

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ И РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Быкова В.С.,

*выпускница Полоцкого колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,
г. Полоцк, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Дегальцева Ю.С., магистр

Ключевые слова. Физическое воспитание, дошкольное образование, поисковая игра.
Keywords. Physical education, preschool education, search game.

Современному педагогу важно понимать возможности новых технологий, уметь эффективно применять их в своей практической деятельности. Руководитель физического воспитания, как специалист, отвечающий за качество проведения физкультурно-оздоровительной работы в учреждении дошкольного образования, должен постоянно повышать свой профессиональный уровень, изучая и внедряя в практику работы инновационные педагогические технологии, оценивая эффективность их влияния на физическое воспитание дошкольников. Одной из таких современных технологий является квест-игра. Эта технология дает педагогу возможность творчески применять её во всех образовательных областях и создавать условия для развития всех видов детской деятельности.

Цель исследования: рассмотреть теоретические основы проблемы использования квест-технологии как средства физического воспитания детей дошкольного возраста; практически обосновать необходимость использования квест-технологии в физическом развитии дошкольников.

Дословно «квест» в переводе с английского – поиск, дознание. У истоков появления квеста стояли книги-игры, появившиеся в 40-х годах прошлого века, трансформировавшиеся со временем в книги-квесты, а появление персональных компьютеров ознаменовало эру компьютерных игр жанре квест. Из компьютера в жизнь квест-игру перенес японец Тошимицу Такаги, создавший в 2004 г. первую квест-комнату- Real-liferoomescape.

Огромная популярность таких поисковых игр среди детей и молодёжи привела к внедрению в образование и воспитание детей некой специфичной поисковой системы, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий. А в 1995 году профессор образовательных технологий Берни Додж (BernieDodge) ввел термин «веб-квест», обозначив тем самым поисковую игру как педагогическую технологию. Таким образом, именно поисковая игра стала отправной точкой развития квеста как технологии [2].

Исследования зарубежных и отечественных педагогов, учёных показывают, что идея «квестов» актуальна для учреждений дошкольного образования. Сама форма проведения образовательной деятельности в виде игры-квеста нестандартна и увлекательна для детей. Работы Быховского Я.С., Бовтенко М.А. и др. указывают на то, что в основе квест-технологий лежит деятельность по формированию коммуникативных и информационных компетенций дошкольников [1]. Сокол И.Н. в качестве особенностей квест-технологии, определяет обязательное наличие чётко поставленной задачи и игрового замысла, наличие руководителя и чётких правил, отмечает её возможности в повышении у детей уровня знаний и умений [4]. Вопросами изучения квест-технологии занимаются Полат Е.С., Моисеева М.В., Осяк С.А., Лобанова О.Б., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н. и др. Однако, анализ литературных источников показал, что несмотря на сегодняшнюю популярность образовательных квестов, большинство исследователей занимаются изучением возможностей интерактивных квестов [3]. А исследований, посвящённых возможностям «живых» квестов в формате реальной жизни, недостаточно.

Материал и методы. Материалом и методами исследования являются анализ психолого-педагогической, учебно-методической литературы, анкетирование, беседа, наблюдение.

Результаты и их обсуждение. Для определения отношения к квест-играм педагогов было проведено анкетирование среди руководителей физического воспитания. Анализ результатов показал, что 57% опрошенных педагогов знакомы с технологией в общих чертах, 21,4% испытуемых хорошо знают и активно применяют квесты в практике работы, 7,14 % опрошенных ничего о данной технологии не известно, слышали, но пока не изучали - 14,3% опрошенных.

По мнению большинства опрошенных руководителей физического воспитания, квест-технологии воспитывают интерес к спорту, к физической культуре и оказывают положительное влияние на физическое воспитание детей; при грамотном руководстве могут обладать большой воспитательной силой; в процессе поисковой игры у детей развиваются умственные способности и формируются различные представления об окружающем мире. Т.е., большинство опрошенных педагогов считают квест-технологию актуальной, эффективной и перспективной в условиях реализации задач программы дошкольного образования.

Затем, с целью выявления интереса к квест-играм, было организовано наблюдение за проведением физкультурного квеста «В поиске Олимпийских колец» и проведена итоговая беседа с детьми-участниками. Следует отметить, что большинство детей, участвующих в эксперименте имеют оптимальный уровень двигательной активности – 75%, положительно относятся к занятиям физической культурой, любят играть в активные подвижные игры наравне с компьютерными. Эти дети с удовольствием включились в квест-игру, были активны, заинтересованы, эмоциональны. 19% участвующих в эксперименте – малоподвижны, и предпочитают спокойные игры и занятия, к физической культуре относятся нейтрально, некоторые упражнения и игры им нравятся, некоторые – нет. Однако эти дети также активно участвовали в прохождении квеста, а после – эмоционально рассказывали о своих положительных впечатлениях. Один из испытуемых – гиперактивный ребёнок, однако и он был заинтересован, участвовал в эстафетах и двигательных заданиях, отвлекаясь лишь при выполнении заданий на внимание.

