

контрольній групі дітей без порушення слуху (КГ2) достатній рівень було виявлено в 9,5% хлопчиків і 14,7% дівчат, задовільний – у 60,6% хлопчиків та 71,4% дівчат, нижче від задовільного – у 29,9% хлопчиків і у 13,9% дівчаток. Низький рівень розвитку пізнавальної діяльності в цій групі не було виявлено.

Після впровадження експериментальної корекційної методики розвитку пізнавальної діяльності глухих дітей у процесі навчання плавання в експериментальній групі відбулися позитивні зміни. Достатнього рівня розвитку пізнавальної діяльності в цій групі зафіксовано не було, але в 14,6% хлопчиків і в 17,1% дівчат виявлено задовільний рівень; рівень нижче від задовільного – у 55,9% хлопчиків та 64,8% дівчат, низький рівень – у 29,5% хлопчиків і 18,1% дівчаток.

У КГ1 достатнього й задовільного рівня розвитку пізнавальної діяльності не досягла жодна дитина. Рівень нижче від задовільного виявили 24,3% хлопчиків і 29,1% дівчаток цієї групи, низький рівень – 75,7% хлопчиків та 70,9% дівчат. У КГ2 достатній рівень від зафіксовано в 4,9% хлопчиків і 18,5% дівчат, задовільний – у 66,3% хлопчиків та 75,4% дівчат, нижче задовільного – у 18,8% хлопчиків і 6,1% і дівчаток. Низького рівня розвитку пізнавальної діяльності в цій групі не виявлено. За показниками фізичного стану глухих дітей в ЕГ після проведення експерименту відбулися значні позитивні зміни в показниках життєвої ємності легенів і базових координаційних здібностей. У контрольних групах суттєвих позитивних змін не виявлено.

Отже, наведені дані щодо динаміки розвитку пізнавальної діяльності глухих дітей 5–6 років у процесі навчання плавання засвідчили ефективність розробленої експериментальної корекційної методики, що підтверджено методами математичного аналізу.

Висновки:

1. Критеріями розвитку пізнавальної діяльності дитини дошкільного віку є ступінь її самостійності, результативності й правильності у виконанні завдань пізнавального характеру. Найбільш характерні особливості розвитку пізнавальної діяльності дошкільників з порушенням слуху виявляються в їхньому зорово-диференційованому сприйманні, логічно-образному та наочно-дійовому мисленні, увазі, здатності до аналізу й узагальнення, орієнтації в просторі.

2. Експериментальна модель корекційної методики розвитку пізнавальної діяльності глухих дітей 5–6 років у процесі навчання плавання містить систему дихальних і фізичних вправ зі спеціальним символічно-жестовим супроводом; комплекс рухливих ігор та завдань для індивідуального й групового виконання в умовно-водному та водному середовищі, що розраховані на взаємодію з однолітками без порушення слуху й спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності дошкільників.

3. Ефективність методики доведена кількісним і якісним аналізом результатів формувального експерименту. В експериментальній групі відбу-

лися позитивні зміни в рівнях розвитку пізнавальної діяльності глухих дітей 5–6 років. Кількість глухих дітей із задовільним рівнем пізнавальної діяльності зросла на 14,6% у хлопчиків та на 17,1% – у дівчат, з рівнем нижче від задовільного – на 35,6% у хлопчиків та 42,7% – у дівчат; з низьким рівнем – зменшилася відповідно на 50,2% і 59,8%. У контрольній групі глухих дітей ці зміни були незначними.

