

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО"

Кафедра педагогики детства
на базе МОУ "Гимназия №7"

ВЛИЯНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ НА РАЗВИТИЕ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА
АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ
студентки 5 курса 526 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование

профиля «Дошкольное образование»

факультета психолого-педагогического и специального образования
ИЛЬИНОЙ ЛЮБОВИ ВИКТОРОВНЫ

Научный руководитель
доцент, канд. пед. наук

дата, подпись

М.П. Зиновьева

Зав. кафедрой
доцент, канд. пед. наук

дата, подпись

М.П. Зиновьева

Саратов 2018

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребёнка, когда возникают основы личности, складывается воля и произвольное поведение, активно развивается воображение, творчество, общая инициативность. Однако все эти важнейшие качества формируются не в образовательной деятельности, а в ведущей и главной деятельности дошкольника - в игре.

Игра – самый доступный для детей вид деятельности, она является способом получения и усвоения новых знаний из окружающего мира. Л.С. Выготский подчеркивал неповторимую специфику дошкольной игры [Выготский 1996]. Свобода играющих в сочетании с их самостоятельностью, с одной стороны, противопоставлена строгому подчинению правилам игры с другой.

Значительная роль в развитии и воспитании детей дошкольного возраста принадлежит игре - важнейшему виду деятельности. В игре развиваются эмоционально-волевые качества ребенка, особенности его мировоззрения, его потребности.

Актуальность исследования. В соответствии с ФГОС ДО развитие познавательного интереса дошкольников должно производиться с учетом особенностей каждого ребенка, раскрыва его сильные стороны, в чем может помочь проведение занятий в форме квеста.

Объект исследования: познавательная и игровая деятельность дошкольников.

Предмет исследования: особенности формирования познавательного интереса дошкольников.

Гипотеза исследования: организация формирования познавательного интереса дошкольников будет эффективной, если воспитатели станут применять нетрадиционные формы проведения занятий – квест-игры.

Цель исследования: на основе выявления особенностей формирования познавательного интереса дошкольников разработать примерную программу квестов для подготовительной группы ДОО.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические основы организации игровой и познавательной деятельности детей дошкольного возраста в ДОО.
2. Рассмотреть основные особенности квестов для ДОО.
3. Разработать программу по формированию квестов для подготовительной группы ДОО.

В работе были использованы следующие методы исследования: теоретический анализ источников по проблеме исследования; анализ, синтез.

Структура работы. Представленная дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Среди познавательных процессов дошкольников выделяются восприятие, внимание, память, воображение, мышление и речь (устная и письменная).

Информационный компонент включает в себя: информацию, источники информации. Информация состоит из отдельных сведений, фактов, событий окружающего мира. Среди источников информации также выделяются непосредственное восприятие самого человека, другого человека, книги, телевидение, радио, компьютер и т. д. Выбор информации зависит от целей и возможностей человека.

Компонент «отношения к информации» представляет собой работу педагога наибольшей сложности, так как занимает основное место в воспитании знаний дошкольников. Для взрослых первична информация, а отношение к ней вторично, у детей же - наоборот. Взрослые могут устанавливать свое отношение к чему-либо только при наличии знаний, идей, опыта. Дети же всегда готовы познавать то, что производит на них хорошее впечатление и всячески отказываются познавать то, что производит плохое.

Соотношение компонентов познавательной сферы - "информация" и "отношения к информации" - определяется уровнем развития познавательных процессов ребенка того или иного возраста, то есть первой части познавательной сферы. Чем меньше ребенок, тем очевиднее несовершенство, неразвитость его психических процессов, которые принимают участие в познании.

Заметим, однако: процесс познания у дошкольников интенсивный, благодаря эмоционально-чувственному развитию мира. И формируется он только усилиями взрослых, которые находятся рядом. Поэтому все, кто занимается воспитанием, всегда должны помнить: процесс формирования отношения ребенка к миру, в котором он живет, постоянен. И в конечном итоге, такое отношение определит, к чему он приведет в будущем, к каким знаниям и развитию каких способностей.

Позитивный настрой к получению информации создается двумя способами:

- Первый путь создания положительного отношения к деятельности, связан с формированием положительных эмоций (и чувств) в отношении к объекту деятельности, к процессу деятельности, о лицах, с которыми ребенок общается; это отношение формируется на основе выражения педагогом положительного отношения к ребенку и к деятельности, знакомства с прекрасными образцами деятельности, выражения веры в силы и способности ребенка, согласия, помощи и выражения положительного отношения к результатам деятельности ребенка. С этой точки зрения большое значение имеет успех (при посильной сложности задачи) и его публичная оценка. Проще создать эмоциональную связь, если новая деятельность хотя бы частично связана с прежними интересами;

- Второй путь развития положительного сознательного отношения к деятельности за счет формирования понимания смысла деятельности, ее личной и общественной значимости. Понимание достигается за счет

наглядного рассказа о смысле деятельности, доступного заявления и отображение значимых результатов и т. д.

Если воспитание интереса ограничивается созданием позитивных отношений, занятие той или иной деятельностью будет выражением любви или долга. Этот вид деятельности еще не содержит существенных интересов познавательного характера. При малейшем изменении отношений, когда исчезают привлекательные объекты, оставляя у ребенка желание быть с этим занятием деятельностью. Интерес возникает лишь в ходе правильно организованной деятельности.

