

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТ-ИГР В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ПРОФЕССИЯХ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Будник А.А.,

студент 4 курса МГУ имени А.А. Кулешова, г. Могилев, Республика Беларусь

Научный руководитель – Лукашкова И.Л., канд. пед. наук, доцент

Согласно учебной программе дошкольного образования [1], одной из ключевых задач является формирование у детей представлений о мире профессий через различные виды деятельности. В свете глобальных изменений на рынке труда, появления новых специальностей и исчезновения традиционных профессий, необходимо начинать профориентационную работу с дошкольного возраста. Традиционные дидактические методы продолжают служить основой воспитания и обучения детей, однако в условиях динамичных изменений в образовательной среде возникает необходимость интеграции традиционных методов с современными подходами. Квест-игры представляют собой уникальную технологию, которая объединяет элементы традиционного обучения и инновации. В отличие от классических дидактических методов, квест-игры предлагают интерактивный подход к обучению, позволяя детям дошкольного возраста активно участвовать в познавательном процессе через выполнение заданий и решение проблем в игровой форме.

Цель исследования – определение дидактических возможностей и организационных аспектов применения квест-игр в процессе формирования представлений о профессиях у детей дошкольного возраста.

Материал и методы. Материалом, составившим теоретическую основу исследования, являлись научные работы по изучаемой проблеме (Е.В. Сафонова, И.С. Асташова, Н.Б. Гаврилова, Е.Ф. Федорив, В.И. Галушко, А.З. Хазиева и Н.Ш. Сыртланова). Получение результатов исследования обеспечивалось применением следующих теоретических методов: анализ, синтез и обобщение научной литературы по рассматриваемой проблеме.

Результаты и их обсуждение. В квесте как интегрированной технологии сочетаются идеи проблемного и игрового обучения, проектного метода, что обеспечивает комплексное решение задач образовательного процесса [2]. Ценность квест-игр связана со значимостью знаний и умений каждого участника квеста, что способствует, передаче опыта между воспитанниками и развитию у них способности работать в команде. Анализ практического опыта Е.Ф. Федорив и О.А. Скиданенко по использованию квест-игр в ранней профориентации детей дошкольного возраста показал, что в квест-технологии успешно объединяются различные виды деятельности и формы работы с детьми, элементы обучения и развлечения, создающие условия для реализации принципов доступности и индивидуализации. По мнению авторов, линейные и штурмовые квесты являются наиболее доступными видами для воспитанников дошкольного возраста, кольцевые квесты целесообразно использовать с детьми более старшего возраста. К наиболее эффективным и посильным для детей дошкольного возраста способам и приемам, которые можно применять в линейных квест-играх по ранней профориентации, Е.Ф. Федорив и О.А. Скиданенко относят: тайное письмо, пазлы, викторину, «Четвертый лишний», «Назови правильно», загадку, спрятанную вещь, лабиринт, эстафеты, использование букв и цифр. Эти организационные приемы и способы в квест-игре, как правило, связаны единой темой [3].

Е.В. Сафонова [4] подчеркивает важность подготовительного этапа в применении квестов. Результативность реализации квест-игр, по мнению авторов, во многом

зависит не только от тщательной подготовки материалов, но и детей к активной познавательной деятельности. На необходимость проведения предварительной работы с воспитанниками по созданию у них представлений о трудовой деятельности и профессиях, формирования интереса к данной тематике указывают и другие исследователи [5]. Также они считают, что работа по формированию представлений о профессиях у детей дошкольного возраста с использованием квест-игр может быть реализована в организованной образовательной деятельности, в ходе режимных моментов, в самостоятельной деятельности детей и в совместной деятельности со взрослыми. Дидактическим ресурсом выступает заложенная в квестах возможность варьирования уровня сложности заданий и степени самостоятельности участников, адаптации их содержания под тематику различных профессиональных сфер («Строители», «Пожарные», «Спасатели», «Космонавты» и т.п.). Все это свидетельствует об универсальности квест-игр.

