

УДК 373.2.013(477+437)

DOI: <https://doi.org/10.54662/veresen.4.2023.05>**Галина Лебідь,**

ORCID iD 0000-0001-8773-3837

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії й методики
дошкільної та початкової освіти
Миколаївський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
вул. Адміральська, 4-а, 54001,
м. Миколаїв, Україна
halyna.milenina@toipro.mk.ua

ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ДО НАВЧАННЯ В НУШ ЗАСОБАМИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

У науково-методичній статті розкрито можливості використання інноваційної квест-технології в освітньому процесі дошкільної освіти для формування готовності дітей старшого дошкільного віку до навчання в НУШ. У розвідці представлено характеристику моделі використання квест-технології в закладах дошкільної освіти, розкрито її змістовий, методологічний й організаційних складники, описано принципи, підходи, методи та засоби, розкриті етапи роботи над квестом, указані ключові компетентності. Підтверджено, що використання можливостей квесту забезпечить сформовану готовність старших дошкільників до навчання в НУШ.

Ключові слова: квест; квест-технологія; модель; Нова українська школа.

© Лебідь Г. С., 2023

Вступ.

Дошкільна освіта є початковим компонентом системи безперервної освіти в Україні, тому перехід від рівня дошкільника до школяра – найскладніший період у житті дитини, що пов'язаний із ухваленням у нове соціальне середовище з новим типом відносин із дорослими, однолітками. Головна мета Нової української школи – створити заклад, де учням приємно навчатись, здобувати не лише знання, а й уміння послуговуватись ними в повсякденному житті. Використання інноваційних ігрових технологій, зокрема квест-технології в освітній діяльності дає можливість реалізувати зазначені цілі. Складниками готовності дитини до шкільного навчання доцільно вважати: інтелектуальний (фізіологічна готовність мозку до навчання), вольовий (здатність робити щось усупереч складнощам), соціальний (навички спіл-

кування з іншими), мотиваційний («Навіщо мені школа?»), тілесне дозрівання (готовність тіла до навчання). Це все можна розвинути за допомогою квест-технології.

Квест-технологія є актуальною в контексті вимог Базового компонента дошкільної освіти. Це інноваційна форма організації освітньої діяльності дітей у закладах дошкільної освіти, що підтримує активний розвиток у ході виконання ігрових пошукових завдань.

Беручи участь у квесті, дошкільник вчиться критично мислити, знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, класифікувати, виконувати запропоновані завдання, формуючи пізнавальну діяльність та ключові компетентності дошкільної освіти (рухова і здоров'язбережувальна, особистісна, предметно-практична та технологічна, сенсорно-пізнавальна, логіко-математична та дослідницька, природ-

ничо-екологічна та навички, орієнтовані на сталий розвиток, ігрова, соціально-громадянська, мовленнєва, художньо-мовленнєва, мистецько-творча (художньо-продуктивна, музична, театралізована) та інші мають продовження в освітньому процесі початкової школи та впродовж життя) (Базовий компонент дошкільної освіти, 2021).

Постановка проблеми. Різні аспекти питання готовності дитини до навчання в школі здавна привертала увагу вітчизняних дослідників дошкільної освіти. Українська діячка в галузі дошкільної освіти початку ХХ століття Н. Д. Лубенець зазначала, що «...починати виховання дітей зі школи – означає зводити будівлю на піску і без фундаменту» (Лубенець Н. Д., 1911, с. 64). Тож педагогові треба мати таку добірку технологій та методик, що сприятиме формуванню готовності до шкільного життя з урахуванням фізіологічної, педагогічної, психологічної готовності дитини до шкільного життя.

Український педагог В. О. Сухомлинський зазначав, що «школа не повинна вносити різкий перелом у життя дітей. Нехай, ставши учнем, дитина продовжує робити сьогодні те, що вона робила вчора, нове з'являється в її житті поступово і не приголомшує зливою вражень» (Сухомлинський В. О., 1978, с. 80). Категорію «наступність» розглядає І. М. Дичківська як таку, що «передбачає зв'язок та раціональність у її цілях, змісті, організаційно-методичному забезпеченні етапів освіти, що є сусідами одне з одним» (Дичківська І. М., 2004, с. 145).

Для означення цілісності процесу і результатів навчання в системі освіти є категорія наступності. Вітчизняна дослідниця Н. С. Казьмірчук вважає що врахування питання наступності є об'єктивною потребою в кожній педагогічній підсистемі, між її компонентами, а також між підсистемами освіти (Казьмірчук Н. С., 2018, с. 7).

Готовність дитини до школи І. В. Олійник розглядає як таку, що «складається з певного рівня розвитку розумової діяльності, пізнавальних інтересів,

готовності до довільної регуляції поведінки» (Олійник І. В., Ноженко Ю. М., 2017, с. 84). Бажання дитини йти до школи є частиною психологічної готовності. Здебільшого увага дослідників зосереджена на виокремленні складників названої готовності, а саме соціальному; емоційно-вольовому; інтелектуальному; мотиваційному.

Неможливо аналізувати ці якості у відриві від життєвого досвіду дитини, довілля, сімейного порядку, тому поняття «готовність до школи» з огляду на всі чинники можна схарактеризувати як знання, навички та поведінкові патерни, що дають змогу дітям вчитися й досягати успіхів у школі.

Показниками готовності до навчання в НУШ є бажання та усвідомлення необхідності вчитися, що виникає в результаті соціального дозрівання дитини, появи в неї внутрішніх протиріч, що визначають мотивацію до навчальної діяльності, а також рівень фізичного, психічного і соціального розвитку дитини, необхідний їй для успішного засвоєння шкільної програми без шкоди для здоров'я.

