

*Горячева Юлия Михайловна,
студент ВШППиФК, С(А)ФУ
Северный Арктический Федеральный Университет им. М.В. Ломоносова,
163002, Россия, Архангельская область,
г. Архангельск, наб. Северной Двины, д.17*

КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ГИБКИХ НАВЫКОВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация. В статье рассматривается квест как средство развития гибких навыков у младших школьников.

Ключевые слова: гибкие навыки, квест, развитие гибких навыков, младший школьник.

Soft skills - «гибкие навыки», – это надпрофессиональные умения, которые помогают сотруднику взаимодействовать и развиваться на работе и учебе. Именно они помогают налаживать отношения с социумом, видеть перспективы, проявлять адаптивность, уметь работать в проектной команде и презентовать свои результаты.

Российские школы уделяют значительное внимание знаниям как обладанию сведениями, осведомленности в тех или иных областях. В меньшей степени уделяется внимание «гибким навыкам».

Количество детей с недостаточно развитыми гибкими навыками становится больше. У современных детей возникают проблемы с коммуникацией, самостоятельностью, представлением себя в социуме. Им может быть трудно, мыслить нестандартно, нешаблонно. Гибкие навыки можно и нужно развивать. И квест может служить актуальным средством в связи с его растущей популярностью. Нам важно посмотреть: может ли квест способствовать развитию гибких навыков.

Наше исследование проводилось поэтапно. На первом этапе - теоретический анализ проблемы. На втором этапе исследования, одновременно с дальнейшим уточнением теоретических позиций, проводилось практическое

исследование (констатирующий и формирующий эксперимент). На третьем этапе исследования осуществлялся анализ, обобщение и систематизация полученных данных, подводились итоги исследования.

Изначально был представлен теоретический анализ проблемы, который позволил решить целый ряд задач. Во-первых, в результате изучения и анализа работ таких ученых как Жадько, Н.В., Чуркина, М.А., [1] было выявлено, что гибкие навыки – это социально-психологические навыки, которые зависят от особенностей человека и не связаны с конкретной деятельностью (эмоциональный интеллект, тайм-менеджмент, стрессоустойчивость, умение убеждать, вести переговоры, лидерские качества).

Таким образом, человек, который обладает развитыми гибкими навыками, – это практически человек будущего, а значит, он обладает максимальной конкурентоспособностью на рынке труда и интересен работодателю. Задача образования не только в том, чтобы развивать познавательные способности детей, но и развивать их внутренний потенциал. У современных руководителей существует прямая взаимосвязь: сотрудник, заинтересованный в саморазвитии, заинтересован и в развитии компании в целом, а следовательно, становится ценным для работодателя. Задача учителя уже в младших классах начать закладывать в ребенка задатки уверенности, лидерских качеств, коммуникативных навыков и нешаблонного мышления. И, зная, психолого-педагогические особенности младшего школьного возраста гибкие навыки можно развивать уже в начальных классах.

Основным условным условием при развитии гибких навыков у младших школьников является знание и понимание задач. Никакое действие дети не должны делать бесцельно. На основе анализа исследований Осяк С.А. [2], Сокол И.Н. [4] было выявлено, что квест может служить средством развития гибких навыков.

Таким образом, теоретический анализ литературы позволил нам обосновать, что квест способствует развитию гибких навыков у младших школьников через его особенности: поисковой характер, игровая деятельность,

целенаправленное мотивирование эмоциональной и интеллектуальной активности младшего школьника.

