навчанню.

У сучасній педагогіці найчастіше використовують такі *види квестів*:

- лінійний – завдання потрібно розв'язувати одне за одним; гравці рухаються за заздалегідь спланованим маршрутом;
- штурмовий – гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб розв'язання та маршрут обирають самостійно;
- коловий – маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту беруть участь, як правило, кілька команд, що стартують із різних позицій і рухаються до фінішу кожна за власним маршрутом.

З огляду на вікові особливості дітей у дошкільних навчальних закладах найдоцільніше проводити лінійні квести. Вони можуть містити *різні завдання*:

- інтелектуальні – ребуси, головоломки, загадки, шифрування;
- рухові – біг на швидкість, стрибки у висоту, проходження лабіринту;
- творчі – малювання карти, складання віршів, співання пісень тощо.

Основними критеріями вдалого квесту є насамперед його безпечність для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру. Якісний квест має бути побудований на комунікаційній взаємодії між гравцями. За відсутності злагодженої

взаємодії неможливо досягти поставленої мети. Натомість спілкування, обговорення можливих варіантів дій стає хорошим засобом для згуртування гравців.

Але як саме створити квест, щоб він був цікавим для дошкільнят, результативним із точки зору навчальних програм та реальним в умовах дитячого садка? Усе дуже просто. Як і будь-яка діяльність, процес створення квесту має свій *алгоритм* (Додаток 1). Спробуймо детальніше проаналізувати кожний етап.

Організаційно-підготовчий етап

• Визначення навчальних потреб дошкільнят

Придивіться до своїх малюків, зокрема: чим вони займаються під час самостійних ігор, про що говорять між собою? Можливо, вони постійно обговорюють новинки кінематографу, чи то обмінюються враженнями про секрети проходження нового рівня комп'ютерної гри. Тоді варто скористатися результатами спостережень і взяти цю тему за основу під час створення квесту (звичайно, вам теж доведеться «бути в темі»).

• Окреслення теми, мети, типу квесту

Ви можете обрати тему, яка засвоюється дітьми з труднощами. Так ви матимете можливість в ігровій формі мотивувати дошкільників до вивчення нового матеріалу. Під час вибору типу квесту беріть до уваги вік дітей

• Вибір сюжету і визначення кола завдань

Найголовніше у квесті – сюжет. Він має бути ігровим, містити інтригу, пробуджувати цікавість. Завдання мають передбачати пошук, що здійснюється більш ніж за 2 кроки. Завдання пропонуються в незвичайній формі – загадки, зашифровані послання, які вимагають «приміряння» ролей. Сюжет має бути цікавим, заплутаним і непередбачуваним (Додаток 2)

• Визначення термінів реалізації і тривалості квесту

Не робіть квест надто довгим (надмірна тривалість квесту може призводити до втрати в дітей інтересу). Тим паче, якщо ви впроваджуєте квест як форму навчання, його активна фаза (етап виконання дітьми завдань та проходження маршруту) має визначатися межами заняття.

• Розробка і створення додаткових необхідних документів

Вам необхідно створити різноманітні підказки. Що доцільніше вони будуть поділені за тематикою, то більше учасників матимуть бажання долучитися до участі у квесті. Наприклад, якщо учасники квесту вирушили на пошуки старовинних артефактів, зробіть підказки у вигляді багатовікових пергаментів («зістарити» звичайний папір не важко, а виглядає дуже ефектно), а для шукачів піратських скарбів розробіть маршрут квесту у вигляді карти.

- **Розробка критеріїв оцінювання діяльності дошкільників**

Квест, як і будь яка навчальна діяльність, має бути належно оцінений. Критерії доцільно розробити відповідно до вікових особливостей малюків та тематики квесту. Це можуть бути фішки, монети, частини карти або пазли тощо.



Реалізація.



- **Ознайомлення дошкільників із сюжетом, основними питаннями, організаційними моментами**

Сюжет квесту має викликати у малюків захоплення. Тож ознайомлюючи їх із сюжетом, максимально створіть відповідну атмосферу: продумайте мотиваційний компонент, сюрпризний момент, ввімкніть відповідну музику, приглушіть світло, вдягніть костюм чарівника тощо.