Створення передумов навчально-пізнавальної активності дитини, на думку автора розвідки, є одним із особливих етапів у її житті, що пов'язаний з індивідуальним становленням саме в дошкільному віці (Лебідь Г. С., Деньговська Л. М., 2022, с. 53). За допомогою квест-гри можемо досягати освітню мету – ознайомлення дітей із новою інформацією, закріплення набутих знань, відпрацювання на практиці вміння реалізувати проєктну та ігрову діяльність. Крім того, змагальний компонент спонукає дітей до взаємодії в колективі однолітків, сприяє згуртованості, розвиває активність та ініціативність.

В Україні в онлайн-режимі проведено всеукраїнську науково-практичну онлайн-конференцію «Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання у школі», де представлено матеріали, що розкривають теоретико-методологічні засади дослідження готовності дітей старшого дошкільного віку до нав-

чання в умовах реформування української школи, розкрито зміст науково-методичного забезпечення процесу розвитку готовності дошкільників до навчання в школі в умовах дошкільних закладів та сім'ї, представлено досвід упровадження наукових розробок у практику дошкільної та початкової освіти.

Актуальність та важливість наукового аналізу проблеми готовності дитини старшого дошкільного віку до навчання в сучасній школі підкреслює доктор психологічних наук, професор Т. О. Піроженко, зазначаючи, що в умовах сьогодення останній рік перед школою старші дошкільники проживають у різних соціальних умовах та способах організації навчання (Піроженко Т. О., 2023, с. 6).

Визначення мети й завдань статті.

Мета статті – дослідження особливостей формування в дітей старшого дошкільного віку готовності до навчання в НУШ засобами квест-технології.

Відповідно до мети визначено такі **завдання** статті:

1. На основі аналізу наукових джерел розкрити розуміння сутності поняття «квест».

2. З'ясувати доцільність формування в дітей старшого дошкільного віку готовності до навчання в НУШ засобами квест-технології.

3. Розробити й обґрунтувати модель використання квест-технології в закладах дошкільної освіти.

4. Подати результати роботи обласної творчої групи з використання квест-технології в закладах дошкільної освіти Миколаївщини.

Виклад основного матеріалу. Упровадження технологій діяльнісного типу, які забезпечують формування в дошкільників ключових компетентностей, що має продовження в НУШ, є вимогою сьогодення. Важливе місце в цьому процесі належить ігровим технологіям. Усвідомлення суттєвості проблеми підштовхує педагогів-практиків до пошуку активних форм та методів роботи з розглядуваного питання. Однією з

таких технологій, що вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати та розв'язувати поставлені задачі, є квест.

Квест відповідає запитам науковців і практиків як інноваційна технологія. Це пригодницька гра, що потребує від учасників виконання інтелектуальних завдань та передбачає активність кожного учасника. Квест дає можливість ефективно поєднувати ігрову та пізнавальну діяльність дітей дошкільного віку (Стаєнна О. О., 2019, с. 4).

Результативне впровадження квест-технології в освіті почалось у кінці ХХ століття, коли професор університету Б. Додж запропонував послуговуватись у процесі навчання пошуковою системою, де окреслено віднайдення рішень поставленого завдання з проходженням різноманітних осередків, у кожному з яких слід було виконати якусь дію або знайти ключ для виходу на подальший рівень. Квест-технологія на той час обмежувалася навіть не пошуками логічного рішення, а була покликана зацікавлювати дитину, продукуючи процес, схожий на гру. Саме ігри й слугували розвиткові такого напрямку в педагогіці. Квест – це радісна динамічна гра, що має безмежні освітні можливості, зокрема перетворити на заняттях звичайну тему навчального процесу в захопливу історію. Гра мотивує та робить пізнавальну діяльність привабливою, результативною, такою, що дитина запам'ятає надовго. Під час квесту діти-учасники проходять певні локації, де виконують певні завдання з елементами гри. Розв'язання того чи іншого завдання потребує від дошкільників вивлення розумових, фізичних здібностей, уваги, пам'яті й уваги, прояву кмітливості та організованості.

Із появою комп'ютерних ігор квестами почали називати цікаві пригодницькі ігри, тому синонімами до слова «квест» є лексеми «гра» та «завдання», іноді під квестом можна розуміти сюжет літературного твору, у якому головний герой повинен дійти до мети, виконуючи різноманітні завдання, долаючи при цьому різні пере-

шкоди. Пригодницька гра, що потребує від учасників виконання інтелектуальних завдань та завбачує активність кожного гравця. Гра є провідною діяльністю дітей дошкільного віку, під час якої дошкільники формують свої думки, приміряють рольові моделі, розвивають емоційний інтелект. Усе це визначає продуктивність гри, що виражено в пізнавальних, емоційних та інших здобутках.

Квести – це «модне дозвілля» дітей і дорослих. Можна організувати для дітей справжній інтелектуальний відпочинок – відвідувати разом квест-кімнати, квести по місту, музеях тощо.

Нині в методичних джерелах термін «квест» розглядають як тривалий цілеспрямований пошук, що може поєднуватись із пригодою або грою. Створення та впровадження квестів в освітній процес активно вивчають закордонні та вітчизняні науковці. Його потрактовують як ефективні та перспективні технології в медіадидактиці (Гриневич М. С., 2009, с. 154); проблемне завдання з елементами гри (Гапеева О. Л., 2011, с. 336); як інноваційні педагогічні технології (Троян А. О., 2020, с. 127).

Під час участі у квестах, зазначають фахівці, маємо розвивати творчу особистість як дитини, так і педагога. Серед характерологічних властивостей творчої особистості науковці виділяють відхилення від шаблону, оригінальність, ініціативність, високу самоорганізацію, наполегливість, працездатність. Саме ці характеристики слід формувати в ході проведення квестів.

