

Квест как средство развития познавательной активности у детей 6-7 лет

В 21 веке особое внимание уделяется созданию условий для качественного доступного получения образования каждого ребенка. Для повышения качества образования активно разрабатываются и внедряются современные педагогические технологии, новые модели учебной деятельности, что благоприятно влияет на деятельность в целом.

Современному обществу необходимо то поколение, которое умеет самостоятельно мыслить, прогнозировать результат, определять важные для себя задачи, справляться с ними. Обучающиеся должны обладать стремлением к самообразованию, быть коммуникабельным и креативным.

Также принимая во внимание ст. 48 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации», в которой идет речь, о том, что необходимо развивать у обучающихся познавательную активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности, формировать гражданскую позицию, способность к труду и жизни в условиях современного мира и использовать педагогически обоснованные и делающие возможным образование высокого качества методы обучения и воспитания, следует, что данная проблема присутствует и ее нужно решать. По моему мнению, поставленную задачу может решить квест-технология, т.к. в нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

Понятие «познавательная активность» имеет немало количество различных трактовок. К определению данного понятия в психолого-педагогической теории и практике не сложилось единого подхода.

Познавательная активность с точки зрения педагогики - это действие эмоционально-оценочного отношения обучаемого к процессу и результату познания, которое проявляется в стремлении человека учиться, преодолевая на пути приобретения знаний различные трудности, прилагая максимум волевых усилий, энергии в умственной работе.

По мнению Д.А. Данилова, познавательная активность - это живая, энергичная деятельность, направленная на выполнение полученного задания.

А по мнению Г.И. Щукиной, познавательная активность отражает определенный интерес детей 6-7 лет к получению новых знаний, умений и навыков, внутреннюю целеустремленность и постоянную потребность использовать разные способы действия к наполнению знаний, расширению знаний, расширению кругозора.

Познавательную активность можно считать выборочной направленностью человека на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующий психические процессы, деятельность человека, его познавательные возможности. Познавательная активность – интеграция поисковой направленности в учении, образование личности со сложнейшей структурой, состоящей из эмоционального, интеллектуального, регулятивного и творческого компонентов.

Н. Г. Морозова отмечала, что положительные эмоции, это важная составная часть познавательной активности и сделала заключение, что «познавательная активность называет такое стремление к знанию, к самостоятельной творческой работе, которое сопрягается эмоциями и радостью от познания и с подвигает человека как можно больше узнать нового, понять, проверить, выяснить и усвоить» [14].

Исследования Г.И. Щукиной познавательной активности у детей 6-7 лет гласит, что, когда обучающийся максимально использует все свои силы и способности в пределах установленного времени с чувством большой ответственности и интенсивно выполняет задания. И на основе своих наблюдений Галина Ивановна определила признаки того, каким образом проявляет себя познавательная активность у обучающихся:

1. Сознательность выполнения заданий;
2. Любознательность;
3. Самостоятельность, готовность выполнять задания.

В. А. Беликов, Э. В. Уваева, С. А. Смирнов, Г. И. Щукина выделили различные показатели познавательной активности обучающихся и предложили следующие методы и приемы по его формированию:

- создание эмоционально стимулирующей учебной среды (педагогический оптимизм педагога, его доверие познавательным силам обучающихся; подчеркнутый акцент на теплую атмосферу, искренности, взаимной приязни; стремление установить конструктивные межличностные отношения; взаимная поддержка педагога и обучающихся на занятии);
- актуальность и новизна содержания учебного материала;
- раскрытие значимости знаний и умений;
- формирование готовности восприятия учебного материала (наглядность, сравнения и аналогии; эффект парадоксальности);
- выстраивание вокруг учебного материала игрового приключенческого сюжета;
- стимулирование занимательным содержанием (подбор образного, яркого, занимательного материала и добавление его к общему ряду учебных примеров и заданий);
- создание ситуаций творческого поиска;
- включение в учебный процесс взаимодействие различных видов деятельности (например, познавательной деятельности и общения, театрализованной игры во взаимодействии с познавательной и общественной деятельностью, познание во взаимосвязи с различными видами художественной деятельности и т.д.).

Дети в возрасте 6-7 лет любознательны и стремятся исследовать вокруг себя все, что им незнакомо. Они хорошо мыслят и понятие абстрактного растет. Они больше стараются коммуницировать со сверстниками и открыто начинают показывать эмоции. Самым лучшим стимулом для дальнейшего обучения и развития является чувство успеха и смена деятельности, и подходящая форма работы для таких детей является квест-технология. Для данного возраста квест-технология будет эффективной т.к. дети 6-7 лет стремятся найти выход и знания самостоятельно, и присущая смена деятельности помогает им в этом.

