

### Список литературы

1. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя /Д.В. Григорьев, П.В. Степанов - М.: Просвещение, 2010.
2. Основная образовательная программа НОО МБОУ «Масловопристанская средняя школа» Шебекинского района Белгородской области.

УДК 373.2

### ТЕХНОЛОГИИ НОВЫХ ФОРМ СОВМЕСТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА И СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В ЭКОЛОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ: ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ КВЕСТ-ИГРЫ

**Шинкарева Людмила Владимировна**  
ФГАОУ ВО «Белгородский государственный  
национальный исследовательский университет»,  
Белгород  
E-mail: shinkareva@bsu.edu.ru

**Аннотация.** В статье рассматривается возможность использования квестов как новой интерактивной игровой формы экологического образования старших дошкольников, обеспечивающей как развитие навыков работы в команде сверстников, так и проявление индивидуальных качеств, способностей, достижений ребенка. Уточняются определение, особенности, виды образовательного квеста, специфика его организации и проведения в условиях экологического образования детей.

**Ключевые слова.** Экологическое образование, квест, образовательный квест, дошкольник, индивидуализация.

### TECHNOLOGY FOR NEW FORMS OF JOINT ACTIVITY OF TEACHER AND SENIOR PRESCHOOL CHILDREN IN ENVIRONMENTAL EDUCATION: ENVIRONMENTAL QUEST GAMES

**Shinkareva Lyudmila Vladimirovna**  
Belgorod State National Research University  
Belgorod  
E-mail: shinkareva@bsu.edu.ru

**Abstract.** The article considers the possibility of using quests as a new interactive game form of environmental education of preschool children, providing both the development of skills in the team of peers, and the manifestation of individual qualities, abilities, achievements of the child. Definition, features, types of educational quest, specifics of its organization and carrying out in the conditions of ecological education of children are specified.

**Keywords.** Environmental education, quest, educational quest, preschooler, individualization.

Среди ведущих методологических принципов, определяющих основу образовательного пространства современного дошкольного учреждения, занимает принцип индивидуализации образования. Его суть довольно часто предполагает адаптивность образовательного процесса к уровню подготовки ребенка, ориентацию на его способности, интересы, особенности развития человека как индивида, личности. Идея «индивидуализации дошкольного образования» находит отражение в ФГОС ДО, одним из требований которого, является проектирование и осуществление образовательного

процесса в дошкольном учреждении таким образом, чтобы ребенок становился субъектом собственной активности, отношений, чтобы целенаправленная и осознанная деятельность служила средством его собственного развития.

Сказанное актуализирует проблему использования потенциала разных направлений в образовании дошкольников, в том числе экологического. Этот вид образования наряду с активным усвоением детьми элементарных научных экологических представлений, норм и правил поведения в природе, овладением практическими и познавательными экологическими умениями, обеспечивает каждому ребенку выбор интересной для него эколого-ориентированной деятельности, стимулирующей его активное взаимодействие с объектами природы и предметами рукотворного мира, обогащение субъектного опыта, удовлетворение потребности актуального, ближайшего и перспективного развития.

Это становится возможным при условии использования новых подходов, новых решений в организации разных видов эколого-ориентированной деятельности, внедрения инновационных форм, технологий осуществления образовательного процесса, пересмотр взаимодействия взрослый – ребенок.

Особую популярность в образовании дошкольников, в том числе и в экологическом, приобретают квесты. В педагогике квест – это сравнительно новое явление, которое требует теоретического обоснования и осмысления. Сегодня, в литературе квест понимается и как технология, и как интерактивная игровая форма организации поисковой и проектной деятельности детей, и как способ и средство развития личности и др. Этому подтверждение анализ результатов теоретических и эмпирических исследований, посвященных изучаемому вопросу. Так квест рассматривается как инновационная форма воспитания (Т.О. Лечкина [2] ) и развития разных видов активности ребенка (Н.Н. Кривдина [1], Д.Е. Тарарин [6] ); как метод экологического образования (В.Н. Полищук, Т.Б. Туча [3] ); как педагогическая технология (И.Н. Сокол [5]); как форма образовательной деятельности старших дошкольников (О.Н. Самохина [4] ) и др.

В нашей работе мы будем рассматривать квест, а точнее образовательный квест, как одну из интерактивных нетрадиционных игровых форм экологического образования детей дошкольного возраста, которая имеет существенные особенности и специфику в организации и проведении.

Эта форма экологического образования позволяет решать как общие задачи, связанные с познавательным, физическим, коммуникативным, личностным развитием дошкольника (участники решают задачи, занимаются поиском информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять ее для достижения конечной цели, проявляют инициативу, самостоятельность, творчество, активность и др.), так и более конкретные задачи взаимодействия ребенка и природы (в увлекательной форме закреплять, углублять, систематизировать экологические представления и умения, применять их в нестандартных ситуациях и др.).