Список використаної літератури

1. Байкина Н. Г. Коррекция двигательной сферы глухих школьников в процессе физического воспитания / Н. Г. Байкина // Материалы VII Всесоюзных педагогических чтений. – Москва, 1985. – С. 2–3.
2. Боскис Р. М. Учителю о детях с нарушениями слуха: кн. для учителя / Рахиль Марковна Боскис. – Москва : Просвещение, 1975. – 125 с.
3. Виготський Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
4. Запорожец А. В. Психология действия: Избр. психол. тр. / Александр Владимирович Запорожец. – Москва : Моск. психол.-соц. ин-т ; Воронеж: МОДЭК, 2000. – 731 с. – (Психологи Отечества: Избр. психол. тр.).
5. Мясичев С. А. Двигательная и психическая реабилитация глухих и слабослышащих мальчиков 9–12 лет средствами плавания : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / С. А. Мясичев. – Краснодар, 2003. – 164 с.
6. Силантьев Д. О. Корекція фізичного розвитку слабозорих дітей засобами плавання : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Д. О. Силантьев. – Київ, 2001. – 19 с.
7. Тигранова Л. И. Умственное развитие слабослышащих детей: младший школьный возраст / Людмила Иосифовна Тигранова. – Москва : Педагогика, 1978. – 96 с.
8. Яшкова Н. В. Наглядное мышление глухих детей / Наталья Васильевна Яшкова ; НИИ дефектологии АПН СССР. – Москва : Педагогика, 1988. – 141 с. – (ОПН. Образование. Пед. науки. Дефектология).

Стаття надійшла до редакції 02.09.2014.

Сокирко О. С., Кемкина В. И. Коррекционная методика развития познавательной сферы глухих детей 5–6 лет в процессе обучения плаванию

Разработана коррекционная методика обучения глухих детей 5–6 лет плаванию, содержащая систему дыхательных и физических упражнений со специальным символично-жестовым сопровождением; комплекс подвижных игр и заданий для индивидуального и группового выполнения в условно-водной и водной среде, которые рассчитаны на взаимодействие со сверстниками без нарушения слуха и направлены на активизацию познавательной деятельности дошкольников.

Ключевые слова: *глухие дети 5–6 лет, развитие познавательной сферы, обучение плаванию, коррекционная методика, экспериментальная модель.*

Sokyрко O., Kemkina V. Correction Methods of Developing Cognitive Sphere Deaf Children 5–6 Years in the Swimming Training

On the 1st stating stage of the experiment we studied the peculiarities of the development of psycho-physical and cognitive fields of the deaf children and those who don't have the hearing problems. For this we did the estimation of the level of development of the psycho-physical and coordinative qualities.

Also we studied the level of development of the visual and creative thinking, the spational orientation, the distribution and the shifting of attention, visual perception. Basing on the received data we found out that the deaf children are behind in the level of the psycho-physical and cognitive development compared to those children, who don't have the hearing problems.

On the 2nd forming stage of the experiment and with taking into the account the received data we developed the experimental methodology of the development of the cognitive activity of the deaf children during the process of learning to swim. The experimental methodology is based on the principles of unity and interconnection of mental, physical and moral development. It includes the system of signs (gestures) which was developed specifically for this purpose and the complex program of the outdoor (action-oriented) games in water for optimizing the learning process of the deaf children and for forming the swimming skills.

Besides the common signs (gestures) used by the teachers while working with the deaf children we developed and introduced the special ones that help to speed up the mastering of the swimming techniques (limb position, the rowing surface, the moments of the most force exertion, the characteristics of the rhythm and tempo of the movements).

For providing the accident prevention while working with the deaf children in the water and also for the children's orientation in the water and for movement correction all the signs (gestures) were studied with the children onshore (on the ground) and the learning of signs was taking place simultaneously with the swimming exercises, and only after it the signs (gestures) were used in the water.

The development of the cognitive field of the deaf children during the swimming lessons was done to create the learning motivation in them and to teach them to get and use new information i. e. the skills of the mental process which helped to define the possibility of realization of the productive cognitive activity. This activity resulted in positive emotions and gnostic feelings and contributed to the consolidation of the cognitive interests while stimulating the further cognitive activity.

