

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ - ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

USING QUEST - GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF DIVERGENT THINKING IN PRESCHOOL CHILDREN

И.В.Бравкова, I.V.Bravkova

Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка,

Минск

Науч. рук. – Т.С.Аверьянова

Аннотация. В данной статье раскрыта сущность и доказана эффективность использования квест - игры для развития дивергентного мышления у детей дошкольного возраста в учреждении дошкольного образования. Данный материал может быть использован педагогическими работниками и законными представителями несовершеннолетних.

Annotation. In this article reveals the essence and proved the performance of using the guest -games for the development of divergent thinking in preschool children in the preschool educational institution. This material can be used by teachers and legal representative of minors.

Ключевые слова: дети дошкольного возраста; дивергентное мышление; квест-игра; образовательный процесс.

Keywords: preschool children; divergent thinking; quest game; educational process.

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

Как отмечает Дж. Гилфорд, «дивергентное мышление необходимо в решении проблем, имеющих возможность быть решенными многочисленными правильными ответами». Отсюда следует, что характер учебной задачи определяет, какой тип мышления будет задействован в процессе её решения – дивергентный или конвергентный. С. Н. Дегтярев указывает, что «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 [1]. В. Н. Дружинин формулирует вывод «дивергенция – это актуализация отдельных зон смыслового пространства» [2].

Проанализировав научную литературу и собственный опыт педагогической деятельности можно назвать следующие методы и приемы, способные обеспечить

формирование дивергентного мышления (умение организовать свою мыслительную деятельность для решения задач, в рамках неопределенных обстоятельств, проявляя нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операций и т.д. в сочетании с возможностью получения качественно новых знаний в самом процессе решения проблемы) у детей дошкольного возраста: метод проектов; метод «мозгового штурма»; метод интеллектуальных карт; приемы символического видения; квест-технологии.

Что же такое квест? Квест – игра, поиски, направленные на решение тех или иных умственных задач для преодоления препятствий и движения по сюжету. Так называемая «игра по станциям» может проходить как в помещении, так и на улице, на природе.

Стоит отметить, что в ходе организации работы с применением квестов реализуются следующие образовательные задачи: 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. Для результативности применения квестов 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 [3]. Педагогическая технология реализуется в 2 этапа: организационный момент и непосредственно сама игра. При планировании и подготовке квест-игры немаловажную роль составляет сюжет и то образовательное пространство, в рамках которого происходит применение данной педагогической технологии. Симбиозом сюжета и образовательного пространства является маршрут – одно из центральных составляющих квест-игры.

Возможность неординарной организации образовательного процесса и активного включения в деятельность учреждения дошкольного образования родителей воспитанников, захватывающие сюжеты, заряд положительных эмоций участников делают квест-игру всё более популярной среди педагогических работников.

Можно перечислить множество квестов, которые проводятся в учреждении дошкольного образования ГУО «Ясли-сад № 571 г. Минска» – от самых простых и до ставших уже традиционными. Чаще всего используются линейные квесты, где участники идут от начальной точки по определённому маршруту и встречаются в конечной точке.

Например, игровой квест «Потерянная страница», целью которого было формирование здорового образа жизни, активизация экологических представлений воспитанников. Ребята получили письмо от Обезьяны, где была просьба отыскать потерянную страницу из волшебной

Книги джунглей, потому что без неё животные не могут помириться. В игре участвовали две группы воспитанников – две команды. Ребята узнавали маршрут после того, как выполнят задание на станции. Каждая команда шла по своему маршруту, встречая на пути разных героев (Пантеру, Тигра, Золотую антилопу, мудрую Черепаху, весёлого Львёнка), выполняя различные задания, чтобы собрать по четыре фрагмента страницы и соединить их. Конечно, волшебная Книга джунглей была восстановлена, животные помирились, а появление Обезьяны (ростовой куклы) было сюрпризным моментом в финале игры.

Квест «Форт Боярд», традиционный для данного учреждения дошкольного образования, с каждым годом становится ещё увлекательнее. В нём с удовольствием принимают участие и дети, и родители, и педагогические работники. На каждой станции после правильно выполненного задания участники получают ключ и элементы изображений, из которых в конце составляют подсказку, где находится клад (наклейки, раскраски, книги).

При проведении квеста «Путешествие Матрёшки по странам и континентам» в качестве путеводителя был использован «волшебный экран» (планшет с последовательно расположенными фотографиями тех мест, куда должны проследовать участники). Цель квеста – закрепление представлений детей о географическом расположении Республики Беларусь. Воспитанникам предлагалось проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Интересно, что следующую подсказку они находили в одной из матрёшек, которых собирали на протяжении всей игры.

Таким образом, квест – это тренировка памяти, внимания, развитие дивергентного мышления и аналитических способностей, коммуникативных умений детей. Во время игры ребята учатся договариваться, распределять обязанности, действовать вместе, помогать друг другу.

Эффективность квест – игры была подтверждена в процессе наблюдения. На протяжении всего учебного года, в старшей группе систематически проводились квест – игры. На начало учебного года у большинства воспитанников наблюдалась неуверенность в своих действиях (затруднение, застенчивость), уходило достаточно много времени на ответы, выполнение то или иного задания, предложенного педагогом. К концу учебного года были отмечены значительные изменения: воспитанники показали высокий уровень развития творческого мышления, с энтузиазмом принимались за работу. Прослеживалась гибкость мышления, нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операции, дети стали увереннее в своих действиях т. д. Наблюдение показало результативность и целесообразность применения квест-игр.

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. Помимо этого, квест-игры способствуют организации мыслительной деятельности в рамках неопределенных обстоятельств, побуждая проявлять нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операций в сочетании с возможностью получения качественно новых знаний в самом процессе решения проблемы.

Литература

1. Дегтярев, С. Н. Учебно-познавательный процесс в аспекте развития дивергентного мышления / С. Н. Дегтярев // Образование и наука. Известия УрО РАО. – 2018. – № 4 (61). – С. 23–36.
2. Дружинин, В. Н. Экспериментальное исследование формирующего влияния микросреды на креативность / В. Н. Дружинин, Х. В. Хазратова // Психологический журнал. – 1994. – № 3. – С. 83–87.
3. Петьков, В. А. Развитие и оценка двигательной одарённости детей младшего возраста / В. А. Петьков, В. М. Гребенникова // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2016. – № 5. – С. 830–832.