У початковій школі квести, на думку Д. В. Грабчак, дають можливість виконання ключових завдань із навчальних предметів, стимул до розвитку загальнонавчальних умінь і навичок учнів (Грабчак Д. В., 2012, с. 142). У квесті можливе поєднання мозкового штурму, тренінгу, гри. Під час його проходження можемо розвивати в дітей розумові та фізичні здібності, увагу, пам'ять, увагу. Учасники квесту можуть виявляти кмітливість та організованість. Створити та провести квест, на думку І. М. Сокол, не є складним процесом, оскільки немає потреби завантажувати додаткові

програми, одержувати специфічні технічні знання та навички – є потреба лише в прагненні вчителів та учнів (Сокол І. М., 2014, с. 371). Широке й ефективне впровадження інноваційних технологій в освітній процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і педагогів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації.

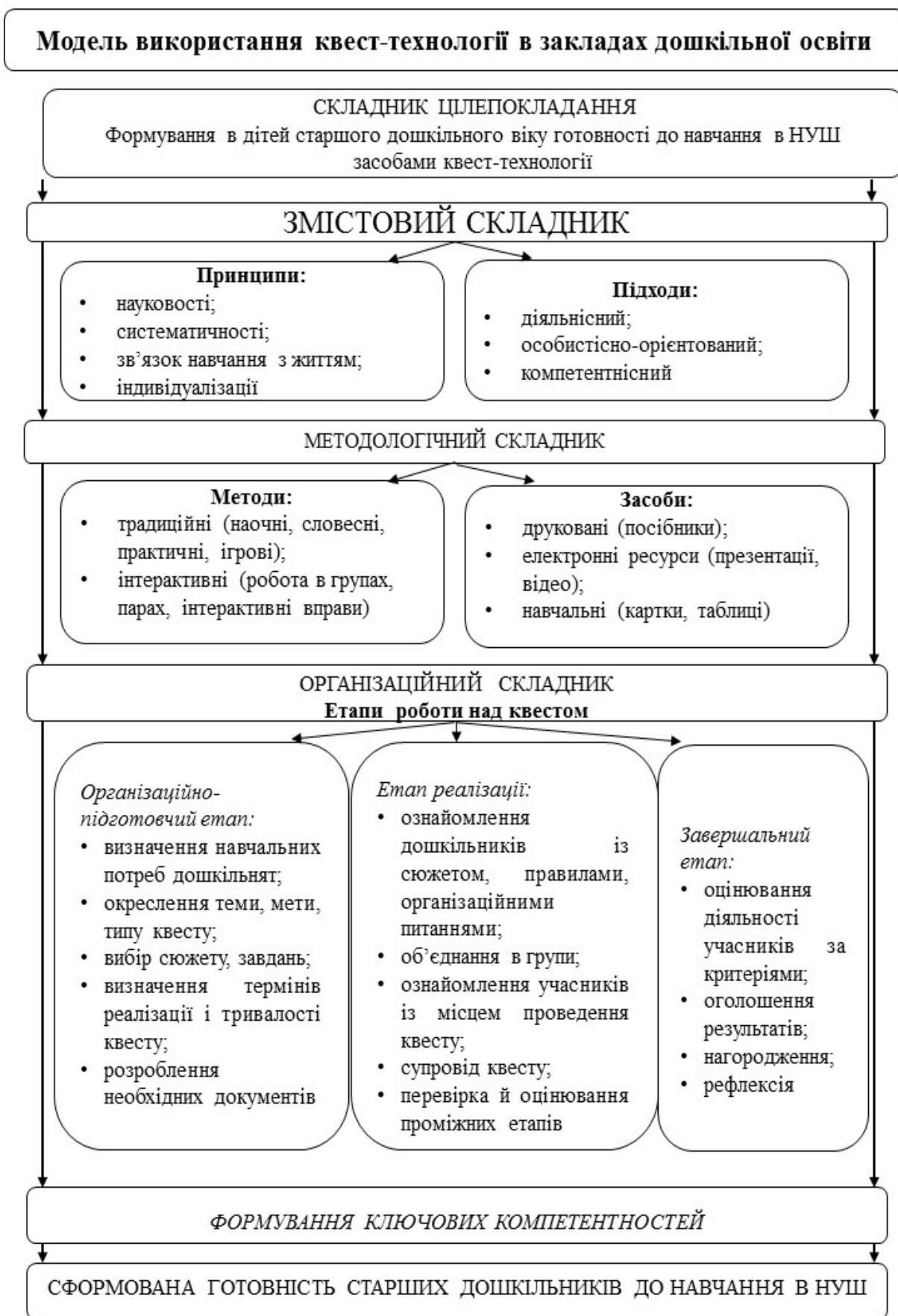
Квест – інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, оскільки його основою є послідовне виконання заздалегідь підготовлених для команд або окремих учасників завдань. Така робота – це ключовий складник будь-якого квесту, тому гравцям доводиться ставати єдиним механізмом, що націлений на загальний результат.

Квест-технологію доцільно використовувати в дошкільній освіті саме для формування готовності дітей старшого дошкільного віку до навчання в НУШ. Компетентності, що слід сформувати в дитини під час участі у квест-іграх, створюватимуть базу для збагачення та поглиблення знань у початковій школі. Виконання різних завдань у процесі традиційних квестів формує в дошкільників досвід аналізу ситуацій та розв'язання проблемних запитань, уміння працювати в команді.

На основі проведеного дослідження наукових джерел пропонуємо розуміння квест-технології як прийому найбільшого наближення особистості до реального життя та залучення до виконання певних завдань у командах. Отже, квест – педагогічна технологія ігрового навчання, участь у якій передбачає взаємодію в команді всіх учасників, планомірний пошук під час реалізації основного проблемного і допоміжних завдань із пригодами та грою за певним сюжетом.