During the swimming lessons with the deaf children we created the cognitive situations related to the transfer of the special sport and swimming knowledge (the mastering of the technique of the swimming movements, studying of the schemes and special signs) and to the solving of the movement tasks. The development of thinking was going in two directions: reproductive and productive (creative). The reproductive thinking was laying in the understanding of the actions after the teacher's instructions. The productive (creative) thinking was lying in the analysis of the sport technique for applying it to the individual peculiarities. Thus the conditions for the development of the cognitive field and for creating such intellectual qualities as resourcefulness, concentration, curiosity, the mental processing were created.

While doing the restudy of the cognitive field we managed to determine the authentic performance improvement of all the check-up tests of the children of the experimental group and determine the credibility of the differences from the indexes of the control group of deaf children. This proves the effectiveness of the experimental methodology of the development of the cognitive activity of deaf children during the process of learning to swim.

Key words: *deaf children aged 5–6, cognitive activity development, swimming training, correction methodology, experimental model.*

КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЗМІСТ ПОНЯТТЯ “КВЕСТ”

У статті висвітлено одну з загальних проблем освітнього простору – урізноманітнення навчального процесу, активізацію пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує запровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій визначено квест-технологію, яка допомагає учню знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, вирішувати поставлені задачі, розвивати пізнавальну діяльність та формувати ключову компетентність учня. Запровадження сучасних методик та технологій висуває нові вимоги до професійної підготовки вчителів. Відповідно до досвіду з підготовки вчителів до впровадження квест-технології доведено, що відсутність єдиної дефініції поняття “квест” викликає труднощі в донесенні сутності цієї технології. Здійснено аналіз різних тлумачень поняття “квест”, а також запропоновано авторське трактування “квестів”.

Ключові слова: квест, технологія, гра, методика, діяльність, сайт.

Сучасна українська система освіти знаходиться у стадії оновлення. Сьогодні відбуваються освітні реформи, які покликані вдосконалити освіту, в тому числі покращити інноваційну діяльність вчителів. Згідно з Національною доктриною розвитку освіти України у XXI ст. в країні має стверджуватися стратегія прискореного, випереджального, інноваційного розвитку освіти й науки; повинні забезпечуватись умови для розвитку, самоствердження і самореалізації особистості впродовж життя. Система освіти має забезпечувати формування у дітей і молоді цілісної наукової картини світу, сучасного світогляду, творчих здібностей і здатності до самостійного наукового пізнання, самоосвіти й самореалізації особистості, здатних до творчої праці, професійного розвитку, освоєння та впровадження наукомістких та інформаційних технологій, мобільності та конкурентоспроможності на ринку праці. Однак для навчання та виховання такої особистості необхідно впровадження сучасних технологій та методик. Такою технологією на сьогодні є квест-технологія, яка вже досить широко використовується в освітньому процесі. Але аналіз науково-педагогічної літератури доводить, що науковці надають різні визначення квесту. Досвід автора статті щодо підготовки вчителів до впровадження квест-технології в професійну діяльність показує, що різне тлумачення поняття “квест” погіршує донесення до вчителів сутності цієї технології.

На сьогодні проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають: М. Андрєєва, О. Багузіна, Я. Биховський, О. Волкова, Г. Воробйов, О. Гапєєва, М. Гриневич, Б. Додж, Л. Жук, Л. Іванова, С. Іць, Н. Кононець, Т. Марч, Г. Шаматонова, О. Шульгіна та ін.

Мета статті – на підставі аналізу довідкової, психолого-педагогічної літератури здійснити аналіз різних тлумачень поняття “квест”, а також подати авторське визначення поняття “квест”.

Необхідно відмітити, що “квест” – це не науковий термін. Від англ. “quest” означає “пошук”. З появою ери комп’ютерних ігор квестом почали називати цікаві, пригодницькі ігри, тому синонімом до слова “квест” є слова “гра” та “завдання” (Словник синонімів ASIS, В. Н. Трішин, 2013).

