

УДК 373

ФОРМИРОВАНИЕ У ДОШКОЛЬНИКОВ НАВЫКОВ СОТРУДНИЧЕСТВА ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ИГР, КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

*Мухаммадиева Фарангиз – студентка магистратуры
Ташкентского Государственного
Педагогического Университета им. Низами
Научный руководитель: Джамилова Н.Н. д.п.н. профессор
кафедры «Методика дошкольного образования» ТГПУ*

Аннотация: данная статья раскрывает сущность нового этапа в дошкольном образовании понятия «квест-игры», а также процесс использования Квест-игр в формировании навыков сотрудничества со сверстниками у дошкольников.

Ключевые слова: ДОО, квест-технологии, детские квесты, сотрудничество, театрализация, индивидуальные особенности.

FORMATION OF COOPERATION SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN THROUGH QUEST GAMES AS A SOCIO-EDUCATIONAL PROBLEM.

Abstract: this article reveals the essence of a new stage in preschool education of the concept of “quest games”, as well as the process of using Quest games in developing skills of cooperation with peers in preschoolers.

Key words: preschool educational institution, quest technologies, children's quests, cooperation, theatricalization, individual characteristics.

Государственные стандарты Дошкольного образования Республики Узбекистан требуют использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности у каждого ребенка, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке развития талантов у детей.

Квест или приключенческая игра (транслит. англ. Quest — поиски, Adventure — приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор

которых зависит от действий игрока. Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий. Квест можно определить как интеллектуальный вид игры, процесс которой разворачивается в специально подготовленном помещении, из которого участники квеста должны выбраться, решив поставленные задачи. Отличительными особенностями таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях. Поэтому квесты особенно интересны для дошкольников.

Через игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Максимально эффективно эти условия реализуются во время проведения квест-игр. Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности [2]. Квест игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основными требованиями Государственных стандартов Дошкольного образования Республики Узбекистан.

Квест игры же в свою очередь развивают у детей самостоятельность и инициативу, дружеские взаимоотношения со сверстниками. Помогают воспитывать умения активно взаимодействовать в коллективе (формировать умение договариваться, уступать друг другу, четко выполнять правила игры). Квест игры также интегрируют с другими образовательными областями, такими как: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

Государственная политика Узбекистана в области дошкольного образования активно поддерживает внедрение инновационных подходов в образовательные программы, что нашло отражение в таких документах, как Постановление Президента «Об утверждении Концепции развития дошкольного образования в Республике Узбекистан до 2030 года» (ПП-4312). Концепцию развития системы дошкольного образования Республики

Узбекистан до 2030 года (далее — Концепция) согласно приложению № 1, предусматривающую: дальнейшее совершенствование нормативно-правовой базы в сфере дошкольного образования; создание условий для всестороннего интеллектуального, нравственного, эстетического и физического развития детей дошкольного возраста; повышение охвата, обеспечение равноправного доступа детей к качественному дошкольному образованию, развитие государственно-частного партнерства в данной сфере; внедрение в систему дошкольного образования инноваций, передовых педагогических и информационно-коммуникационных технологий [1]¹

В возрасте дошкольного возраста происходит активное развитие основ личности ребенка, закладываются фундаментальные основы его концепции "Я". Формируется прочная мотивационная структура, которая включает в себя не только элементарные потребности, но и социальные мотивы, играющие ключевую роль в становлении личности детей. В возрасте 6-7 лет дети уже начинают чувствовать себя как часть общества, испытывают потребность в признании и уважении их интересов и взглядов со стороны взрослых. Они стремятся быть включенными во "взрослый" мир, и выполнять важные для них дела, чувствовать свою значимость и полезность для общества и взрослых. Параллельно с развитием социальных мотивов у дошкольников возникает глубокий интерес к групповой деятельности. Дети любят играть вместе, сотрудничать и создавать что-то совместно играя.