Запропонована «Модель використання квест-технології в закладах дошкільної освіти» ґрунтується на провідних традиціях дошкільної педагогіки та психології та створена допомогти педагогічним працівникам закладів дошкільної освіти у формуванні в дітей дошкільного віку готовності до навчання в НУШ засобами квест-технології (Рисунок 1).

Рисунок 1 Модель використання квест-технології в закладах дошкільної освіти



Джерело: складено самостійно

В основі моделі змістовий, методологічний, організаційний складники, зміст яких побудовано в логічному взаємозв'язку і системній єдності.

Під час розроблення моделі автор спирався на основні принципи: науковості (спостереження за об'єктом та розповідь про нього), системності (передбачає встановлення закономірностей, характерних для названої технології); поєднання навчання з життям (попередній досвід дітей), індивідуалізація (урахування індивідуальних особливостей дітей).

Досягнення успіху готовності дітей старшого дошкільного віку до навчання в НУШ засобами квест-технології значною мірою залежить не лише від доцільного застосування методів (традиційних, інтерактивних) і засобів (друкованих, електронних ресурсів, навчальних), але й від організаційних форм цієї роботи. Модель використання квест-технології в закладах дошкільної освіти побудована з урахуванням етапів роботи над квестом: організаційно-підготовчого етапу (визначення навчальних потреб дошкільників; теми, мети, типу квесту; вибір сюжету, завдань; визначення темпів реалізації та тривалості квесту), етапу реалізації (ознайомлення із сюжетом квесту, об'єднання в групи, супровід квесту, оцінювання) та завершального етапу (оцінювання діяльності учасників, оголошення результатів, нагородження, рефлексія).

У ході системної роботи педагогі за пропонованою моделлю здійснюють формування ключових компетентностей у дітей старшого дошкільного віку. Кінцевим результатом роботи за моделлю використання квест-технології в закладах дошкільної освіти є сформована готовність дітей означеного віку до навчання в початковій школі.

Результат роботи творчої групи

Колектив кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти Миколаївського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти значну увагу приділяє квест-технології як інноваційній формі роботи в закладах дошкільної освіти.

Залучення педагогів до творчої групи є однією з ефективних форм методичної роботи, що сприятиме підвищенню рівня професійної компетентності педагогічних працівників. Працівники кафедри теорії й методики дошкільної та початкової освіти у 2017 році створили обласну творчу групу «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології», до якої залучені найдосвідченіші та готові до експериментальної діяльності педагоги Миколаївської області, що виявили інтерес і бажання розробляти та впроваджувати квести закладів дошкільної освіти.

Метою роботи обласної творчої групи є формування професійної компетентності педагогів закладів дошкільної освіти щодо застосування квест-технології в роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

Завданнями обласної творчої групи є:

1. Підготовка учасників обласної творчої групи до застосування квест-технології в професійній діяльності.

2. Дослідження теоретичних основ застосування квест-технології, компонентів квесту, етапів розроблення, алгоритму проведення, формулювання критеріїв оцінювання проходження квесту, переваги використання квест-технології в освітньому просторі закладів дошкільної освіти в сучасних умовах.

3. Проведення квестів із вихованцями закладів дошкільної освіти Миколаївської області.

4. Методичні квести призначені для педагогів – учасників обласної творчої групи з питань готовності використання інноваційної квест-технології в роботі з дітьми дошкільного віку.

5. Узагальнення досвіду роботи обласної творчої групи щодо впровадження квест-технології в освітньому просторі закладів дошкільної освіти (Міленіна Г. С., 2019, с. 3).

Роботу обласної творчої групи у 2017 році було спрямовано на дослідження особливостей логіко-математичного розвитку дітей дошкільного віку за допо-

могою квест-технології. Учасники творчої групи зосередилися на глибокому та всебічному вивченні квест-технології, що стало підґрунтям її впровадження в практику закладів дошкільної освіти Миколаївської області. У 2018–2019 роках увагу педагогічних працівників акцентовано на вивченні різних аспектів квест-технології під час забезпечення наступності між дошкільною та початковою освітою на засадах Нової української школи. У 2020–2022 роках роботу сфокусовано на дослідженні питання щодо використання квест-технології для розвитку базових якостей особистості дошкільника (Міленіна Г. С., 2019, с. 3; Лебідь Г. С., Сокурєнко О. О., 2022, с. 4;).

Із 2017 до 2022 року проведено низку засідань обласної творчої групи, під час яких обговорено такі питання:

1. Теоретичний напрям квест-технології, положення про побудову квесту, алгоритм підготовки та проведення.

2. Організація в закладах дошкільної освіти ігрової діяльності.

3. Здатність до організації психолого-педагогічного супроводу здійснення ігрової діяльності дітей дошкільного віку.

4. Характерні особливості використання квест-технології в освітньому процесі закладів дошкільної освіти.

5. Використання квест-технології для розвитку логіко-математичних здібностей дітей дошкільного віку.

6. Перспективність у роботі ЗДО з урахуванням освітньої реформи Нової української школи.

7. Використання квест-технології як засобу забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти.

8. Упровадження квест-технології для розвитку базових якостей особистості дитини старшого дошкільного віку.

Першопрохідцями в розробленні й апробації квестів про довкілля стали учасники обласної творчої групи – педагоги закладів дошкільної освіти з міст Миколаєва, Первомайська, Южноукраїнська, Баштанки, Нового Буга.

Під час роботи групи педагоги окрес-

лили шляхи співпраці, зорієнтовані саме на ключові компетентності, сконцентровані на реалізації творчих здібностей кожної дитини. Також завданням цієї творчої групи педагогів було утворення сприятливих психологічних умов для результативної взаємодії учасників квесту в групі, для виховання дошкільнят.