Образовательный квест характеризует наличие как общих признаков, свойственных любому квесту, так и специфических:

- цель, к которой необходимо прийти, пройдя все испытания;
- комплекс задач: образовательную (закрепление, обобщение экологических представлений, умений, навыков); развивающую (иницирование познавательной мотивации, развитие творческих способностей, познавательного интереса, исследовательского поведения и др.); воспитательную (формирование личностных качеств, навыков взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и др.); развлекательную (занимательную);
- понятный, продуманный сценарий, отражающий сюжет (легенду), игровые персонажи, правила;
- присутствие наставника, руководителя, ведущего (педагога);
- учет возрастных, интеллектуальных, физических возможностей дошкольников;
- различные организационные формы (в парах, по группам, две-три команды);

- сочетание интеллектуальных и двигательных разноуровневых заданий (репродуктивные, творческие, проблемные);
- элемент соревновательности, эмоциональная окраска, эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, музыка, декорации).

Анализ литературы показал, что разные авторы классифицируют квесты по разным основаниям (И.Н. Сокол, Е.В. Халина, О.В. Шатунова и др.).

И.Н. Сокол предлагает подробную классификацию квестов, согласно которой образовательные квесты различаются: по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные и др.); по режиму проведения (в реальном режиме, в виртуальном режиме; в комбинированном режиме); по сроку реализации (краткосрочные, долгосрочные); по форме работы (групповые, индивидуальные); по предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест); по структуре сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые); по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда) [5, с. 138-140].

В экологическом образовании дошкольников квесты как организационная форма могут быть по режиму проведения: в реальном времени; по сроку реализации: краткосрочные; по форме проведения: на природе или комбинированные; по количеству участников: групповые, в традиционной образовательной среде; по структуре сюжетов: линейные, штурмовые, кольцевые. Линейные квесты - это те, в которых движение осуществляется по цепочке: решив одно задание, дети получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут заданный маршрут. В штурмовых (нелинейных) квестах игроки сразу получают основное задание, маршрутный лист, где указаны места с подсказками. Но при этом способы и пути решения заданий участники выбирают самостоятельно. Кольцевой квест представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники начинают движение из одной точки, которая и будет для них завершающей.

Важным педагогическим условием, обеспечивающим достижение результата квеста, является реализация технологического подхода в его организации и проведении. Можно выделить несколько технологических этапов в подготовке и осуществлении квеста: подготовительный, организационный, игровой, рефлексивно-оценочный. Каждый этап характеризуется целью, полем совместной деятельности и содержанием деятельности воспитанника и наставника-педагога, конкретным результатом, технологическими ограничениями и возможными способами их преодоления.

*Подготовительный этап* начинается с определения педагогом цели и задач квеста. Дошкольники должны понимать цель, к достижению которой они стремятся. Например, найти что-то или кого-то, спасти доброго персонажа от злого, познакомиться с обитателями леса, моря и др. Вместе с детьми, возможно обсудить сюжет (легенду), сюжетные линии, роли, игровые правила (бонусы, штрафы), игровое пространство (открытое или закрытое). Для проведения таких квестов целесообразно использовать потенциал экологической тропы дошкольного учреждения (отдельные ее «видовые точки», «станции»). Учитывая место проведения квеста, продумывается маршрут (станции, этапы, точки), для составления которого предлагается использовать разные варианты.

«*Маршрутный лист*», где указаны последовательно станции, их расположение, а также могут быть загадки, проблемные ситуации, зашифрованное слово, ответ на которые укажет место, куда надо последовать.

«*Волшебный клубок*», на котором прикреплены записки с названием или символическим изображением того места, куда участникам необходимо отправиться. Постепенно, разматывая клубок, дети перемещаются от станции (точки, пункта) к станции.

«*Карта-схема*» (схематическое изображение маршрута).

*«Волшебный экран».* Это любое доступное техническое устройство: планшет, телефон, ноутбук, где в определенной последовательности расположены фотографии, картинки тех мест, куда должны следовать участники. Дети могут узнавать о направлении движения от ведущего, только после того, как выполнят задание на станции. Ответ на поставленную задачу и есть название следующей станции, где нужно найти спрятанную подсказку в определенном месте и т.п.

*«Следы».* Этот вариант маршрута предполагает передвижение от одного этапа (станции) к другому по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам, при условии выполнения предложенного задания.