У міфології та літературі поняття “квест” спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, “Міф про 12 подвигів Геракла”, де головному герою Гераклу необхідно виконати за наказом царя Еврісфея дванадцять великих подвигів для того, щоб знайти велику славу, стати безсмертним і отримати вдячну пам’ять у віках. Або “Міф про Персея”, де головному герою необхідно було виконувати важкі завдання від Полідекта, людини, яка приютила Персея та його мати.

Ще одним яскравим прикладом квесту є роман “Квест” Бориса Акуніна. Читачеві пропонується незвичайна можливість – розгадати разом з героєм одну з головних таємниць людства, для цього доводиться відправитися в Радянський Союз 30-х рр. ХХ ст., а звідти перенестися в ще більш віддалену епоху. “Квест” – це два самостійних романи, пов’язані між собою за допомогою підказок-кодів. Обидва томи знаходяться під однією обкладинкою, надруковані з різних сторін. Незважаючи на те, що обидва томи є цілком самодостатніми творами, у другому томі наявні підказки до “проходження” першого.

У 1980 р. термін “квест” був запозичений розробниками комп’ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку й використання предметів, взаємодії з іншими персонажами. У 90-х рр. ХХ ст. пригодницькі ігри були дуже популярні, в тому числі в Росії та Україні, де за ними закріпився і став загальним ім’ям термін “квест” [9].

У 1995 р. у Сан-Дієго Берні Доджом та Томом Марчем була розроблена концепція “веб-квестів”, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Веб-квест визначається ними як “орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет”. У концепції Б. Доджа та Т. Марча визначено, що квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [10].

Аналіз науково-педагогічної літератури показав, що існують різні погляди на пояснення терміну “квест”. У табл. 1 наведений аналіз дефініцій поняття “квест” різних авторів.

Таблиця 1

Аналіз дефініцій поняття “квест”

Автор	Дефініція
1	2
Я. Биховський	Сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу
Б. Додж, Т. Марч	Орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет

Продовження табл. 1

1	2
М. Гриневич	Нова й перспективна технологія в медіа дидактиці
А. Федоров, А. Новікова, В. Колесніченко, І. Каруна	Освітній сайт, присвячений самостійної дослідницької роботі учнів (зазвичай у групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки
В. Шмідт	Міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті
Т. Кузнецова	Приклад організації інтерактивного освітнього середовища
С. Напалков	Сайт, який має інформаційний контент, який визначається змістом навчальної теми, цілями і завданнями її вивчення, і передбачає виконання учнями пошуково-пізнавальних завдань з пошуку та відбору інформації з використанням Інтернет-ресурсів, що сприяють систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагачення та поданням у вигляді цілісної системи
А. Яковенко	Проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету
О. Шевцова	Орієнтована на вирішення проблеми діяльність
Ф. Бенц	Конструктивний підхід до навчання. Учні не тільки збирають і організують інформацію, отриману з Інтернету, вони спрямовують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, часто пов'язану з їх майбутньою професією
Н. Гончарова	Сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет
О. Тихомирова	Певна сюжетна єдність, що містить у собі мотиви пошуку, подорожі та подвигу, а у процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин якої відбувається актуалізація хронотопу міфологічного світу
О. Шульгіна	Один зі складних типів навчальних Інтернет-ресурсів, який уявляє собою сценарій проектної діяльності з використанням ресурсів всесвітньої мережі Інтернет
О. Волкова	Вид інформаційних, проблемно-орієнтованих завдань, індивідуального чи групового навчання, направлених на формування та розвиток навичок пошукової та дослідної діяльності в процесі засвоєння, дослідження, обробки та презентації навчального матеріалу

Повертаючись до історії виникнення поняття “квест”, необхідно зазначити, що квестом, насамперед, називали якийсь процес: “проходження подорожі до певної мети через подолання труднощів”; “рух по ігровому світу до якоїсь мети”. Звертаючись до словника з педагогічної психології (М. В. Гамезо, 2001 р.) визначаємо, що процес (лат. *processus* – проходження, просування) – це послідовна зміна явищ, станів у розвитку чогонебудь; сукупність послідовних дій для досягнення якогось результату.