Участь у роботі обласної творчої групи з питань застосування квест-технології в роботі з дітьми закладів дошкільної освіти сприяла формуванню професійної компетентності педагогів закладів дошкільної освіти щодо застосування квест-технології. Така діяльність створює умови для подальшого професійного розвитку педагогічних працівників закладів дошкільної освіти через удосконалення попередньо набутих та набуття нових компетентностей у рамках професійної діяльності; поглиблення і поповнення професійних знань, умінь і навичок; здобуття досвіду виконання додаткових завдань у рамках професійної діяльності.

Учасники обласної творчої групи розробили та провели квести для вихователів, музичних керівників, батьків і своїх вихованців. На прикладах раніше проведених квестів показано, як потрібно розробляти квест, кількість зупинок, створення дизайну та оформлення картки завдань, яким чином (відкритим або закритим) давати інформацію про завдання, як перевіряти виконання завдань, ілюстрації, визначати переможців та проводити процедури нагородження їх.

Оптимальний спосіб засвоїти нову технологію чи форму роботи, помітити переваги та недоліки під час використання – це спробувати її на собі. Для педагогічних працівників закладу розроблено і проведено інтелектуальний квест «Незнайома в знайомому», «Інтелектуальна кав'ярня» та методичний квест «Усі професії важливі», «Сучасний педагог, який він?», «Небезпека поруч», «Формування мовленнєвої компетентності майбутнього школяра», «У пошуках скарбу». Базові для кожного колективу цінності взято за основу у квестах:

професіоналізм (досвід), командна взаємодія (взаємопідтримка), ефективність (оптимальність, результативність), інноваційність (відкритість інноваціям).

Так, метою розроблених квестів «Театральна феєрія» та «Смарт академія» для музичних керівників ЗДО було формування у педагогів умінь застосовувати квести як інноваційну форму роботи з дітьми, навчання оперативно послуговуватись інформаційно-комунікативними технологіями, метод проектів для виконання пошукових завдань; командна робота; цілеспрямоване поглиблення знань музичних керівників щодо інноваційної грамотності та культури педагогів.

Квест – активний метод роботи не лише з дошкільниками, педагогами, а й активізації роботи батьків у ЗДО, що суттєво поширює рамки освітнього процесу. Так, для налагодження взаємодії з батьками вихователі організували для батьків та дітей спортивний квест «Казкова плутанина» для згуртування педагогічного та батьківського колективу. Метою передбачено: повторення народних й авторських казок; розвиток пам'яті, уваги, кмітливості, творчої уяви, логічного мислення, спритності; формування партнерських стосунків між учасниками групи, навички самоорганізації для реалізації спільної діяльності, спрямовувати вміння орієнтуватися в умовах певної території; вміння працювати з картою; створення умов для взаємодії в команді; надавати можливість пережити відчуття успішності від спільного творчого процесу; формування толерантності.

Участь у квестах «Плакаємо любов до України», «Здорова дитина – щаслива родина», «Безпека дитини понад усе», «Де гра, там і радість», «У пошуках скарбу» зумовлює одночасну взаємодію батьків із дітьми та педагогами, при цьому з допомогою засобів ігрової діяльності здійснювалася корекційна та навчальна робота. Батьки практично засвоювали форми та методи дії на дітей, що дають позитивний результат в освітньому процесі, розуміли, що вдається легко, а в чому вони можуть

потребувати допомоги. Наймолодші учасники заходу були в захваті від такої форми роботи. Постійний рух, динаміка, гра та ще й з найріднішими дорослими.

Учасники обласної творчої групи розробили низку квестів для дітей середнього та старшого віку. Беручи участь у квестіграх, діти відчували потребу залучати розум, виявляти фізичні здібності, збагачувати уяву, пам'ять і концентрувати увагу, виявляти кмітливості та організованість. При цьому квест дає змогу продуктивно об'єднувати ігрову та навчальну види діяльності вихованців. Дорослі та діти, беручи участь у квесті, функціонують разом в атмосфері співпраці. Дошкільники почувають себе як рівноправні партнери педагога та відповідальні за частину спільної справи. Емоційні умови радості від колективної, дружньої роботи – шлях до успіху в навчанні.

Так, краєзнавча квест-подорож «Знайомство з рідним містом» зумовлює в дітей п'яти-, шестирічного віку: збагачення та поглиблення знання про історію рідного міста, сьогодення, розташування улюблених куточків Миколаєва; розвиток мовленнєвої культури, вміння аналізувати, розмірковувати; допомагає підтримувати цікавість до виконання завдань пошукового характеру; впливає на розвиток творчих здібностей дітей у руховій активності; націлює на чітке виконання інструкцій, висловлювання своєї думки, припущення, знаходження варіантів розв'язання проблемної ситуації; формування почуття любові до свого міста, захоплення його красою і неповторністю, прагнення берегти та примножувати його красу; викликає почуття гордості за людей праці свого рідного міста; виховує почуття відповідальності, доброзичливе ставлення до своїх товаришів, відпрацьовує навички роботи в команді, забезпечує позитивний емоційний стан учасників квесту.

Значущістю квест-технології є те, що її можна широко використовувати в різних освітніх напрямках, зокрема в екологічному. Під час використання квест-технології в еколого-природничій освіті дошкільників пізнання природного довкілля стає цікавим

і захопливим для малят, і, що найважливіше, – природовідповідним. В екологічних квестах «Ми – волонтери планети Земля», «На планеті, де ми живемо, скрізь порядок наведемо» з огляду на сенсорне сприйняття та малюнкові асоціації вихованці вчилися бачити світ природи, розуміти у звичайному незвичайне.

