

КВЕСТ-ИГРА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕСУРС ОРГАНИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ 5 - 7 ЛЕТ

Маслий Оксана Владимировна

старший воспитатель структурного подразделения «Аленький цветочек» МБДОУ «Детский сад «Лукоморье», г.Михайловка Волгоградской области,
masly.oksana@yandex.ru

Новокщенова Оксана Сергеевна

воспитатель структурного подразделения «Аленький цветочек» МБДОУ «Детский сад «Лукоморье», г.Михайловка Волгоградской области,
oxananovokshenova@yandex.ru

Аннотация. Рассматривается проблема формирования дивергентного мышления детей дошкольного возраста посредством квест-игр. Дается характеристика квест-технологии и ее возможностей в педагогическом процессе. Раскрывается содержание процесса формирования дивергентного мышления дошкольника посредством квест-игр, которые отличаются мотивационным компонентом в симбиозе с игровой деятельностью, позволяют добиться наибольшей включенности ребенка в процесс формирования дивергентного мышления.

Ключевые слова: дети дошкольного возраста, дивергентное мышление, квест-игра, дополнительное образование.

Дошкольный возраст является сензитивным для развития дивергентного мышления ребёнка, в связи с этим актуализируется задача поиска оптимальных методов, приемов и технологий его формирования.

Как отмечал Дж. Гилфорд, «дивергентное мышление необходимо в решении проблем, имеющих возможность быть решенными многочисленными правильными ответами» [1]. Отсюда следует, что характер учебной задачи определяет, какой тип мышления будет задействован в процессе её решения - дивергентный или конвергентный. Как отмечает С.Н. Дегтярев: «Дивергентное мышление обладает уникальным свойством - чувствительностью к боковым, параллельным, альтернативным (горизонтальным, по Э. Боно) решениям, тем решениям, которые при конвергентном мышлении кажутся несущественными или вообще не замечаются, игнорируются, недооцениваются [2]. В этой связи В.Н. Дружинин формулирует вывод: «Дивергенция - это актуализация отдельных зон смыслового пространства» [3].

Анализ ряда немногочисленных работ педагогов дошкольных образовательных организаций (О.В. Долженко, М.А. Гринева, И.В. Баталова, О.Е. Ветрова, О.В. Сумкина) позволил выявить различные развивающие адаптированные методы и

приемы, изначально не подразумевающие в своей основе формирование дивергентного мышления. Среди них можно выделить метод проектов; технологии проблемного обучения; метод фокальных объектов; метод «мозгового штурма»; метод синектики; приемы символического видения; квест-игры. Другими словами, эффективными методами и технологиями формирования дивергентного мышления могут стать такие, которые адаптированы к возрастным особенностям детей дошкольников и учитывают суть дивергентного мышления. [4]

В итоге нами были изучены методы, способные обеспечить формирование умения организовать свою мыслительную деятельность для решения задач, в рамках неопределенных обстоятельств, проявляя нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операций в сочетании с возможностью получения качественно новых знаний в самом процессе решения проблемы.

Изучая вышеперечисленные способы развития дивергентного мышления у детей дошкольного возраста, мы пришли к выводу, что существенным их недостатком является отсутствие четкого мотивационного компонента при решении задач. Проведя анализ современных педагогических технологий, применяемых в дошкольных образовательных организациях, нами были отмечены квест-игры как потенциально эффективный метод, способный обеспечить решение данной проблемы.

Квест-игра - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета.

Данная форма образовательной деятельности была впервые применена и описана в 1995 году профессором государственного университета Сан-Диего (США) Берни Доджем и его соавтором Томом Марчем. [5] Наибольшее распространение квест-игры получили на уроках информатики, что не является удивительным, учитывая возрастающие с каждым годом возможности компьютерных технологий.

Квест как педагогическую технологию можно охарактеризовать через призму классификации педагогических технологий И.М. Дичковской [6]. По уровню применения ее можно отнести к предметной области, хотя система дошкольного образования ориентирована на интеграцию всех образовательных областей для формирования целостной картины мира у воспитанников. По способу усвоения опыта квест-игры относятся к категории развивающих, а по отношению к ребенку – к личностно-ориентированным технологиям. По типу организации образовательной деятельности ее можно причислить к разряду игровых технологий.