В научных трудах В. А. Беликова, Н. Г. Морозовой, Г. И. Щукиной, определена такая последовательность стадий развития познавательной

активности:

1. Любопытство – первоначальная ступень, построенная на особой притягательности чего-либо с внешней стороны, оригинальными, внезапными, незаурядными, необычными условиями, которые конечно же привлекают внимание школьника. Занимательность может быть начальным импульсом обнаружения познавательной активности, средством прививания интереса к предмету, благо препятствующим перемене интереса со стадии простой ориентировки к стадии более стабильного познавательного отношения.

2. Любознательность – весомое свойство личности, которое на внутреннем сподвижении, отмечается стремлением человека попасть за пределы увиденного. На этой стадии развития активности достаточно сильно выражены эмоции удивления, радости и восторга от познания.

3. Познавательная активность как особое качество личности, дающий представление ценностной мотивацией, в которой главное место занимают мотивы познания. Они способствуют проникновению личности в значимые связи между изучаемыми явлениями, в закономерности познания.

4. Теоретический интерес: изученные теоретические вопросы, в свою очередь, используются как инструменты познания. Эта стадия, можно сказать, обрисовывает человека как деятеля, субъекта и творческую личность.

Согласно последним нововведениям в сфере образования, педагог, учитывая возрастные, психологические особенности и здоровье обучающихся, должен создавать на занятии ситуации, дающие возможность обучающимся самим найти ответы и решения к поставленным задачам. Одной из новых образовательных педагогических технологий является «квест-технология».

Итак, проследим, как трактуется зарубежными и отечественными исследователями данное понятие.

Слово «квест» произошло от англ. Quest – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», имеет значение поиска с определенной целью. Квесты появились в 90-е годы прошлого века как особый жанр компьютерных игр. Это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения

по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче, которые могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Первоначально название «квест» было использовано в названии некоторых компьютерных игр, разработанных компанией SierraOn-Line: King'sQuest, SpaceQuest, PoliceQuest. Позднее квестом стали именовать разновидность активных экстремальных и интеллектуальных игр.

В 1995 году преподавателем университета в Сан-Диего Берне Доджем была презентована модель веб-квеста как метода для наиболее удачного использования сети Интернет на занятиях. Следует обратить внимание на то, что суть квеста близка некоторым известным в педагогической науке играм, в которых выполнение заданий проходит «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казачьи разбойники», «Поиск клада» и др.).

Изначально веб-квест-технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана, скорее, заинтересовать ребенка, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении) и стали той отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике. С эволюцией компьютерной техники такие процессы стали интерактивными, что позволило привлечь к ним еще большую детскую аудиторию.

Если обратиться к классической педагогике, так Я. А. Коменский отмечал, что совершенно замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном деле, и об архитектуре, и о многом другом. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать

званиями, например: в военной игре учащиеся могут получать звание полководца, капитана, знаменосца; в вопросах политических – звание президента, посла, советника, маршала, секретаря, дипломата, такая игра приводит к серьёзному». Т.е. игры позволяют проявлять индивидуальные способности и наклонности, а также совершенствовать их. Многие исследователи отметили, что игра является еще сильной мотивацией к обучению. Благодаря игре развитие познавательной активности проходит быстрее, так как в ней больше мотивов, чем в учебной деятельности. Кроме этого, в ходе игры внимание, восприятие, воображение и мышление получают большее развитие.

Г.К Селевко писал в своих научных работах, что «квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся, развитие их, как активны участники педагогического процесса».

Отличается квест-технология от традиционных игр в педагогике в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (презентация итогов квеста в сети Интернет на сайтах или в социальных сетях, использование специального программного обеспечения).

В образовательном процессе, по мнению исследователей С. А. Осяк, Т. В. Захаровой, квест – это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся ведут поиск информации по указанным местам (в реальности), включающий и поиск этих мест или других объектов, людей, заданий и пр.».

Образовательный квест – это проблемная форма проведения учебного занятия, соединяющая проблемные, исследовательские, игровые и информационно-коммуникационные методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных

заданий с приключениями и (или) игрой по определённомu сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка. Прочную основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, в течение решения которой обучающиеся усваивают новые знания, умения и навыки.

И. Н. Сокол классифицировала образовательные квесты таким образом:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- 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 или виртуальная образовательная среда) [4].

Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая разработали технологическую карту, с помощью которой можно успешно проектировать образовательный квест:

- название,
- направленность квеста,
- цель и задачи,
- продолжительность,
- возраст обучающихся (целевая группа),
- легенда,
- герои или роли к квесте,
- основное задание (идея),
- сюжет и продвижение,
- задания и препятствия,
- навигаторы, ресурсы,
- критерии оценивания,
- итоги квеста,

- образовательный продукт
- требования к разработке образовательного квеста.

А. А. Каравка считает, что первостепенная цель технологии – это самостоятельный поиск нужной для обучения информации, делающий обучающихся из пассивных объектов учебной деятельности ее активными субъектами, повышает как мотивацию к процессу «добывания» знаний, так и ответственность за результаты этой деятельности и их представление.

