

Балашова Людмила Николаевна

воспитатель

Масловская Ирина Юрьевна

воспитатель

Витальева Светлана Юрьевна

воспитатель

МБДОУ «Д/С №4»

г. Белгород, Белгородская область

ФОРМИРОВАНИЕ ЧИТАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРЕСА У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: в статье авторами раскрыто понятие квест-технологии, её актуальность на современном этапе развития дошкольного образования, также расписан план подготовки и пример литературной квест-игры.

Ключевые слова: квест-технологии, старшие дошкольники.

В современном обществе внимание к проблеме развития интереса к детской художественной литературе объясняется тем, что в контексте дошкольного образования больше внимания уделяется приобщению детей к чтению. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, утвержденным приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г., идет модернизация дошкольного образования в дошкольных образовательных учреждениях. Определяются новые цели, задачи и направления в работе дошкольных образовательных учреждений, и одним из ведущих показателей готовности ребенка к обучению в школе является интерес к чтению [2].

В определении читательского интереса мы исходим из того, что читательский интерес – это наличие у ребенка устойчивого интереса к книгам, которые он выделяет и предпочитает прочим, так как испытывает в них личностную потребность, считает их более подходящими для себя – для пополнения своих знаний и опыта. Интерес к книгам – явление формируемое, не присущее человеку от рождения. Его становление происходит в деятельности, предполагает учет

актуального уровня развития ребенка и создание благоприятной эмоциональной обстановки [3].

На современном этапе развития дошкольного образования педагоги ищут новые методы и приемы, позволяющие решить задачи, которые перед ними ставит ФГОС ДО.

Квест-технология — это технология, которая замечательно вписывается в концепцию, заданную ФГОС ДО. Она является отличной возможностью увлекательно и оригинально организовать образовательный процесс, в которой дошкольник учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения. Через квест-игру педагог помогает ребёнку обрести необходимую мотивацию, которая должна быть основана на индивидуальных потребностях, обеспечивать свободу выбора, предоставлять возможность получения необходимых знаний и навыков. Квест-технология реализует задачи по формированию личностных качеств ребенка.

Квест — это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике — это выполнение проблемного задания с элементами игры [1].

Квест-технология — игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений 21 века способствующих заданной теме [1].

Прежде, чем составить сценарий квест-игры, педагог совместно с детьми и заинтересованными родителями разрабатывает план подготовки квест-игры, который включает в себя следующие обязательные пункты:

1. Написание сценария, содержащего информацию познавательного и литературного характера.
2. Подготовка «продукта» для поиска (карта движения, клад, подсказки и т. д.).

3. Разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть не-привычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в-третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков».

4. При разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся представления детей о родном городе, но и на зону ближайшего развития ребенка.

5. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути. Благодаря проведению квестов развивающая предметно-пространственная среда (РППС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО. Изменения в РППС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к творческой деятельности и развитию наблюдательности и читательского интереса у детей.

6. Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для 5–7 летних детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата. Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке. Таким образом, квест-игра позволяет педагогам перейти от авторитарного стиля работы со старшими дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

Выбор методов и приемов обучения, используемых в квесте, и их сочетание зависит от содержания литературного материала и возрастных особенностей участников. Преимуществом квестов является использование, наряду с традиционными (наглядные, словесные, игровые, практические), активных методов

обучения. Это частично-поисковый метод, метод проблемного изложения, исследовательский и другие, направленные на развитие мыслительного процесса и познавательной деятельности детей.

Возможность введения в игру разнообразных заданий позволяет не только решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач, но и превращает каждый квест в уникальный продукт. Это может быть: решение ребусов, загадок, кроссвордов, головоломок; тематическое прохождение препятствий, создание плаката, коллажа, рекламы-антирекламы, творческую деятельность в различных изобразительных техниках, поэтические поединки, короткие музыкальные, танцевальные и театральные постановки и т. д.

В содержание квест-игры педагог может заложить практически любую нужную ему в образовательной деятельности литературную информацию.

Так, в конце 2018 года отмечалось 105-летие замечательного детского писателя В. Драгунского. И конечно же не могли пройти мимо этой замечательной даты и разработали квест игру по произведениям Виктора Драгунского. Цель этой игры составить слова девиза, под которым жил сам писатель и его герои «Дружба! Верность! Честь!». Дети разбились на три команды. У каждой команды был свой путевой листок с подсказками, в каком месте детского сада искать задания. В указанных пунктах их поджидали взрослые-ведущие (родители детей) с вопросами по произведениям или творческими заданиями: «Собери маскарадный костюм», «Расскажи о своём «бывшем друге», «Как бы говорили эти слова Аленка? (Дениска, Мишка)» и т. п. Команды не пересекались друг с другом, потому что каждая проходила свой маршрут. По сценарию квест игры у каждой команды 3 задания, за правильное решение ведущий даёт часть слова, выполнив все задания, команды возвращаются в группу и собирают слова девиза, обсуждают значение слов, что они означают для каждого из детей. В конце педагог спрашивает у участников игры, какие задания им показались трудными, с какими они справились быстрее.

Такие квест-игры формируют у детей умение работать в команде, учитывать мнение каждого участника, способствуют реализации собственного опыта и

умений в творческом и литературном плане, а также развитию речи старших дошкольников и, конечно же, побуждают детей читать хорошие книги.

Список литературы

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>
2. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru/law/hotdocs/29614.html>
3. Формирование читательского интереса у детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00864976_0.html