Таким образом, квест как образовательная технология - это форма взаимодействия участников образовательного процесса (педагога, детей, родителей), которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета. [7] Технология может использоваться в работе с детьми старшего дошкольного возраста. В ее основе лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. Квест совмещает в себе элементы мозгового

штурма, тренинга, командной игры. Это своего рода игровой проект-путешествие, который дети реализуют, действуя единой командой.

И.Н. Сокол, занимаясь изучением квест-технологии, пришла к следующему определению квеста: «Это такая форма психолого-педагогического взаимодействия, которая способствует непосредственному формированию умений решать поставленные задачи на основе выбора различных вариантов через призму определенного, мотивирующего сюжета» [8]. Здесь имеется прямая взаимосвязь с деятельностной теорией мышления, согласно которой мыслительная деятельность проявляется не только в познании окружающего объективного мира в его связях и отношениях, но и в умении организовать свою мыслительную деятельность в достижении поставленных целей.

Но применительно к дошкольному образованию, применение квест-игр имеет ряд особенностей, ведь данный вид деятельности предполагает преобладание субъект-субъектных отношений между участниками образовательного процесса, наличие сформированных навыков самостоятельной работы с объектами окружающего мира и информационными источниками, умения работать в малой группе, высокий уровень речевого развития и владение как диалогическими, так и монологическими форма выражения собственных мыслей, доводов, идей.

Поэтому в условиях дошкольной образовательной организации наиболее приемлемым вариантом применения квест-игр нужно признать сферу дополнительного образования дошкольников. Именно дополнительное образование позволяет детям объединиться по интересам, а педагогу организовать работу по подгруппам с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников. Кроме того, не каждый педагог способен грамотно организовать квест-игру, чтобы поддерживать необходимый уровень дисциплины для обеспечения безопасности детей, но в то же время не ограничивать их свободу выбора и инициативу. Воспитателю самому необходимо иметь опыт исследовательской деятельности и навык общения с детьми «на равных», с позиции партнерских взаимоотношений. А при выборе руководителя кружка или клуба обязательно учитывает имеющийся опыт и уровень педагогического мастерства.

Следует отметить, что именно у дополнительного образования есть все необходимые условия, чтобы превратить традиционные кружковые занятия в интересную познавательно-исследовательскую деятельность.

В ходе организации работы с применением квест-игр реализуются следующие образовательные задачи, характеризующие личностно-ориентированный подход: вовлечение каждого ребенка в поисково-творческий процесс; формирование интереса и мотивации к знаниям, воображения, коммуникативных навыков; воспитание чувства сопричастности к партнерам по игре, взаимоуважения, чувства ответственности за последствия принятых решений и действий.[9]

Для результативности применения квест-игр при разработке требуется соблюдения ряда условий: доступности, согласно возрастным особенностям участников; системности, проявляющейся во взаимосвязи заданий друг с другом; эмоциональной окрашенности сюжета; учета особенностей процесса восприятия и

внимания участника квест-игры; чередования различных видов деятельности; наличия видимого конечного результата; безопасности.

Анализ данной педагогической технологии позволил выявить ряд особенностей, которые согласуются с интересами нашего исследования, а именно: образовательная задача реализуется через поисково-познавательную деятельность в симбиозе с игровой; эмоционально-интеллектуальная активность целенаправленно мотивируется; образовательная деятельность имеет широкий спектр реализации: дидактические игры, творческая, креативная, познавательно-поисковая деятельность и т.д.; может быть реализована как индивидуально, так и коллективно; отвечает требованиям развития творческого мышления.

Теоретический анализ проблемы использования возможностей квест-игр стал основой для дальнейшей работы по созданию программы кружка «Юный краевед», направленной на изучение истории и культуры родного края с применением интерактивных форм взаимодействия с воспитанниками.

С 2014 года структурное подразделение «Аленький цветочек» МБДОУ «Детский сад «Лукоморье» участвует в реализации региональной модульной программы «Воспитание маленького волжанина» в качестве вариативной части основной образовательной программы дошкольной организации. С 2019 года на базе данного структурного подразделения открыта региональная инновационная площадка по теме «Формирование основ гражданской идентичности у детей дошкольного возраста в процессе изучения региональной культуры с использованием полихудожественного подхода».