Стимулювати вихованців до фізичних вправ, піклування про своє здоров'я, закріпити знання дошкільників про здоровий спосіб життя, розвивати валеологічний світогляд, сприяти розвиткові пізнавального інтересу, реалізації потенційних можливостей та моральних якостей, уяви, кмітливості, самоконтролю, вихованню почуття відповідальності, роботі в команді, повазі одне до одного, забезпеченні «У пошуках Мийдодіра» для дітей старшого віку.

Казки – улюблена тема дошкільника. В оригінальності сюжетів у квест-іграх «Подорож до Країни Казок», «стежиною казок», «Мандрівка казковим лісом», «Подорож у сонячну країну», «Пригоди Івасика-Телесика», «Мені б таємницю берізчину знати», «Пригоди на водних просторах разом із Губкою Бобом», «Святкуємо день народження Лепетуна», «Подорож кленового листочка бабусиним подвір'ям» вихованці мають можливість упевнитися, перевіряючись у того чи іншого героя казки та разом із ним переживаючи різні пригоди.

Необхідно зазначити, що у процесі пізнавальної діяльності в дошкільнят формуємо життєво-соціальні вміння і навички, що закріплюємо безпосередньо в практичних формах активності. Поєднання пізнавальних, теоретичних матеріалів із практичними вправами дало змогу педагогам доступно розкрити механізм проведення квесту.

Розуміючи важливість окресленої проблеми, її актуальність і складність, учасники обласної творчої групи прийняли рішення продовжити розпочату роботу, дотримуючись наступності між дошкільною та початковою освітою на засадах Нової української школи засобами квест-технології. Подальшим вектором напрацювань

є питання наступності між закладами дошкільної освіти та Новою українською школою, що дає можливість реалізувати в освітньому просторі єдину систему, спрямовану на освіту як старших дошкільників, так і молодших школярів.

Результатом роботи в напрямі забезпечення наступності між дошкільною та початковою ланками освіти засобами квест-технології стало створення і втілення єдиної динамічної перспективної системи конструктивних дій. План спільної роботи між Миколаївським ЗДО № 94 та ЗЗСО № 31 вирізняє координація роботи за такими напрямками, як методична робота, проведення спільних заходів зі здобувачами освіти та робота з батьками (Лєбідь Г. С., Деньговська Л. М., 2022, с. 60).

Квести із задоволенням використовують у методичній роботі з колегами та в організації освітнього процесу для дітей дошкільного віку, адже саме квест дає можливість учасникам розкрити свої знання, уміння, талант як у стандартних, так і в нестандартних ситуаціях.

Здійснюючи аналіз напрацювань учасників обласної творчої групи, підсумовуємо, що використання квесту в закладах дошкільної освіти має позитивні результати, а саме:

- уміння працювати в команді;
- розвиток логічного мислення, інтуїції, швидке віднайдення виходу зі складної ситуації;
- краще ознайомлення з темою, бо всі сценарії мають тематичний характер;
- спільне проживання емоційних сплесків, що психологічно зближує дітей, позитивних емоцій та радісних спогадів, розвиток комунікабельності (ігрові етапи);
- виявлення ерудиції та спритності (інтелектуальні етапи).

Продуктом напрацювань обласної творчої групи стали збірники «Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини» та «Граючись, вчимося: формування ігрової компетентності дошкільнят шляхом

упровадження квест-технології», де представлено навчально-методичні квести для педагогів із метою навчити їх розробляти квести для колег, музичних керівників, батьків, дітей середнього та старшого віку; досвід роботи закладів дошкільної освіти Миколаївської області з упровадження інноваційної квест-технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Успіх нової справи залежить від того, наскільки чітко визначені пріоритети професійної діяльності, окреслені шляхи виконання основних завдань. У своїй роботі педагогічний колектив керується формулою: мета та спосіб дій її досягнення дає очікуваний результат (Лебідь Г. С., 2022, Денгювська Л. М., с. 59).

Робота обласної творчої групи «Логіко-математичний розвиток дітей дошкільного віку засобами квест-технології» спрямована на формування цілісної картини світу в дошкільників засобами квест-технології: ефективне збагачення уявлення дітей про навколишній світ; розвиток мовлення, естетичних, творчих здібностей, емоційної сфери. Виконання різних завдань під час традиційних квестів формує в дошкільників досвід пізнавальної діяльності, аналізу ситуацій та розв'язання проблем, управлінність у взаємодії в команді.

Таким чином, реалізація можливостей квесту в закладах дошкільної освіти створює сприятливі умови для самоосвіти педагогічних працівників. Квест-технологія як сучасна дієва інноваційна педагогічна технологія має бути в методичній скриньці креативного педагога закладу дошкільної освіти, що він може активно використовувати в освітній, виховній та методичній роботі.

Набуття досвіду проведення квестів у закладах дошкільної освіти Миколаївщини в учасників обласної творчої групи показало, що квест-технологія має значний потенціал формування в дітей старшого дошкільного віку готовності до навчання

в НУШ та позитивно впливає на розвиток пізнавальної діяльності, творчої активності та свідомості дітей дошкільного віку.

Висновки.

Проведене дослідження дає підстави для таких висновків:

1. «Квест» – це інноваційна ігрова технологія навчання, що створює можливості шукати потрібну інформацію, аналізувати та систематизувати її, виконувати запропоновані завдання та розв'язувати проблеми з послідовним проходженням маршруту чи сюжету.

2. З'ясовано доцільність формування в дітей старшого дошкільного віку готовності до навчання в НУШ засобами квест-технології, що забезпечує активізацію і систематизацію знань, розвиток у майбутніх першокласників вільного мислення, пізнавальних інтересів.

