

ДЫДАКТЫЧНЫЯ І РЭКРЭАЦЫЙНЫЯ АСАБЛІВАСЦІ КВЭСТУ ЯК КАНТЭНТУ ДЗІЦЯЧАГА ПЕРЫЯДЫЧНАГА ВЫДАННЯ

С. В. Зелянко

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт,
вул. Кальварыйская, 9, 220004, г. Мінск, Рэспубліка Беларусь,
siarhejzelianko@gmail.com*

У артыкуле апісваюцца асаблівасці квэсту як кантэнту сучасных дзіцячых часопісаў. Выяўлены і класіфікаваны тыповыя дыдактычныя і рэкрэацыйныя характарыстыкі квэсту. Вызначаны і апісаны функцыянальныя і змястоўныя асаблівасці тэкставага і графічнага матэрыялу, які суправаджае квэст у друкаваных медыя для дзяцей малодшага школьнага ўзросту.

Ключавыя словы: рэкрэацыйнае вучэбнае заданне; дзіцячая перыёдыка; кантэнт; выданні для дзяцей; медыя; квэст; дзіцячы часопіс.

DIDACTIC AND RECREATION CHARACTERISTICS OF THE QUEST AS THE CONTENT OF A CHILDREN'S MAGAZINE

S. V. Zelianko

*Belarusian State University,
9, Kalvariyskaya Str., 220004, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: S. V. Zelianko (siarhejzelianko@gmail.com)*

The article describes the features of the quest as a content of modern children's magazines. The typical didactic and recreational characteristics of the quest are identified and classified. The functional and substantive features of the text and graphic material accompanying the quest in print media for children of primary school age are defined and described.

Key words: recreational educational task; children's magazine; content; publications for children; media; quest; children's magazine.

Квэст (ад. англ. *quest* – пошукі, прадмет пошукаў, пошук прыгод) як своеасаблівы жанр камп'ютарных і мабільных гульняў, а таксама від ролевых і інтэлектуальных гульняў, у якіх дзейнай асобе (гульцу) неабходна пераадолець шэраг перашкод, выканаць пэўны пералік заданняў

(напрыклад, выбрацца з закрытага пакоя), каб дасягнуць гульнёвай мэты, даўно набыў шырокую вядомасць і папулярнасць як у дарослай, так і ў дзіцячай аўдыторыі. У аснове любога квэсту закладзены прыгодніцкі наратыў, сюжэтная арганізаваная ўзаемасувязь падзей і абставін, якія апасродкуюць гульнёвую прыроду *пошуку* як сукупнасці прадуктыўных дзеянняў (фізічных і/альбо інтэлектуальных), што павінны прыводзіць да псіхаэмацыянальнай і/альбо фізічнай разрадкі ўдзельнікаў квэсту. В. В. Чыгінцава слушна падкрэслівае: «форма квэсту мае на ўвазе такую варыяцыю гульні, якая патрабуе ад гульца вырашэння пэўных разумовых задач і практыкаванняў для прасоўвання па сюжэце (фабуле)» [1, с. 73]. Менавіта гэтым можна патлумачыць генетычную рэкрэацыйную сутнасць квэсту як віду гульнёвай дзейнасці чалавека.

У шматвекавой папярэдняй гісторыка-культурнай традыцыі чалавечтва гульня ў рознааспектных сваіх праявах не толькі (і не столькі) выкарыстоўвалася для таго, каб бавіць вольны час, але і становілася надзейным сродкам перадачы наступным пакаленням вопыту папярэднікаў, своеасаблівым дыдактычным прыёмам навучання і выхавання дзяцей, метадам падрыхтоўкі нашчадкаў да жыццёвых складанасцяў, дзейсным спосабам вызначэння найбольш падрыхтаваных (як фізічна, так і інтэлектуальна) асоб для выканання кіраўнічых абавязкаў. Безумоўна, усё гэта не магло не адлюстравалася ў вуснай і пісьмовай фальклорнай і літаратурнай спадчыне чалавечтва. Так, старажытныя легенды, паданні і міфы пра подзвігі асоб (герояў), якія валодалі звышнатуральнымі ўласцівасцямі, сюжэтная будуюцца на квэставым (пошукавым) прынцеце *знайсці – выканаць – пераадолець – дасягнуць*. Квэставы складнік з’яўляецца ключавым у разнажанравых літаратурна-мастацкіх творах, напрыклад, у народных і аўтарскіх казках, дэтэктыўных і прыгодніцкіх апавяданнях, аповесцях, раманах. Таму з’яўлене ў медыяіндустрыі спачатку тэкставага і графічнага, а пасля і аўдыявізуальнага кантэнту, які цалкам адпавядае азначанаму квэставаму прынцыпу, можна разглядаць як працэс цалкам натуральны, гістарычна і культурна абумоўлены.

