

**УДК 373.2:159.955**

**ББК 74.102.6**

**Б 90**

**К.В. Булах**

*Кандидат психологических наук, доцент, руководитель научно-исследовательской части ГАОУ ВО «Невинномысский государственный гуманитарно-технический институт»; E-mail: nich@nggti.ru*

**Г. Цаклиотис**

*Воспитатель МБДОУ «Центр развития ребенка детский сад № 45 «Гармония», г. Невинномысск Ставропольского края; E-mail: nich@nggti.ru*

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

*(Рецензирована)*

**Аннотация.** Рассматривается проблема формирования дивергентного мышления детей дошкольного возраста посредством квест-технологий. Анализируются методы формирования дивергентного мышления у детей дошкольного возраста: метод проектов; технологии проблемного обучения; метод фокальных объектов; метод «мозгового штурма»; метод синектики; приемы символического видения; квест технологии. Дается характеристика квест-технологии и ее дидактических возможностей в педагогическом процессе. Раскрывается содержание процесса формирования дивергентного мышления дошкольника посредством квест-технологий (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-технологии, квест-игра, дидактические возможности.

**K.V. Bulakh**

*Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Head of Research Department, Nevinomysky State Humane and Technical Institute; E-mail: nich@nggti.ru*

**G. Tsakliotis**

*Teacher of Child Development Center of Kindergarten No. 45 "Harmony", Nevinomysk, Stavropol Region; E-mail: nich@nggti.ru*

## **DIDACTIC POTENTIALITIES OF QUEST TECHNOLOGIES IN SHAPING DIVERGENT THINKING IN CHILDREN OF PRE-SCHOOL AGE**

**Abstract.** This paper examines the problem of shaping divergent thinking in children of pre-school age through quest technologies. The authors analyze the following methods of formation of divergent thinking in children of pre-school age: a method of projects; problem learning technologies; the Method of focal objects; Brainstorming techniques; Synektics method; Symbolic vision techniques; and Quest technology. A characteristic of quest technology and its didactic potentialities in the pedagogical process is given. The publication discloses the content of the process of

formation of divergent thinking in pre-school children through quest technologies (quest games), which differ in the motivational component in symbiosis with game activity, and make it possible to achieve the greatest inclusion of the child in the process of formation of divergent thinking.

**Keywords:** preschool children, divergent thinking, quest technology, quest game, didactic opportunities.

Дошкольный возраст является сензитивным для развития дивергентного мышления ребёнка, в связи с этим актуализируется задача поиска оптимальных методов, приемов и технологий его формирования. Однако неоднозначность понимания сущности дивергентного мышления в педагогике и психологии создает трудности в определении эффективных средств его формирования.

Анализ различного рода источников показал, что на сегодняшний день практически отсутствуют четко описанные, апробированные методы, приемы и технологии формирования дивергентного мышления у детей дошкольного возраста. В открытых источниках нами не были найдены ни обоснованные методические материалы, ни программы по развитию дивергентного мышления. 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. Практическое использование многих методов вступает в противоречие с выявленными особенностями формирования дивергентного мышления у детей дошкольного возраста.

Другими словами, эффективными методами и технологиями формирования дивергентного мышления могут стать такие, которые адаптированы к возрастным особенностям детей дошкольников и учитывают суть дивергентного мышления.

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].

В итоге нами были отобраны следующие методы, способные обеспечить формирование дивергентного мышления у детей дошкольного возраста (умение организовать свою мыслительную деятельность для решения задач, в рамках неопределённых обстоятельств, проявляя нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операций и т.д. в сочетании с возможностью получения качественно новых знаний в самом процессе решения проблемы): метод проектов; технологии проблемного обучения; метод фокальных объектов; метод «мозгового штурма»; метод синектики; приемы символического видения; квест-технологии.

Применение каждого из этих методов, как и вообще развитие дивергентного мышления, – сложная задача, требующая углубленной подготовки педагога с опорой на понимание сути работы того или иного метода, приема или технологии.

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 в дошкольных образовательных организациях, нами были отмечены квест-технологии как потенциальный метод, способный обеспечить решение проблемы нашего исследования.