3. Розроблено й обґрунтовано модель використання квест-технології в закладах дошкільної освіти, в основі якої – провідні традиції педагогіки та сучасні інноваційні технології, що дає змогу педагогові засобами названої технології сформувати готовність дитини дошкільного віку до навчання в НУШ.

4. Подано результати роботи обласної творчої групи з використання квест-технології в закладах дошкільної освіти Миколаївщини. Вони довели доцільність упровадження квест-технології, що дозволяє підвищити рівень цікавості дітей до процесу навчання та робить весь навчальний процес динамічним і захопливим.

Перспективи досліджень.

Проведена дослідницька робота остаточно не розв'язує проблеми формування в дітей старшого дошкільного віку готовності до навчання в НУШ засобами квест-технології. Перспективним напрямом вважаємо з'ясування доцільності продовження роботи з упровадження квест-технології в НУШ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Базовий компонент дошкільної освіти в Україні, 2021. – [Електронний ресурс] –

Режим доступу : <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0033729-21#n7>

2. Гапеева О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О. Л. Гапеева // Науковий вісник НЛТУ України: зб. наук.-техн. праць. – 2011. – Вип. 21.1. – С. 335–340.

3. Грабчак В. Д., Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання / Грабчак В. Д. // Інформаційні технології в освіті. – 2012. – № 12 – С. 139–145.

4. Граючись, вчимося: формування ігрової компетентності дошкільників через упровадження квест-технології : збірник досвіду роботи / Упор. : Г. С. Лебідь, О. О. Сокурченко. – Миколаїв : ОІППО, 2022. – 180 с.

5. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести / М. С. Гриневич // Вища освіта України. № 3. Дод.1. Тем. вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. – К. : Гнозис, 2009. – С. 153–155.

6. Державний стандарт початкової освіти, 2019. [Електронний ресурс] – Режим доступу : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-п#Text>

7. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.

8. Казьмірчук Н. С. Наступність як психолого-педагогічна категорія / Н. С. Казьмірчук // «Young Scientist», № 5.2 (57.2) May, 2018. [Електронний ресурс] – Режим доступу : <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/5.2/2.pdf>

9. Квести в закладах дошкільної освіти Миколаївщини: збірка матеріалів обласної творчої групи / за заг. ред. Г. С. Міленіної. – Миколаїв : ОІППО, 2019. – 100 с.

10. Лебідь Г. С. Квест-технологія як один з найефективніших засобів забезпечення наступності між дошкільною та початковою освітою – Г. С. Лебідь, Л. М. Деньговська – Миколаїв : Науково-методичний, інформаційно-освітній журнал «Вересень». Том 1 (92) (92022). – 2022. – 50–62 DOI: <https://doi.org/10.54662/veresen.1.2022.04>

11. Лубенець Н. Д. Суспільні та сімейні початки у дитячому віці / Н. Д. Лубенець // Дошкільне виховання. – 1911. – № 2. – С. 62–70.

12. Олійник І. В., Ноженко Ю. М. Феномен психологічної готовності дітей до навчання у школі в психолого-педагогічній літературі / І. В. Олійник // Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки. 2017. № 2 (14). – Режим доступу : DOI: <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2017/2/16.pdf> DOI 10.32342/2522-41-5-2017-0-14-84-89

13. Піроженко Т. О. Готовність дитини старшого дошкільного віку до навчання в умовах сучасної школи / Т. О. Піроженко // Готовність дитини старшого дошкільного віку до систематичного навчання у школі : матеріали всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції (6, 13, 20 квітня 2023 р., м. Київ). – Київ : Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2023. – 349 с.

14. Сокол І. М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах / І. М. Сокол. – Запоріжжя : КПУ, 2014. – Вип. 36 (89). – С. 369–375.

15. Стаєнна О. О. Квест-технологія: гра, пошук, дослідження / О. О. Стаєнна // Дошкільне виховання. – 2019. – № 7. – С. 3–4.

16. Сухомлинський В. О. Батьківська педагогіка / В. О. Сухомлинський // підгот. довід. текст, авт. передм. В. Ф. Шморгун. – К. : Рад. школа, 1978. – 263 с.

17. Троян А. О. Використання квестів в навчанні та вихованні студентів іноземців / А. О. Троян // [Електронний ресурс] – Режим доступу : http://eprints.library.odeku.edu.ua/id/eprint/7937/1/Troyan_A_O_%20Vykorystannya_kvetsiv_2020.pdf DOI: <https://doi.org/10.30888/2415-7538.2020-19-01-018>

**FORMATION OF PREPAREDNESS IN SENIOR PRESCHOOL CHILDREN FOR
STUDYING IN THE NEW UKRAINIAN SCHOOL
USING QUEST TECHNOLOGIES**

Lebid Halyna,

*Candidate of Pedagogical Sciences (Ph.D.), Associate Professor;
the Head of Department of Theory and Methods
of Preschool and Primary Education
Mykolaiv In-Service Teachers Training Institute
4-a Admiralska Street, 54001, Mykolaiv, Ukraine
halyna.milenina@moippo.mk.ua*

Pre-school education is a primary component of the system of continuous education in Ukraine, therefore the transition from the status of a preschool child to the status of a schoolchild is the most difficult period in a child's life, which is connected with entering a new social environment with a new type of relationship with adults, peers and new educational activities.

The use of innovative game technology, especially quest technology, in educational activities makes it possible to achieve the above goals. Taking into account the concept of the New Ukrainian School and the requirements of the basic component of preschool education, we come to the conclusion that psychophysiological, personal and intellectual readiness are the main components of the readiness of a child of older preschool age for school.