Цікавым прадметам навуковага даследавання ў азначаным кірунку з’яўляецца, на наш погляд, дзіцячае друкаванае перыядычнае выданне «3/9 царства», якое пазіцыянуе сябе як казачны часопіс для школьнікаў. Кантэнт выдання цалкам будуюцца на квэставым прынцеце, калі пэўная казачная гісторыя, што паводле літаратурнага канону мае захапляльную завязку, суправаджаецца падрабязным апісаннем развіцця падзей, якія праз кульмінацыйны пераломны момант прыводзяць чытача да лагічнай і апраўданай сюжэтам развязкі ў апаведзе. Як правіла, у пачатку казачнай гісторыі маленькім чытачам раскажваецца аб пэўным здарэнні (скрадзена

цудадзейная рэч, знік адзін з пастаянных герояў часопіса, некаму патрабуецца неадкладная дапамога і інш.) і яго інтрыгоўных абставінах, цікавае апісанне якіх павінна падштурхоўваць чытача да далейшага прасоўвання па наратыўнай казачнай структуры. Пры гэтым у квэстах, якія публікуюцца ў часопісе «3/9 царства», чытачы становяцца непасрэднымі ўдзельнікамі падзей, што апісваюцца ў выданні, паколькі для дзіцячай аўдыторыі прадугледжана абавязковае выкананне шэрагу рэкрэацыйных заданняў, без рашэння якіх далейшае чытанне, а адпаведна і праходжанне квэсту, становіцца немагчымым.

Пры структураванні кантэнту часопіса канцэптуальным прынцыпам, які пастулюе рэдакцыя выдання «3/9 царства» на ўласным сайце, з'яўляецца «навучанне і развіццё праз гульню». Гэта цалкам карэлюе з шырокай разнастайнасцю вучэбных рэкрэацыйных заданняў, падстаўна і абгрунтавана ўводзяцца аўтарамі часопіса ў наратыўную будову медыякантэнту. Так, на старонцы выдання ў інтэрнэце слухна падкрэсліваецца: «Акрамя займальных фактаў і жыццёвых сітуацый у выданні ёсць коміксы, гульні і загадкі, творчыя заданні, крыжаванкі, лагічныя задачы. Усё гэта накіравана на развіццё ў дзіцяці мыслення, увагі, уседлівасці» [2]. Адзначым, што рэкрэацыйныя вучэбныя заданні, прадстаўленыя ў часопісе «3/9 царства», цалкам адпавядаюць узроставым псіхафізіялагічным асаблівасцям дзяцей малодшага школьнага ўзросту, не выклікаюць цяжкасцяў пры разуменні правілаў іх рашэння, суправаджаюцца якасна выкананымі ілюстрацыйнымі матэрыяламі, якія служаць дадатковай крыніцай сюжэтнай інфармацыі.

Як паказваюць вынікі праведзенага кантэн-аналізу квэстаў часопіса «3/9 царства», рэкрэацыйнае вучэбнае заданне, выкананне якога звязана з кульмінацыяй у казачным сюжэце, найбольш складанае (можа ўключаць у сябе камбінацыю некалькіх практыкаванняў і міні-заданняў), патрабуе ведання кантэксту і прыцягнення засвоенай раней інфармацыі, выкладзенай у выданні, змяшчаецца, як правіла, на цэлым развароце часопіса, набліжае чытача да фабульнай развязкі.

Такім чынам, рэкрэацыйныя вучэбныя заданні ў квэстах як у своеасаблівым тыпе кантэнту дзіцячых перыядычных выданняў маюць шэраг адметных характарыстык. Па-першае, рэкрэацыйныя вучэбныя заданні ў часопісным квэсце з'яўляюцца складовай і неад'емнай часткай наратыўнай структуры казачнага апаведу, а не асобным элементам кантэнту выдання, як гэта можна назіраць у іншых развіццёва-гульнівых перыядычных выданнях для дзяцей. Па-другое, выкананне рэкрэацыйных вучэбных заданняў ў квэстах становіцца абавязковым, а не факультатыўным, паколькі ад гэтага цалкам залежыць развіццё сюжэтнай

лініі апаведу і разуменне чытачом усіх абставін апісаных падзей. Патрэцяе, рэкрэацыйныя вучэбныя заданні ў часопісным квэсце абавязкова звязаны паміж сабой лагічна і сюжэтна, бо ўтвараюць пэўнае непарыўнае сэнсава-фабульнае адзінства, якое апасродкуе развязку казачнага апаведу.

Бібліяграфічныя спасылкі

1. *Чигинцева В. В.* Квест-игра как современная технология интерактивного обучения русскому языку в общеобразовательной школе в условиях инклюзивного подхода // Вестник ТГПУ. 2017. № 2 (179). С. 72–76.
2. 3/9 царство – сказочный журнал для школьников [Электронный ресурс]. Юнилайн-Бел. URL: <https://yuniline.by/subscriptionProduct/product/zhurnal-3-9-carstvo> (дата обращения: 04.01.2023).