Квест-технологии в педагогическом процессе – явление недавнее. В сферу образования они пришли благодаря компьютерным играм жанра quest (в пер. с англ. – поиск) конца 90-ых – начала 00-ых. Именно на поиск решения какой-либо поставленной задачи направлены квест-технологии, вошедшие в сферу дошкольного образования благодаря динамичности, наглядности и сюжету, гармонично сочетаясь с ведущим типом деятельности ребенка дошкольника – игрой. Первым, применившим данную педагогическую технологию, стал профессор

образовательных технологий университета Сан-Диего (США) Берни Додж. В 1995 году он совместно с Т. Марчем предложил использовать в обучении поисковый метод, включающий постановку задачи, при решении которой требовалось прохождения определенных стадий [4]. На каждой из этих стадий требовалось пройти испытание – решить другую задачу. В конце стадии выдавался «ключ», позволяющий выйти на следующий уровень с новым испытанием. Все было оформлено в интерактивной форме с применением web-технологий. В результате возник термин «Webquest». Первоначально квест-технологии сводились не столько к поиску логического решения, сколько к мотивации и вовлечению ребенка в обучение через подобие игры. Именно игровой характер и мотивация стали ключевым фактором развития в педагогической сфере квестов.

Саму квест-технологию можно охарактеризовать через призму классификации педагогических технологий И.М. Дычківской [5], приведенной в таблице 1.

Таблица 1

### Классификация квест-технологий

Квест-технология	
По уровню применения	Предметная
По научной концепции усвоения опыта	Развивающая
По отношению к ребенку	Личностно-ориентированная
По ориентированности на личностные структуры	В зависимости от вида и целей квеста: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.
По типу организации познавательной деятельности	Игровая технология

Наибольшее распространение данная педагогическая технология получила на уроках информатики, что не является удивительным, учитывая возрастающие с каждым годом возможности компьютерных технологий.

Но применительно к дошкольному образованию, в котором применение веб-квест-технологий является затруднительными, был сделан перенос квеста в область субъект-субъектных отношений. На наш взгляд, это только поспособствует

социально-коммуникативному развитию дошкольника, так как web-технология не способна обеспечить активное взаимодействие, как это может сделать педагог. Иными словами, в основе данной технологии лежит приоритетная деятельность по формированию коммуникативных и познавательных компетенций детей дошкольного возраста. 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» [6]. Мы считаем, что 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.

Стоит отметить и то, что в ходе организации работы с применением квест-технологий 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 [7].

Для результативности применения квест-технологии 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 [8].

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.

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.

Сама педагогическая технология реализуется в 2 этапа: организационный момент и непосредственно сама игра. Эти этапы прослеживаются в различных вариантах структуры образовательного квеста. В первом варианте квест может состоять из пролога (знакомство с сюжетной линией, распределение ролей), экспозиции (прохождение этапов путем выполнения определенных действий при решении задачи) и эпилога (подведение итогов, награждение, рефлексия).

Во втором варианте квест-игра может начинаться с введения, в котором четко описаны главные роли участников и сценарий, предварительный план работы, обзор всего квеста. После идет задание, которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно или совместно с родителями. Четко определяется

итоговый результат самостоятельной работы (задается серия вопросов, на которые необходимо найти ответы; проговаривается проблема, которую нужно решить и т.д.). Оговариваются возможные ресурсы, необходимые для выполнения задания (книги, Интернет, другой педагог и пр.), процесс самой работы (описание содержания деятельности каждого ребенка) и описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Стоит отметить, что критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте. Итог квест-игры проводится в виде заключения, где суммируется опыт, который будет получен участниками.

Теоретический анализ проблемы использования дидактических возможностей квест-технологий стал основой для дальнейшей работы по созданию программы развития дивергентного мышления ребенка дошкольного возраста с использованием квест-игр и ее апробации. Программа включает портфель из 15 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 40 минут. Каждая квест-игра основана на оригинальном сюжете и включает пояснительную записку, детальный сценарий и раздаточный материал, оформленный в отдельную папку.