Тепер розглянемо поняття “квест – це сайт”. Згідно із тлумачним словником термінів понятійного апарату інформатизації освіти (Т. Лавіна, І. Роберт, 2006), сайт – це набір веб-сторінок, що становлять єдине ціле (присвячених якій-небудь одній тематиці, або належать одному й тому ж автору), зазвичай, розміщених на одному й тому ж сервері, що мають одне й те ж доменне ім'я та пов'язаних між собою перехресними посиланнями.

Згідно із вільною енциклопедією “Вікіпедія”, сайт (від англ. Website: web – “павутина, мережа” і site – “місце”, буквально “місце, сегмент, частина в мережі”) – система електронних документів (файлів даних і коду) приватної особи або організації в комп’ютерній мережі під загальною адресою (доменним ім’ям або IP-адресою). Тобто, сайт не є процесом, отже, квест не може бути сайтом. У процесі реалізації квестів сайт (а також блог, Вікі тощо) є лише платформою, де розміщується основна інформація про квест, необхідні ресурси, створені продукти тощо. Тобто, на нашу думку, необхідно розрізняти поняття “квест” та “платформа для квесту”. У цьому випадку “сайт” ми відносимо до поняття “платформа для квесту”.

Розглянемо тепер “квест – це діяльність”. Згідно з навчальним посібником “Педагогічний словник за темами” Л. Русінової (2010 р.), діяльність – це активність людини; робота, заняття в якій-небудь сфері. Вживається в значеннях: діяльність як сукупність результатів і наслідків (виробництво); як процес подолання труднощів, як вирішення проблем, завдань, як засіб їх вирішення (праця); процес самозміни людини в ході зміни обставин свого життя (самодіяльність); як спосіб ставлення до умов свого життя, як діяння (практика). У цьому визначенні доречно значення “процес подолання труднощів, як вирішення проблем, завдань, як засіб їх вирішення (праця)”, але необхідно розрізняти “діяльність вчителя” (визначення мети, створення сюжету, формулювання завдань тощо) та “діяльність учнів” (виконання завдань, створення нових продуктів тощо). Для створення та реалізації квесту його учасники повинні пройти багато етапів (організаційний, пошуковий, етап реалізації тощо). Назвати всі ці етапи словом “діяльність” не можна, але в процесі реалізації квесту всі його учасники виконують певний вид діяльності: інформаційна діяльність – сукупність процесів збору, аналізу, перетворення, зберігання, пошуку й розповсюдження інформації; організаторська діяльність – практична діяльність щодо керівництва людьми/учнями, узгодження їх спільних дій та управління ними; навчальна діяльність – спрямована на засвоєння теоретичних знань і способів діяльності в процесі вирішення навчальних завдань тощо.

Розглянемо: “квест – це проблемне завдання”. Проблемне завдання – це практичне і/або теоретичне завдання, яке викликає пізнавальну потребу в новому невідомому знанні, яке слугує для найбільш ефективного виконання дії, що приводить до вирішення поставленої задачі, досягнення мети (за А. Матюшкіним). Аналізуючи науково-педагогічну літературу та надавши визначення, робимо висновок, що під час реалізації квестів учні виконують проблемні завдання, але це визначення не охоплює всі етапи створення квесту. Так, організаційний етап створення квесту не можна назвати проблемним завданням.

Найбільшій дискусії вимагають поняття “методика” й “технологія”. На думку одних спеціалістів, технологія включає в себе методику, інших – навпаки, визначають методику як більш широке поняття, треті зауважують, що ці поняття дуже наближені один до одного. Так, Г. Воробйов розг-