**Квест - технология - как способ развития дивергентного мышления на уроках физической культуры**

Т.В. Ковальчук, учитель физической культуры МБОУ СОШ № 16 города Невинномысска

Проблемы важнее решения.

Решения могут устареть, а проблемы остаются.

*Нильс Бор*

В целях внедрения проектных подходов для решения вжнейших задач по основным направлениям стратегического развития системы образования в школе организована проектная деятельность по теме «Развитие дивергентного мышления у обучающхся города Невинномысска как необходимое условие социально-экономического роста города и страны.

Что же такое дивергентное мышление?Диверге́нтное мышление (от лат. divergere – расходиться) — метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы.

На сегодняшний день практически отсутствуют четко описанные, апробированные методы, приемы и технологии формирования дивергентного мышления у обучающихся. Нет обоснованных методических материалов, программ по развитию дивергентного мышления. Немногочисленные работы педагогов образовательных организаций позволил выявить различные развивающие адаптированные методы и приемы, изначально не подразумевающие в своей основе формирование дивергентного мышления.

Использование многих педагогических методов и технологий вступает в противоречие с выявленными особенностями формирования дивергентного мышления у обучающихся. Эффективными методами и технологиями формирования дивергентного мышления могут стать такие, которые адаптированы к возрастным особенностям обучающихся и учитывают суть дивергентного мышления.

Наиболее подходящие для формирования дивергентного мышления из имеющихся методов и технологий позволяющий организовать мыслительную деятельность обучающихся для решения задач, в рамках неопределенных обстоятельств, проявляя нестандартность, пластичность, оригинальность мыслительных операций, в сочетании с возможностью получения качественно новых знаний в самом процессе решения проблемы: метод проектов, технологии проблемного обучения, метод «мозгового штурма». Но существенным их недостатком является отсутствие четкого мотивационного компонента при решении задач. Квест-технология – это потенциальный метод, способный обеспечить решение проблемы дивергентного мышления обучающихся.

Сегодня очень популярны квест-технологии. В педагогическом процессе квест-технологии - явление недавнее. В сферу образования они пришли благодаря компьютерным играм жанра quest (в пер. с англ. - поиск) конца 90-х. Именно на поиск решения какой-либо поставленной задачи направлены квест-технологии. Квест-технология сводится не столько к поиску логического решения, сколько к мотивации и вовлечению обучающегося в обучение через подобие игры. Именно игровой характер и мотивация стали ключевым фактором развития в педагогической сфере квестов.

На уроках физической культуры применяю квест – технологии. Я использую в обучении поисковый метод, включающий постановку задачи, при решении которой требуется прохождение определенных этапов. На каждом этапе требуется пройти испытание - решить другую задачу. В конце этапов выдается «ключ», позволяющий выйти на следующий уровень с новым испытанием.

Для организации работы с применением квест-технологий реализуются следующие образовательные задачи: вовлечение каждого ребенка в поисково-творческий процесс; воспитание чувства сопричастности к партнерам по игре, формирование интереса и мотивации к знаниям, чувства ответственности за последствие принятых решений и действий, воображения, коммуникативных навыков, взаимоуважения.

При разработке квест-технологии требуется соблюдения ряда условий: безопасность, доступность, согласно возрастным особенностям участников, эмоциональной окрашенности сюжета, системность, проявляющейся во взаимосвязи заданий друг с другом, учета особенностей процесса восприятия и внимания участника квест-игры, чередования различных видов деятельности, наличия видимого конечного результата.

Литература

1. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: - <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>

2. Онлайн семiнар Впровадження квест-технологii в освiтнiй процес»

<http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/forum/discuss.php?d=219&parent=1203>

# 3. Конвергентное и дивергентное мышление — какое лучше? <https://blog.wikium.ru/konvergentnoe-i-divergentnoe-myshlenie-kakoe-luchshe.html>

# 4. Осяк, С.А., Султанбекова, С.С. Образовательный квест– современная интерактивная технология. [Текст] /Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1 (часть 2)