Руководитель физического воспитания, проводивший квест, отметила вовлеченность детей, нацеленность их на решение общей задачи — найти все Олимпийские кольца и помочь спортсменам. Замечено, что смена станций обеспечивает эффект неожиданности и новизны, маршрутный лист, с которым нужно сверяться, поддерживает сюжет и задаёт направление движения, помогает детям придерживаться логики происходящего. То, что после выполнения на станции задания дети получали часть отгадки и одно из Олимпийских колец, поддерживало у детей интерес и желание двигаться по маршруту всё дальше и дальше. Дети почти не отвлекались, не нарушали дисциплину, хотели участвовать во всех заданиях. Руководитель физического воспитания обращала внимание на то, что итоговый результат (Полученный Олимпийский флаг) — это результат команды, при проведении эстафет поощряла детей «болеть» за команду, поддерживать тех, у кого выполнение заданий получалось не очень хорошо. Все дети (100%) отзывались положительно об участии в квесте, каждый отмечал понравившиеся задания, как двигательные, так и интеллектуальные, но абсолютно всем детям понравился полученный общий результат.

Заключение. На основании анализа психолого-педагогической литературы и практического опыта изучения деятельности руководителей физического воспитания можно сделать вывод о том, что квест-игры медленно, но верно входят в привычную жизнь дошкольных учреждений. Большое преимущество квест-технологии заключается в её образовательных и воспитательных возможностях; в том, что квест-игры можно использовать в разных аспектах работы, задействовать все образовательные области. Благодаря участию в квест-играх дети получают опыт продуктивного общения со сверстниками; у них развиваются и совершенствуются физические качества, двигательные умения и навыки; происходит эмоциональное и интеллектуальное развитие.

1. Быховский, Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании. ИТО-99: материалы Международной конференции. - Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>. - Дата доступа: 24.02.2022.

2. Василенко, А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник». [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69.-Дата доступа: 24.02.2022.

3. Николаева, Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Вопросы интернет-образования. 2002. №7. – Режим доступа: http://vio.uchim.info/Vio_site/cd_site/Articles/title_1-30.htm#7. – Дата доступа: 18.02.2022.

4. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / Осяк С.А. [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1: в 2-х частях. Ч. 2. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>. – Дата доступа: 18.02.2022.

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗНОЙ ПАМЯТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

Гончарова Е.В.,

магистрант 2 курса ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация

Научный руководитель – Мелехова В.М., канд. психол. наук

Ключевые слова. Задержка психического развития, образная память, дошкольник, память, дошкольный возраст.

Keywords. Mental retardation, imaginative memory, preschooler, memory, preschool age.

Память – это высший психический процесс, заключающийся в организации, сохранении прошлого опыта, делающий возможным его повторное использование в будущей деятельности. Именно такой познавательный психический процесс как память, является необходимым условием формирования индивидуальных особенностей и гармонично развитой человеческой личности. В процессе различной деятельности человека в его памяти откладывается огромное количество материала для восприятия окружающей действительности и обогащения его опыта. Память – важная познавательная функция, которая лежит в основе обучения и развития человека, именно сохранение прошлого опыта, дает возможность дальнейшего полноценного развития личности.

В настоящее время достаточно актуален вопрос о формировании высших психических функций у детей с задержкой психического развития, это связано с тем, что чем сильнее выражено недоразвитие психических процессов, тем значительнее отклонения в развитии других психических функций, а именно образной памяти.

Сильный отпечаток на формировании у детей образной памяти накладывает неполноценная психическая деятельность, что значительно усложняет в дальнейшем у детей с задержкой психического развития учебный процесс.

Чем раньше будет выявлено нарушение в познавательной деятельности у дошкольников с задержкой психического развития, тем успешнее будет проходить их обучение.

Цель исследования: изучение особенностей развития образной памяти детей дошкольного возраста с задержкой психического развития.

Материал и методы. Материалом и методами исследования являются анализ литературы по проблеме исследования, изучение научной документации; анализ результатов исследования.

Результаты и их обсуждение. Детям со слабо выраженной недостаточностью центральной нервной системы – органической или функциональной принято применять такое понятие как «задержка психического развития». Специфические нарушения слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата, тяжелые нарушения речи не присущи данной категории детей. Одновременно у многих из них просматривается полиморфная клиническая симптоматика: необученность сложным формам поведения, отсутствие целенаправленной деятельности из-за повышенной истощаемости, работоспособность находится на низком уровне и различных энцефалопатических расстройств.

По исследованиям В.И. Лубовского, можно отметить, что в плане организации работы, направленной на максимальную коррекцию отклонений с детьми, необходимо учесть и особенность образования функций речи, таких, как планирующей и регулирующей функции.