- **Об'єднання дошкільників у групи (за необхідності) і розподіл завдань**

Розподіл може бути яким завгодно. За кольором хустинок, за гендерними ознаками, за першим звуком імені

- **Ознайомлення учасників із місцем проведення квесту**

Квест можна проводити де завгодно: у межах групи, на майданчику, в усьому приміщенні садочку чи лише в деяких локаціях закладу, однак ви маєте одразу попередити дітей про маршрут квесту. Для цього, наприклад, ви можете зробити спеціальні наліпки на локаціях, що задіяні у квесті, заходити ж у приміщення без спеціальних наліпок суворо заборонено (за це навіть можна передбачити штрафні бали). Як рухаються команди? Згідно з обраним квестом (лінійний, штурмовий, кільцевий), педагогу варто ретельно продумувати рух команд та розташування завдань (Додаток 4)

- **Ознайомлення дошкільників із критеріями оцінювання**

Учасники квесту мають бути ознайомлені із критеріями оцінювання на початку квесту. У такому випадку, наприклад, розуміючи, що прихід до фінішу іншими оцінюється лише на бал менше, ніж перемога, дошкільнята виявлятимуть більше ентузіазму.

- **Ознайомлення з правилами квесту**

Квест – це гра з правилами, яких дошкільнята мають дотримуватись. Вихователь має нагадати дітям правила гри до її початку (Додаток 3)

- **Супровід проходження квесту**

На кожній локації квесту має бути відповідальна особа (контролер чи куратор), що видаватиме учасникам завдання, стежитиме за поведінкою учасників, фіксуватиме порушення тощо. Один вихователь, звичайно, не зможе бути на усіх локаціях одночасно, тож варто залучити на допомогу колег чи батьків, або вихованців іншої групи які не задіяні у квесті. Педагогу необхідно також ретельно

продумувати такий вибір завдань, щоб малюкам було цікаво їх виконувати (Додаток 5)

- **Перевірка й оцінювання проміжних етапів**

Зазвичай навчальний квест передбачає не лише проходження маршруту, а й виконання певних завдань, які формують чи перевіряють рівень знань дошкільників. У ході квесту діти можуть обмінюватися бланками із виконаним завданням на наступну підказку, тож подальший рух маршрутом можливий лише в разі правильного виконання завдань.

Завершальний етап

- **Оцінювання діяльності учасників за розробленими критеріями**

В основі будь-якої гри лежить принцип. Один з найпростіших – змагальність, тобто в кого більше балів, хто швидше або більше виконає завдань

- **Оголошення результатів діяльності учнів**

Якщо учасники квесту мандрували в пошуках скарбу (мається на увазі певна матеріальна річ), дозвольте тим, кому не пощастило стати переможцями, теж помилуватися чи ознайомитися з ним.

- **Формулювання висновків та рефлексія**

Покажіть дітям, чого вони навчилися в процесі проходження квесту, з якими ресурсами вони навчилися працювати, які факти дізналися, адже знання за плечима не носити, і якщо цього разу їм не вдалося здобути перемогу, наступного — фортуна обов'язково їм усміхнеться.

- **Нагородження переможців**

Нагороджуйте дітей не лише високими балами за квест, а підготуйте, наприклад, грамоти / дипломи, зробіть переможне фото, купіть солодкі призи тощо. Можна зробити кубок, медалі, на яких вже написано «Переможці квесту». Звичайно, призи мають бути призначені для всієї команди. До того ж, призи мають отримати всі команди без винятку.

Розглянувши особливості організації та проведення квестів, виникає питання: чи ця захоплююча технологія розрахована лише на дітей? Звісно ж, ні! Для того, щоб педагоги використовували квести, найефективнішою формою методичної роботи в закладі виявились методичні квести. Адже, якщо вихователь сам відчує себе у ролі учасника квесту, він краще і глибше зрозуміє суть нової технології. Правила незмінні для будь-якого квесту, чи то для дітей, чи то для дорослих.