Квест игры же в свою очередь развивают у детей самостоятельность и инициативу, дружеские взаимоотношения со сверстниками. Помогают воспитывать умения активно взаимодействовать в коллективе (формировать умение договариваться, уступать друг другу, четко выполнять правила игры). Квест игры также интегрируют с другими образовательными областями, такими как: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

Любая педагогическая технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений, навыков. Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений [3]. По мнению многих ученых (Быховский

¹ Постановление Президента «Об утверждении Концепции развития дошкольного образования в Республике Узбекистан до 2030 года» (ПП-4312)

Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч и др.) при применении квест-технологии дети проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии. Все вышеперечисленные образовательные задачи могут решаться группой или индивидуально; быть как краткосрочными – одно занятие, так и долгосрочными; проводиться в традиционной, виртуальной или комбинированной образовательной среде; иметь различную структуру сюжета; проводиться как в помещении ДОО, так и на природе (улица, парк, территория ДОО) или медиаквесты – поиск и анализ информации в медиаресурсах, либо комбинированные.

Педагогами и психологами давно доказано, что хорошо организованная игра сама по себе – лучшее средство достижения детьми эстетического наслаждения от творческого напряжения своих интеллектуальных и физических сил. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий. В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. [4]

Дошкольный возраст является подходящим периодом для освоения и развития разнообразных форм взаимодействия ребенка со сверстниками. Наиболее значительным из всех для достижения положительных результатов в развитии личности в условиях совместной деятельности обладает такая форма взаимодействия, как сотрудничество. Получаемый в этом возрасте опыт межличностного общения с другими людьми становится фундаментом развития личности ребенка, формирует его самосознание. Значительным фактором является то, что в детстве устанавливаются определенные отношения ребенка со сверстниками. Детям дошкольного возраста недостаточно общения с взрослыми, для полноценного развития им необходимо продуктивно контактировать со сверстниками.

Сравнивая квест-игры с традиционными играми в дошкольных образовательных организациях, выделяются существенные преимущества квест-игр. Во-первых, квест-игры предполагают присвоение каждому участнику своей роли, наличие соответствующих атрибутов, перечня правил, которым необходимо следовать, и подчеркнута важность каждого персонажа

игры, что дает детям возможность почувствовать свою значимость в детском коллективе; во-вторых, квест-игры всегда имеют уникальный сюжет и самые неожиданные повороты событий, которые зависят от играющих, что лишь прибавляет интерес к деятельности, что не присуще играм в традиционном обучении; в-третьих, у ребенка есть возможность продемонстрировать смекалку, талант, знание в какой-либо области и получить похвалу не только от педагога, но и от сверстников, что повышает его уверенность в себе и своих силах, самооценку и является прочным стимулом к дальнейшему саморазвитию; в-четвертых, постоянная необходимость думать, находить новые, оригинальные решения развивает у детей воображение, мышление, умение логично выстраивать свои суждения, предположения.

У участников формируются умения договариваться между собой, распределять роли, обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, оказывать взаимоподдержку в трудных ситуациях. Все это стимулирует на сплочение не только детский коллектив, но и родительское общество, а также укрепляет детско – родительские отношения, способствует установлению взаимопонимания. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад – семья. Так как к игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, вполне вероятно, что педагогу понадобится помощь родителей в организации или проведении квест-игр в образовательной организации. Таким образом, можно обобщить все вышесказанное и заключить, что квест-игры обладают невероятно неисчерпаемым потенциалом, который в практике дошкольной организации педагогам еще только предстоит раскрыть.

Список использованной литературы:

1. <https://lex.uz/ru/docs/4327240>
2. Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №7» Методическое пособие «Мир путешествий» или применение Квест – технологии в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста / с. 4
3. Щелина Т.Т., Чудакова А.О. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни // Молодой ученый. 2014. №21.1. с. 146-149.
4. Елизарьева Л.В. Квест как форма организации образовательной деятельности в дошкольном учреждении / Научный альманах · 2015 с. 134