В пояснительной записке указывается номер и название квеста, количество частей, автор, основные характеристики (цель, возраст игроков, время поведения, тип организации, маршрут, режим проведения, срок реализации, формы проведения, предметное содержание, информационная образовательная среда и оборудование), а также структура квеста: пролог; экспозиция; эпилог.

Детальный сценарий состоит из нескольких частей (образующих цикл). Каждая часть построена согласно приведенной выше структуре

квеста. В прологе оформляется приблизительный диалог между экспериментатором (ведущим) и испытуемыми (игроками), описывается цель квест-игры, обозначается сюжетная линия, изучаются основные действующие лица и маршрутный лист, создается мотивация среди участников.

В экспозиции приводятся станции, которые должны пройти участники. Каждая станция зачастую связывается сюжетной линией с другой станцией и расписывается 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.

При создании программы квест-игр учитывались не только закономерности процесса воспитания, возрастные особенности воспитуемых, но и их реальные возможности в процессе решения задач дивергентного типа. Данная программа квест-игр по своему содержанию максимально учитывала запросы данной группы и способствовала формированию дивергентного мышления у детей дошкольного возраста.

Эффективность данной программы была подтверждена данными, полученными в ходе диагностики уровня развития дивергентного мышления детей дошкольного возраста МБДОУ «Центр развития ребенка детский сад №45 «Гармония», г. Невинномысск Ставропольского края в 2018-19 гг. В констатирующей части исследования у детей экспериментальной группы диагностировался преимущественно низкий (60%) и средний уровень развития дивергентного мышления (40%). На заключительном этапе формирующего эксперимента низкий уровень продемонстрировали 20% детей, средний уровень – 40% детей, высокий уровень – 40% детей.

В контрольной группе значительных изменений в показателях уровня развития дивергентного мышления не произошло. Полученные на начальном и заключительном этапах исследования данные показали результативность и целесообразность применения квест-технологий (квест-игр), включающих задания дивергентного характера при формировании дивергентного мышления детей дошкольного возраста в организованной образовательной и совместной деятельности в условиях дошкольной образовательной организации.

Подводя итог анализа квеста как педагогической технологии, необходимо отметить, что в квест 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 в поступках, поведении, выборе 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.

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

#### Примечания:

1. Guilford J.P. Some changes in the structure of intellect model // *Educational and Psychological Measurement*. 1988. 1-4.
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. Dodge V. WebQuests: A technique for Internet-base dlearning // *Distance Educator*. 1995. 10-13.
5. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
6. Сокол І.М. Класифікація квестов // *Молодий вчений*. 2014. № 6. С. 138-140.
7. Баранникова Е.А., Петьков В.А. Педагогическая поддержка развития личности дошкольников // *Культурная жизнь Юга России*. 2008. № 2. С. 58-60.
8. Петьков В.А., Гребенникова В.М. Развитие и оценка двигательной одарённости детей младшего возраста // *Воспитание и обучение детей младшего возраста*. 2016. № 5. С. 830-832.

#### References:

1. Guilford J.P. Some changes in the structure of intellect model // *Educational and Psychological Measurement*. 1988. 1-4.

2. Degtyarev S.N. The educational and cognitive process in the aspect of the development of divergent thinking // *Education and Science. The News of UrO RAO*. 2018. No. 4 (61). P. 23-36.

3. Druzhinin V.N., Khazratova Kh.V. An experimental study of the forming influence of the microenvironment on creativity // *Psychological Journal*. 1994. No. 3. P. 83-87.

4. Dodge B. WebQuests: A technique for Internet-based learning // *Distance Educator*. 1995.10-13.

5. Dichkivska I.M. *Innovative Pedagogical Technology: a manual*. Kyiv: Academvidav, 2004. 352 pp.

6. Sokol I.M. Classification of quests // *The Young Scientist*. 2014. No. 6. P. 138-140.

7. Barannikova E.A., Petkov V.A. Pedagogical support for the development of personality of preschool children // *Cultural life of the South of Russia*. 2008. No. 2. P. 58-60.

8. Petkov V.A., Grebennikova V.M. Development and assessment of the motor giftedness of young children // *Education and training of young children*. 2016. No. 5. P. 830-832.