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

В свете последних тенденций, как Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, основываясь на фундаментальных принципах в силу: поддержка разнообразия детства, сохранение уникальности и самооценки детства как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфической форме дошкольников-в игровой, познавательной и исследовательской деятельности, творческой деятельности-педагогическая деятельность в формате поиска идеально вписывается в эту концепцию, это отличная возможность для педагогов, детей и родителей увлекательно, а также для организации самобытной жизни в детском саду.

Квест подразумевает собой постановку задачи, на которую нужно найти ответ, подсказку, предмет, для того, чтобы двигаться дальше. В случае реализации игры-квеста в детском саду, дети идут по заранее составленному маршруту, решают загадки, ребусы и другие интеллектуальные головоломки,

направленных на выполнение двигательных или креативно-ориентированных коллективных заданий и заметок. В данном случае основным фоном такой игры является собственно познавательное, повествовательное и исследование мира. Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, сочетающей в себе различные виды двигательной, познавательной, исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Выбор сюжета квест-игры может быть продиктован календарной или проектной тематикой, а также решением той или иной воспитательной задачи (например, расширить познания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетом, но и необходимостью перемещения детей по нескольким группам одновременно.

Основа успеха каждого квеста зависит от выбранной темы, и насколько актуальной и интересной она будет для детей 5-7 лет. При даже небольших знаниях на эту тему, а также после получения определенного количества свободы мысли и действий, при минимальном вмешательстве со стороны взрослого, дети смогут достичь правильного результата без помощи взрослых. Роль воспитателя в этом случае сводится к ненавязчивому направлению детей, идущих в правильном направлении, а не в указании что и как делать. Квест-игра стимулируется воспитателей перейти от авторитарного стиля работы с детьми старшего дошкольного возраста к партнерским отношениям.

Во время игры-квеста, огромный эмоциональный заряд получают дети, вследствие чего они становятся более свободными в общении, повышают познавательную, речевую активность, вместе учатся решать проблемы, что приводит к сплоченности детского коллектива. Преподаватели уходят от классической формы обучения, все больше и больше погружаясь в игровые технологии. Большим преимуществом при проведении такого мероприятия является совместная работа всех ведущих специалистов дошкольного

учреждения как единой команды (воспитателей, педагогов-организаторов, физинструктора, психолога, музыкального работника).

В ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;
- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим принципам:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей, самостоятельной деятельности дошкольника, даже активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или совместно со взрослым открывает новый практический опыт.

В период с 21.09.2017 по 26.10.2017 в нашем МБДОУ была проведена серия квестов.

Главная особенность организации образовательной деятельности на современном этапе - это уход от чисто учебной деятельности к игровой с включением в процесс ИКТ, проектной деятельности, проблемно-обучающих ситуаций в рамках интеграции образовательных областей. Все эти особенности имеют место в квест-технологиях образовательной деятельности детей.

В ходе проведения образовательной деятельности в форме квест-технологии все дети включались в игру, исчезала скованность, напряжение, пассивность в поведении. Ребенок чаще проявлял инициативу, воображение, применял логическое мышление, начинал мыслить нестандартно. Квест позволяет детям проявлять волю своей фантазии, самостоятельности и эрудиции, не ожидая подсказки извне.

Квест - это своеобразный игровой проект-путешествие, которое реализуют дети, действуя в команде. Квест может быть занят как на короткий срок, так и на длительный срок, неделю, месяц, квартал.

Квест включает в себя выполнение детьми проблемных заданий с элементами ролевой игры. Образовательный поиск предполагает самостоятельный поиск участников для решения задач, нацелен на поиск новых, творческих решений. Также важно иметь возможность работать в команде, видеть команду, конечный результат команды.

Квест направлен на повышение у педагогов аналитического и творческого мышления; преподаватель в рамках квест-проекта повышает методологические, информационные и коммуникативные навыки, имеет

возможность использовать свои творческие и конструктивные способности, совершенствовать навыки работы с различными информационными компьютерными программами.

Технология квеста имеет ряд функций:

- воспитательное задание осуществляется за счет использования игровой деятельности и поиска персонажа;

- самовыражение ребенка способствует внедрению технических средств обучения (совместное развитие с родителями и коллегами информации в сети Интернет в соответствии со справочными данными в задаче, что дает родителям уверенность в качестве и достоверности информации);

- специально мотивируется эмоциональная и интеллектуальная деятельность ребенка;

- образовательная деятельность может быть организована в виде учебной, творческой, познавательной и поисковой деятельности детей, организованной совместно с родителями;

- может быть как индивидуальным, так и коллективным.

Квест-игры – одно из самых интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров.

Педагогам необходимо в своей работе создать максимальные возможности для того, чтобы образовательный процесс строился как поле выбора форм, методов и условий образовательной деятельности детей, а

ребенок и воспитатель стали субъектами выбора сфер самореализации. Принятие решения о выборе форм необходимо строить на основе личностной проблематики участников образовательного процесса через самостоятельный поиск современных эффективных игровых форм организации образовательной деятельности детей, что и является свидетельством творческой активности педагога.

Результатом выбора форм деятельности становится построение совместной деятельности взрослого и ребенка, способствующей развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей в игровой форме. Ведь один из основных принципов ФГОС - реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, а также познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Игра – познавательный процесс. Ребенок усваивает в игре определенные модели поведения, расширяет спектр эмоций, учится контролировать их. В игре ребенок ощущает себя частью коллектива, он учится принимать решения и выбирать себе роль и стратегию ее развития в соответствии с условиями игры и действиями других участников. Таким образом, игра несет не только познавательную, воспитательную, но и социализирующую функцию.