Важным моментом подготовительного этапа является проектирование педагогом заданий разных по сложности, форме, содержанию (кроссворды, проблемные ситуации, загадки, лабиринты, проведение опытов, работа с моделями, задания на классификацию, дидактические игры: найти лишнее, изобразить животное, имитировать повадки и др.) и условий их выполнения.

Завершается этап разработкой сценария и оформлением квеста с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря, атрибутов.

*Организационный этап.* Целью данного этапа является мотивация и организация детей к предстоящей деятельности. Это предполагает вступительное слово ведущего-наставника с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, активизация интереса, создание соответствующего эмоционального настроя. Осуществляется формирование групп, команд и т.д., обсуждение сюжета, правил квеста, распределение ролей, раздача маршрутных листов.

*Игровой этап.* На этом этапе решаются поставленные задачи и необходимо помнить, чтобы развлекательная составляющая квеста не была в ущерб образовательной и развивающей. В процессе игры участники последовательно двигаются от станции (точки) к станции, выполняя различные задания, преодолевая предлагаемые испытания. Успешное прохождение каждого этапа требует от детей как проявления индивидуальных знаний, умений, качеств, так и навыков работать в команде, что позволяет им перейти без препятствий (штрафов) на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение к выполнению следующего задания, что является эффективным средством инициирования разных видов активности детей и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

*Рефлексивно-оценочный этап.* Этап анализа, самоанализа деятельности участников квеста и оценки результата.

Ведущий-наставник ориентируется на 4 вида рефлексии для оценки квеста: коммуникационная - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами; информационная - приобретение детьми нового знания, умения; мотивационная - побуждение участников к дальнейшему расширению информационного поля; оценочная - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса и результата. Инструментом, запускающим рефлексию, могут быть вопросы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

В качестве технологических ограничений этой формы можно выделить недостаточность технических средств и оборудования, трудоемкость в подготовке атрибутов, заданий, инерционность отдельных педагогов.

Таким образом, проведение квестов позволяет уйти от традиционных форм в экологическом образовании детей и значительно расширить рамки образовательного пространства, способствует «командообразованию», повышению уровня взаимодействия в команде сверстников (дети учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность в неопределенной ситуации, творчески мыслить, общаться, слушать и слышать альтернативные мнения, самостоятельно и сообща принимать решения), а также созданию условий для проявления индивидуальных способностей, качеств, достижений ребенка.

### Список литературы

1. Кривдина Н.Н. Развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников в образовательных квестах / Н.Н. Кривдина // Филологическое образование в период детства. – 2016. – № 23. – С. 146–148.
2. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т.О. Лечкина // Наука и образование: новое время. – 2015. – № 1 (6). – С. 12–14.
3. Полищук В.Н., Туча Т.Б. Экологические квесты как метод экологического образования младших школьников / В.Н. Полищук, Т.Б. Туча // Казанский педагогический журнал. – 2018. – № 1. – С.126-128.
4. Самохина О.Н. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками / О.Н. Самохина // Новая наука: Стратегии и векторы развития. – 2017. – № 3. Т. 1. – С. 36-39.
5. Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С.138-140.
6. Тарарин Д.Е. Живые квесты как инструмент формирования коммуникаций между участниками игрового процесса/ Д.Е. Тарарин // Современные проблемы взаимодействия российского государства и общества: сборник конференции. Саратов. – 2016. – № 1 (52). – С. 232 – 234.

УДК 372.8

### СОЦИАЛИЗАЦИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

**Шумакова Анна Романовна,**  
ФГАОУ ВО «Белгородский государственный  
национальный исследовательский университет»,  
Белгород  
E-mail: shumakova\_a@bsu.edu.ru

**Аннотация.** В статье обосновывается необходимость развития познавательной деятельности в начальной школе, которая представляется необходимым компонентом процесса учения и социализации личности. Раскрываются особенности использования методов познавательной деятельности на уроках русского языка в начальной школе.

**Ключевые слова:** социализация младших школьников, познавательная деятельность, младший школьник, урок русского языка.

### SOCIALIZATION OF PRIMARY SCHOOL PUPILS' IN THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE ACTIVITY AT THE RUSSIAN LANGUAGE LESSONS

**A.R. Shumakova,**  
Belgorod National Research University  
Belgorod  
E-mail: shumakova\_a@bsu.edu.ru

**Abstract:** The article substantiates the need for the development of cognitive activity in the elementary school, which seems to be a necessary component of the process of learning and socialization of the individual. The peculiarities of the use of methods of cognitive activity in the lessons of the Russian language in elementary school are revealed.

**Keywords:** socialization of primary school pupil, cognitive activity, primary school pupil, the Russian language lesson.