The scientific-methodical article reveals the possibilities of using the innovative quest technology in the educational process of preschool education for forming the readiness of older preschool children to study at the National Educational Institution. By participating in the quest, the preschooler learns to think critically, to find the necessary information, to analyse it, to classify it, to perform the tasks proposed, to form cognitive activities and key competences. The article presents the characteristics of the model of using quest technology in preschool educational institutions, reveals its content, methodological and organisational components, describes the principles, approaches, methods and means, reveals the stages of work on quest and indicates the key competences. It has been confirmed that the use of the possibilities of Quest will ensure the formed readiness of older preschool children to study at the National Educational Institution.

Keywords: *model; New Ukrainian School; quest; quest technology.*

REFERENCES

1. Dychkivska, I. M. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnologii* [Innovative pedagogical technologies]. K.: Akademvydav (ukr).
2. Hapeieva, O. L. (2011). WebQuest tekhnolohiia u navchanni studentiv za prohramoiu pidhotovky ofitseriv zapasu [WebQuest technology in the training of students in the reserve officer training program]. *Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy*. Vyp. 21.1, 335–340 (ukr).
3. Hrabchak, V. D. (2012). Osvitnii veb-kvest yak nova Internet-tekhnolohiia navchannia [Educational web quest as a new Internet learning technology]. *Informatsiini tekhnolohii v osviti*, 12, 139–145 (ukr).
4. Hrynevych, M. S. (2009). Mediaosvitni kvesty [Media education quests]. *Vyshcha osvita Ukrainy*, 3. Dod.1. Tem. vyp. *Pedahohika vyshchoi shkoly: metodolohiia, teoriia, tekhnolohii*. K.: Hnozys, 153–155 (ukr).
5. Kazmirchuk, N. S. (2018). Nastupnist yak psykhologo-pedahohichna katehoriia [Succession as a psychological and pedagogical category]. «Young Scientist», № 5.2 (57.2)

May, 2018. Retrieved from: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/5.2/2.pdf> (ukr).

6. Lebid, H. S. & Denhovska, L. M. (2022). Kvest-tekhnohiiia yak odyin z naiefektyvnishykh zasobiv zabezpechennia nastupnosti mizh doshkilnoiu ta pochatkovoio osvitoiu [Quest technology as one of the most effective means of ensuring continuity between preschool and primary education]. *Veresen*. Tom 1 (92), 50–62 DOI: <https://doi.org/10.54662/veresen.1.2022.04> (ukr).

7. Lebid, H. S. & Sokurenko, O. O. (2022). Hraiuchys, vchymosia: formuvannia ihrovoi kompetentnosti doshkilnykiv cherez uprovadzhennia kvest-tekhnohii [We learn by playing: the formation of game competence of preschoolers through the introduction of quest technology]. Mykolaiv: OIPPO (ukr).

8. Lubenets, N. D. (1911). Suspilni ta simeini pochatky u dytiachomu vitsi [Social and family beginnings in childhood]. *Doshkilne vykhovannia*, 2, 62–70 (ukr).

9. Milenina, H. S. (Ed.). (2019). *Kvesty v zakladakh doshkilnoi osvity Mykolaivshchyny* [Quests in preschool education institutions of the Mykolaiv region]. Mykolaiv: OIPPO (ukr).

10. Oliinyk, I. V. & Nozhenko, Yu. M. (2017). Fenomen psykholohichnoi hotovnosti ditei do navchannia u shkoli v psykholoho-pedahohichnii literature [The phenomenon of psychological readiness of children to study at school in psychological and pedagogical literature]. *Visnyk universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriiia «Pedahohika i psykholohiiia». Pedahohichni nauky*, 2 (14). Retrieved from: DOI: <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2017/2/16.pdf> DOI 10.32342/2522-41-5-2017-0-14-84-89 (ukr).

11. Pirozhenko, T. O. (2023). Hotovnist dytyny starshoho doshkilnoho viku do navchannia v umovakh suchasnoi shkoly [Readiness of a child of older preschool age to study in the conditions of a modern school]. *Hotovnist dytyny starshoho doshkilnoho viku do systematychnoho navchannia u shkoli*. Kyiv: Instytut psykholohii imeni H. S. Kostiuka NAPN Ukrainy (ukr).

12. Sokol, I. M. (2014). Klasyfikatsiia kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. Vyp. 36 (89), 369–375. Zaporizhzhia: KPU (ukr).

13. Staienna, O. O. (2019). Kvest-tekhnohiiia: hra, poshuk, doslidzhennia [Quest technology: game, search, research]. *Doshkilne vykhovannia*, 7, 3–4 (ukr).

14. State standard of primary education (2019). Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-n#Text> (ukr).

15. Teslenko, S. V. Vykorystannia kvest-tekhnohii u pidhotovtsi starshykh doshkilnykiv do navchannia v shkoli [The use of quest technology in the preparation of older preschoolers for studying at school]. Retrieved from: <https://cyberleninka.ru/article/n/vikorystannya-kvest-tehnologiyi-u-pidgotovtsi-starshih-doshkilnikiv-do-navchannya-v-shkoli> (ukr).

16. The basic component of preschool education in Ukraine (2021). Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0033729-21#n7> (ukr).

17. Troian, A. O. (2020). Vykorystannia kvestiv v navchanni ta vykhovanni studentiv inozemtsiv [The use of quests in the education and upbringing of foreign students]. Retrieved from: http://eprints.library.odeku.edu.ua/id/eprint/7937/1/Troyan_A_O_%20Vykorystannya_kvetsiv_2020.pdf http://eprints.library.odeku.edu.ua/id/eprint/7937/1/Troyan_A_O_%20Vykorystannya_kvetsiv_2020.pdf DOI: <https://doi.org/10.30888/2415-7538.2020-19-01-018> (ukr).