На втором этапе нашего исследования проводилось эмпирическое исследование, которое, в свою очередь, имело ряд этапов. Изначально анализировались особенности образовательной ситуации, в которой разворачивалось исследование, изучался уровень развития гибких навыков младших школьников. Были определены параметры: умение работать в команде, лидерские качества, коммуникативные навыки, эмоциональный интеллект (идентификация эмоций), креативное мышление. И подобраны следующие методы и методики: методика «Эмоциональная идентификация» (Е.И. Изотова); методика Вартега «Круги»; методика «Сделаем вместе» (Р.Р. Калинина) [3]; метод диагностических ситуаций; (построй фигуру, совместная фотография);

В исследовании приняли участие учащиеся 4-го класса в количестве 12 человек (среди них 6 девочек и 6 мальчиков). По итогам диагностики подтверждено, что у респондентов низкий уровень (7 чел.) или средний уровень (5 чел.) по параметру эмоциональный интеллект. Детей с высоким уровнем эмоционального интеллекта нет. Проблема состояла в идентификации эмоций. Дети не различали эмоцию и действие. Низкий параметр по параметру «креативное мышление»: в сравнении со средними результатами уровень низкий. Креативное мышление у девочек развито больше, чем у мальчиков. Остальные параметры на среднем и высоком уровнях.

Перед квестом у детей был подготовительный этап. Неделю они играли в игры в свободное от учебы время. Важно было, чтобы они привыкли к формату нестандартному. Цель формирующего этапа – экспериментально проверить эффект влияния квеста на развитие гибких навыков у младших школьников. Группы заданий в квесте делились в соответствии с параметром.

Суть квеста состояла в том, ребенку необходимо стать волшебником, объединиться командой и помешать планам Темного Лорда. Первым этапом отрабатывались навыки самопрезентации через адаптированную игру

«Молекула Хаос», далее участники разделились на команды. Они получили расписание с занятиями Хогвартса и посещали занятия (уроки волшебства). После каждого занятия они получали подсказку, становились ближе к разгадке: как помешать Темному Лорду. Каждый сектор, в котором проходило занятие – это параметр гибких навыков. Между переходами состоялись перемены, участники выполняли задания на сплочение их команды. Завершающим этапом стало поражение Темного Лорда путем объединения команд и рефлексия.

Далее проведена повторная диагностика. На аналитико-обобщающем этапе анализировались полученные результаты, опыт организации работы по развитию гибких навыков младших школьников.

Применение квеста позволило: повысить уровень эмоциональной идентификации (у 58% респондентов высокий уровень, у 42% респондентов средний уровень); повысить уровень креативного мышления по всем параметрам: беглость, оригинальность, гибкость); результаты граничат со средними показателями по возрасту; снизить отрицательную направленность личности (менее 10%), повысить положительную (выросла на 8%). Коммуникативные навыки уже были развиты, но повторная диагностика показала улучшения в качестве общения друг с другом; сместить позицию с «я» на «мы» при командной работе. Лидерские качества остались на том же уровне, но качество общения изменилось.

Подводя итоги, мы можем сделать о том, что: в классе изначально были развиты коммуникативные навыки, у большей части детей имелись задатки лидерских качеств, командная работа тоже им присуща; у респондентов изначально был низкий уровень идентификации эмоций и низкий уровень креативного мышления по классу, поэтому и акцент в эксперименте делался на этих двух параметрах; остальные не требовали сильного вмешательства и развивали мы их второстепенно; низкий уровень идентификации эмоций связан с тем, что дети не знали отличия эмоции от действия, характеристики человека, пускай интуитивно они и понимали, что персонаж на картинке может испытывать; проведенная работа привела к улучшению результатов у

респондентов, поэтому мы можем говорить о том, что квест за счет своих особенностей может оказывать положительное воздействие на гибкие навыки детей.

Список использованных источников:

1. Жадько, Н.В., Чуркина, М.А. Обучение hard skills и soft skills - в чём разница? [Электронный ресурс]. Режим доступа <http://hr-portal.ru/article/obuchenie-hard-skills-i-soft-skills-v-chyom-raznica> (Дата обращения: 10.12.2022).

2. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1. (2). - URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 19.12.2022).

3. Практикум по возрастной психологии: Учеб. пособие / Под ред. Л. А. Головей, Е. Ф. Рыбалко. - СПб.: Речь, 2002. - 694 е.: ил.

4. Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов / И.Н. Сокол // Концепт. - 2013. - №12 (28). - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kvest-tehnologii-dlya-povysheniya-ikt-gramotnosti-pedagogov> (дата обращения: 19.12.2022).