Для полноценной реализации задач инновационной деятельности осознанного изучения малой Родины и установления тесной взаимосвязи с родителями воспитанников с 2016 года на базе старших и подготовительных к школе групп функционирует кружок «Юный краевед». В рамках кружковой работы с воспитанниками помимо систематических занятий познавательной направленности организуются различные тематические мероприятия, акции, события, в том числе и квест-игры.

В настоящее время педагогическим коллективом разработан цикл игровых сценариев для организации квестов по основным направлениям работы кружка:

- экологическое «Природа родного края»;
- культурно-историческое «Традиции родного края»;
- художественно-эстетическое «Искусство родного края».

Цикл экологических квестов открывает игра «По родному краю с рюкзаком шагаю», в ходе которой воспитанники выступают в роли туристов или путешественников. В процессе перехода от задания к заданию они не только учатся правильно складывать рюкзак и планировать маршрут путешествия, но и изучают природные зоны Волгоградской области, обобщают свои знания о животном и растительном мире родного края. Следующий квест в этом цикле «Заповедные места» знакомит дошкольников с новой для них профессией – инспектор заповедника. Дети листают страницы Красной книги Волгоградской области и ведут поиск новых способов защиты редких видов животных и растений. Заключительная игра на тему

«Прогулка по городскому парку» является семейным квестом и проводится на территории городского парка. Задания по поиску конкретных объектов (деревьев, ландшафтных композиций, скульптурных групп) позволяет детям увидеть красоту родной природы, осознать труд людей, вложенный в ее создание, и познакомить с новыми терминами (ландшафтный дизайнер, фотоохота, микросъемка и т.п.).

Квесты художественно-эстетической направленности проводятся совместно с учреждениями культуры городского округа город Михайловка. Например, квест-игра «По страницам детских книг» была организована вместе с сотрудниками Городской детской библиотеки, юные писатели и иллюстраторы искали ответы не только в книжном уголке своей группы, но и на стендах детского сада, в читальном зале библиотеки и дома вместе с родителями. В процессе выполнения заданий квеста «Русские умельцы: с древних времен до наших дней», который проводился совместно с представителями Городского краеведческого музея, дети обобщили свои представления о традиционных русских ремеслах (вышивка, резьба по дереву, валяние из шерсти и т.п.), познакомились с новыми материалами и современными видами творчества (оригами и квиллинг, шелкография и бисероплетение) и побывали в роли экскурсовода. Дети с удовольствием выполнили совместно с родителями творческое задание и выполнили елочное украшение в любимейшей им технике. Квест-игра под названием «Если видишь на картине...» проходил в Городском выставочном зале. Выполняя задания, команды не только изучили особенности пейзажа или натюрморта, но и в деталях рассмотрели достопримечательности родного края, изображенные на картинах местных художников.

А благодаря квестам культурно-исторической направленности «О чем рассказала прялка», «Тайны нашего города» и «Дорогами войны» дошкольники получили представление о работе археолога и архивариуса, историка и члена поискового отряда. Решая поставленные задачи, воспитанники научились анализировать предмет, определять его назначение и материал, из которого он изготовлен, «читать» символы и устанавливать закономерности. Родители воспитанников также оказались вовлечены в игровую деятельность, они помогли пополнить мини-музей «Русская горница» новыми предметами, собрать тематический альбом «Тайны нашего города» и оформить буклет «Никто не забыт, ничто не забыто...».

Задания каждой из приведенных здесь квест-игр обязательно содержали вопросы и задания, предполагающие неоднозначные ответы и поиск выхода из проблемных ситуаций. Вот некоторые из них: Почему «кипучий колодец» в Кумылженском районе так назван и что в нем может «кипеть»? Какое время года изображено на картине Н.И.Арефьевой «Площадь Конституции»? Какие названия улиц нашего города связаны с Великой Отечественной войной?

Программа кружка в настоящее время включает портфель из 9 квест-игр, каждая из которых образует цикл, состоящий из 2-3 частей. Каждая часть квест-игры состоит из 4-6 станций (наполненных заданиями дивергентного характера), проходимых в среднем за 30-40 минут. Каждая квест-игра основана на оригинальном сюжете и

включает пояснительную записку, детальный сценарий и раздаточный материал, оформленный в отдельную папку.

Каждая квест-игра построена согласно определенной структуре квеста. В прологе оформляется приблизительный диалог между ведущим (экспериментатором) и игроками (исследователями), описывается цель квест-игры, обозначается сюжетная линия, изучаются основные действующие лица и маршрутный лист, создается мотивация у участников игры.