Н. Г. Буданова рассматривает использование активных методов обучения при применении квест-технологии (квест-занятий) как преимущество.

Профессором Берни Доджем квесты выделены квесты по срокам проведения: долговременные и кратковременные. Время проведения варьируется от получаса до нескольких месяцев. Целью кратковременных квестов считается получение знаний и добавление их в свою копилку знаний. По времени работа над такими квестами может занимать от одного до трёх занятий.

Долгосрочные квесты предполагают расширение и уточнение понятий. Работа над долгосрочным квестом может идти от одной недели до месяца и более. Целью долгосрочных квестов считается углубление знаний.

Так же в ходе подготовки квеста для обучающихся 6-7 лет нужно помнить четыре основных условия:

1) игры должны быть безопасными: недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья, например, забраться на дерево, спрыгнуть с большой высоты, спуститься в колодец;

2) вопросы и задания должны соответствовать возрасту: очень редко дети 5-7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех зарубежных президентов;

3) недопустимо унижать достоинство ребенка, к примеру, нельзя заставлять проглотить гусеницу или танцевать, если ребенок стеснителен;

4) споры и конфликты надо решать только мирным путем [20].

В ходе проведения квеста детей сопровождает взрослый (педагог), задача

которого – обеспечение безопасности, консультации по игровой логистике и особенностям задач, поддержка участников, помощь в решении организационных вопросов и, при необходимости, помощь в организации командного взаимодействия. В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

Таким образом, квест – это специально организованная деятельность, которая помогает активизировать педагогов, детей, родителей, позволяет проявить находчивость и наблюдательность, продемонстрировать развитое воображение, творческие, интеллектуальные и физические способности, а также духовно-нравственные качества. При проведении детско-родительских квестов, родители активно включаются в жизнь своих детей, что способствует возникновению доверительных отношений между семьями воспитанников и педагогами, а также улучшает взаимопонимание между детьми и родителями.

Каждый педагог мечтает, чтобы его обучающиеся с интересом и желанием занимались на занятиях. Нет такого педагога, кто не задавался бы вопросом, какими способами можно успешно развивать у обучающихся познавательную активность к открытию знаний? Ведь не секрет, если обучающийся относится к учению равнодушно, без интереса, то такое обучение не может быть успешным. Поэтому педагоги должны использовать не только традиционные средства обучения, а вместе с тем и новые приемы, технологии при организации образовательного процесса.

Квест-технология идеально подходит для обучающихся 6-7 лет: дети сталкиваются с различными ситуациями или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце игры подходят к определенному результату. Задачи квеста направлены на развитие логики, творческого мышления, познавательной активности. Задания достаточно каверзные, но в то же время доступны для детей. Квест сближает и воспитывает командный дух, и общая цель делает участников квеста ближе друг к другу.

Возможности обучающихся в детских садах при использовании квест-

технологии увеличиваются, ведь чем шире и разнообразнее деятельность обучающихся, тем богаче будет опыт детей 6-7 лет.

Достоинства использования квестов в работе по формированию познавательной активности у детей старшего 6-7 лет состоят в следующем:

1) квест является привлекательной для ребенка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения заданий;

2) формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания;

3) обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения;

4) формирует у детей унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе;

5) позволяет педагогу выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы детей в полном объеме;

6) в ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая;

7) дети учатся оценивать свою работу, работу товарища, помогать друг другу; квесты помогают реализовать принцип сотрудничества [4].

Сама форма квест- технологии предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми. В ходе реализации квест-технологии можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослого.

Квест не только создает условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой и познавательной активности.

Квест – уникальный продукт, который дает возможность введения в игру

разнообразных заданий, позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач. Кроме того, создаются комфортные условия для обучения, при которых каждый ребенок чувствует свою успешность.

В результате проектирования квест-технологии каждый педагог имеет возможность:

1) осуществлять педагогическую деятельность реализовывая программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка, удовлетворение их индивидуальных потребностей;

2) создавать благоприятные условия для развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка, его инициативности;

3) обеспечить адаптацию обучающихся к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности.

Таким образом, образовательный квест обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелен на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, познавательной активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт.

Развитие познавательной активности является одним из важнейших условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, а также для его социализации в современном мире и возможности осуществлять дальнейшую учебную деятельность.

Под познавательной активностью понимается новообразование субъекта деятельности, формирующееся в процессе обучения и представляющее собой системное проявление более широких, углубленных знаний и представлений, умение оперировать ими и желание расширять интересующую познавательную область.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, познавательной активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно с взрослым открывает новый практический опыт. Правильное включение образовательных квестов в педагогический процесс, помогает организовать работу по формированию познавательной активности у детей 6-7 лет и сделать ее более эффективной.