В ряде работ отражены дидактические возможности квест-игр. Как считает коллектив авторов, квест-игры выступают эффективным организационно-методическим инструментарием, способствующим расширению представлений воспитанников о мире профессий, развитию социальных навыков и самостоятельности [6]. В.И. Галушко с соавторами характеризуют квест-технологии как инновационное, нетрадиционное средство, обладающее мощным обучающим потенциалом. Ими особо подчеркивается, что при соблюдении всех правил подготовки и проведения квест-игры дети получают системные знания, которые являются актуальными, последовательными и осознанными [7]. Исследования А.З. Хазиевой и Н.Ш. Сыртлановой показали, что квест-игры могут успешно применяться для формирования представлений у детей дошкольного возраста о необычных и современных профессиях: «Глазир», «Молекулярный диетолог», «Биоинженер», «Сити-фермер», «VR Дизайнер». В результате использования квест-игр существенно расширился кругозор детей, ориентация разных видах труда взрослых, значительно возрос интерес к профессиям будущего [8].

Заключение. Анализ педагогической литературы убедительно демонстрирует высокий потенциал квест-игр как эффективного инструмента формирования представлений о профессиях у детей дошкольного возраста. Квест-технологии органично сочетают традиционные методы обучения с современными интерактивными подходами, создавая благоприятную среду для активного познания мира труда воспитанниками.

1. Учебная программа дошкольного образования. – Минск : Нац. ин-т образования, 2023. – 380 с.
2. Мурашко, Е.А. Организационно-методический потенциал квест-технологии в педагогическом процессе высшей школы / Е.А. Мурашко, И.Л. Лукашкова // Веснік Магілёўскага дзяржаўнага ўніверсітэта імя А.А. Куляшова. – 2020. – № 1 (55) – С. 29–37.
3. Федорив, Е. Ф. Применение квест-игр для ранней профориентации / Е.Ф. Федорив, О.А. Скиданенко // Научное и образовательное пространство в условиях вызовов современности : материалы III Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участ., Чебоксары, 2 нояб. 2022 г. / Чуваш. гос. ун-т им. И.Н. Ульянова ; гл. ред. О.Н. Широков. – Чебоксары, 2022. – С. 172–175.
4. Сафонова, Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы / Е.В. Сафонова // Народное образование. – 2018. – № 1-2 (1466) – С. 83–87.
5. Асташова, И.С. Ранняя профориентация в ДОУ: квест-игра «В мире профессий» как средство формирования представлений у детей о разных профессиях / И.С. Асташова, И.В. Дерипаска, О.В. Осипова // Инновационные механизмы и стратегические приоритеты научно-технического развития : сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф., Калуга, 20 нояб. 2022 г. / редкол.: А.А. Сукиасян (отв. ред.) [и др.]. – Уфа, 2022. – С. 131–132.
6. Современные образовательные технологии в ранней профориентации дошкольников / Н.Б. Гаврилова [и др.] // Традиции и новации в дошкольном образовании. – 2018. – № 1. – С. 13–15.
7. Образовательная квест-технология как форма ранней профориентации детей дошкольного возраста / В.И. Галушко [и др.] // Наука и образование: отечественный и зарубежный опыт: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф., Белгород, 29 мая 2023 г. / Белгород. гос. нац. исслед. ун-т ; редкол.: С.И. Линник-Ботова (отв. ред.) [и др.]. – Белгород, 2023. – С. 224–227.
8. Хазиева, А.З. Методические решения в ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста / А.З. Хазиева, Н.Ш. Сыртланова // Педагогические традиции и инновации в образовании, культуре и искусстве : материалы IV Междунар. науч.-практ. конф., Уфа, 18 мая 2020 г. / БГПУ им. М. Акмуллы ; редкол.: А.С. Кобыскан (отв. ред.) [и др.]. – Уфа, 2020. – С. 118–120.