В экспозиции приводятся вопросы и задания для каждой станции, которую должны пройти участники. Станции зачастую связаны между собой сюжетной линией и описываются по следующему шаблону: ситуация (начало, конец); задание; оборудование; расчетное время прохождения задания.

По завершении экспозиции наступает эпилог, где ведущим подводятся итоги, дети вспоминают прошедшие задания, проводится рефлексия. Часто на этапе эпилога дети выполняют задания творческого характера, иногда совместно с родителями.

При включении в программу кружка квест-игр учитывались не только закономерности процесса воспитания, возрастные особенности воспитуемых, но и их реальные возможности в процессе решения задач дивергентного типа. Данный цикл квест-игр по своему содержанию максимально учитывает запросы данной группы и способствует формированию дивергентного мышления у детей дошкольного возраста.

Подводя итог, необходимо отметить, что в квест-игру заложены возможности для формирования ряда компетенций у детей дошкольного возраста: умение находить несколько способов решения проблемной ситуации; определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; делать собственный выбор при совершении поступков, выбор ресурсов; самообучение и самоорганизация; работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); навык публичных выступлений и деятельности; формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму; приобретение навыков использования различных видов деятельности, доказательство и представление результатов работы. [10]

Таким образом, формирование дивергентного мышления ребенка дошкольного возраста возможно с помощью квест-игр, которые отличаются мотивационным компонентом в симбиозе с игровой деятельностью, позволяют добиться наибольшей включенности ребенка в процесс формирования дивергентного мышления.

Ссылки на источники

1. Гилфорд Дж. П. Природа человеческого интеллекта/ Дж. П. Гилфорд. Нью-Йорк.:Мак Гроу-Хилл, 1967. – с.9-10.

2. Дегтярев, С.Н. Учебно-познавательный процесс в аспекте развития дивергентного мышления // Образование и наука. Известия УрО РАО. 2018. № 4 (61). С. 23-36.
3. Дружинин, В.Н., Хазратова, Х.В. Экспериментальное исследование формирующего влияния микросреды на креативность // Психологический журнал. 1994. № 3. С. 83-87.
4. Поддъяков, Н.Н. Новые подходы к исследованию мышления дошкольников [Текст] / Н.Н. Поддъяков // Вопросы психологии. 1985. № 2. С. 105–117.
5. Василенко, А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии // Международный педагогический журнал «Предметник». URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (дата обращения: 02.03.2020).
6. Дичковская, И.М. Инновационные педагогические технологии. Учебное пособие / К.: Академвидав, 2004. С. 78 - 80.
7. Баранникова, Е.А., Петьков, В.А. Педагогическая поддержка развития личности дошкольников // Культурная жизнь Юга России. 2008. № 2. С. 58-60.
8. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – Вып. №6 (09). – С.130-140.
9. Бондаревская, Е.В. Теория и практика личностного ориентированного образования [Текст]/ Е.В. Бондаревская. – Ростов н/Д., 2000. С. 154-155.
10. Савенков, А.И. Маленький исследователь. Как научить дошкольника самостоятельно приобретать знания [Текст] / А.И. Савенков. – М.: Национальный книжный центр, 2017. С. 13 – 15.

QUEST GAME AS AN EDUCATIONAL RESOURCE OF THE ORGANIZATION OF ADDITIONAL EDUCATION OF PRESCHOOLERS IN THE PROCESS OF FORMATION OF DIVERGENT THINKING

Masliy Oksana

senior educator of the structural unit "The Scarlet Flower" MBDOU "Kindergarten" Lukomorye ", Mikhailovka, Volgograd Region,
masly.oksana@yandex.ru

Novokshchenova Oksana

teacher of the structural unit "Scarlet Flower" MBDOU "Kindergarten" Lukomorye ", Mikhailovka, Volgograd Region,
oxananovokshchenova@yandex.ru

Annotation. The problem of the formation of divergent thinking in preschool children through quest games is considered. The characteristics of quest technology and its capabilities in the pedagogical process are given. The content of the process of formation of divergent thinking of a preschooler through quest games is revealed, which differ in a

motivational component in symbiosis with play activities, and make it possible to achieve the greatest involvement of the child in the process of forming divergent thinking.

Key words: preschool children, divergent thinking, quest game, additional education.