

Е. П. Галинникова, ст. воспитатель,
Д. С. Слободина, воспитатель,
Е. Н. Мухаметдярова, воспитатель,
филиал МБДОУ – детский сад «Детство» детского сада
№ 155 Россия, г. Екатеринбург,
e-mail: mushbonu@mail.ru

Использование интерактивной игры-викторины в процессе развития интереса к книге у детей дошкольного возраста

Аннотация. Статья посвящена поиску путей развития у детей дошкольного возраста интереса к книге в эпоху развития цифровых технологий. Описаны возможности использования интерактивной игры-викторины как средства литературного развития детей. Показаны примеры интерактивных игр-викторин.

Ключевые слова: художественная литература; развитие интереса к книге; компьютерные технологии; интерактивная игра-викторина; дети дошкольного возраста.

Художественная литература – это одно из важнейших средств всестороннего развития личности дошкольника, поскольку она открывает ребёнку жизнь общества и природы, мир человеческих чувств и отношений. Произведения художественной литературы и устного народного творчества привлекают детей не только интересным сюжетом, но и своим особым художественным миром. Под руководством педагога дошкольник учится постигать красоту художественного образа, затем под влиянием художественного слова ребёнок начинает замечать в знакомых предметах и явлениях ранее не замечаемые им качества, воспринимает предметы и явления в их внутренней взаимосвязи.

На необходимость приобщения детей к литературе указывали такие педагоги и психологи, как К.Д. Ушинский, Е.И. Тихеева, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец и другие. В последние годы в связи тем, что дошкольный возраст стал первой ступенью образования, была обоснована необходимость литературного развития ребенка в данный период.

Ряд авторов трактует литературное развитие как процесс совершенствования способности «к непосредственному восприятию искусства слова, сложных умений сознательно анализировать и оценивать прочитанное, руководствуясь при этом эстетическими критериями» [3, с. 3], и как процесс развития литературного творчества детей [2, с. 40]. Применительно к дошкольному возрасту литературное развитие мы понимаем как процесс, направленный на развитие у детей интереса к книге, приобщение их к литературе как искусству слова и совершенствование их способностей в разных видах художественно-речевой деятельности (восприятию и пониманию художественного произведения, выразительном чтении, пересказе, инсценировании, словесном творчестве на основе произведения и подобное). Главная же задача педагогов в литературном развитии – это привитие детям уважения к книге, любви к художественному слову, развитие стремления общаться с ней, т.е. всего того, что составляет фундамент воспитания будущего читателя.

Ребенок дошкольного возраста живет в окружении авторских и фольклорных текстов, произведения словесного искусства сопровождают многие виды его деятельности. Приобщая дошкольников к книге, педагог использует различные приемы работы с произведением художественной литературы: слушание, беседу, направленную на углубление восприятия произведения, рассматривание иллюстраций к произведению и репродукций картин художников, прослушивание фрагментов музыкальных произведений, создание собственных рисунков и аппликаций к произведению, театрализованную деятельность, словесное творчество. Учитывая тот факт, что преобладающим видом деятельности ребенка является игра, педагог при работе над книгой использует речевые и сюжетно-ролевые игры, викторины, работу с дидактическим материалом по произведению. Это многообразие позволяет задействовать в процессе восприятия и осмысления произведения разные типы интеллекта ребенка: лингвистический, логико-математический, музыкальный, пространственный, телесно-кинестетический, личностный (по терминологии Г. Гарднера) [1].

В эпоху активного использования информационно-коммуникационных технологий творческий педагог может развивать все перечисленные выше виды интеллекта ребенка, в то же время учитывая его тяготение к виртуальной сфере коммуникации. Воспитатель может построить ООД в интерактивной современной технологической среде, учитывая наглядно-образный характер мышления ребенка и удовлетворяя тем самым его стремление к новым впечатлениям.

К сожалению, как бы мы ни призывали родителей читать больше книг, дети предпочитают книге просмотр телевизора и видеопроизведения. В процессе беседы с родителями и наблюдениями за детьми выяснилось, что при наличии книг дома у детей дошкольного возраста возникают затруднения называть русские народные сказки, произведения известных авторов, так как родители мало читают детям.

Но современные условия развития общества, информатизация системы образования заставили нас по-новому взглянуть на процесс воспитательно-образовательной работы в детском саду. Благодаря возможностям современных компьютеров и современного мультимедийного оборудования, в том числе смарт-досок или использованию планшета, ребёнок имеет возможность действовать самостоятельно: например, может, прикоснувшись к интерактивной панели, выбирать предметы, которые встречаются в той или иной сказке, систематизировать героев сказки, разделив их на положительных или отрицательных или на тех, которые встречаются в волшебных сказках или сказках о животных. Дети с большим удовольствием играют в такие игры, так как, выполняя поэтапно задания, они видят фиксированный результат на доске или мониторе, могут повторно выбирать картинку, пока не найдут правильную. Их увлекает яркость и мобильность визуального видео- и звукоряда. Применение интерактивных игр вызывает у детей с ограниченными возможностями здоровья эмоциональный подъем, значительно повышает познавательный интерес и эффективность усвоения материала.

Работая над литературным развитием дошкольников с учетом возможностей коммуникационных технологий, коллектив нашего детского сада в своей педагогической деятельности активно использует интерактивные дидактические игры, игры-викторины по сюжетам прочитанных произведений. Такие игры способствуют закреплению содержания произведений, развитию коммуникативных качеств воспитанников, активизации словаря и способности к последовательному воспроизведению сюжета произведений. Они помогают понять особенности характеров героев, сопоставить и противопоставить героев разных произведений, увидеть повторяющиеся элементы одного сюжета или разных сюжетов сказки. Педагог посредством использования интерактивных игр-викторин может организовать обобщение знаний детей произведений одной тематики (например, стихи об осени или зиме), или одного жанра (например, волшебные сказки), или связанных одним героем (например, сказки, главным персонажем в которых является лиса). Кроме того, дети играют, не подозревая, что осваивают новые знания, овладевают навыками действий с определёнными предметами, учатся культуре общения друг с другом.

Игры-викторины предполагают коллективное участие детей в игре, дают возможность совместными усилиями достигать нужного результата. Например, по опорным словам отгадав название сказки, дети на смарт-доске коллективно собирают иллюстрацию к ней из фрагментов, определяют нужных героев, находят к ним характеристики, определяют лишних персонажей сказки, таким образом вспоминая содержание сказки. Работа на смарт-доске помогает детям восстановить правильную последовательность перепутанных элементов сюжета произведения, выбрать нужное место действия сказки. При работе над стихотворениями о природе дети соотносят иллюстрации к разным произведениям с содержанием произведения, по опорным словам вспоминают содержание любимых стихотворений. Коллективная работа делает игру-викторину увлекательным занятием, где каждый может попробовать проявить себя и в то же время совместно прийти к правильному решению.

Авторы интерактивных игр предлагают определенный алгоритм их проведения, который достаточно универсален:

- на подготовительном этапе педагог подбирает материал для игры-викторины для группы детей (возможно проведение подготовительного занятия);

- дошкольников знакомят с целью, которую надо достичь. Она должна быть четко и доступно сформулирована воспитателем, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься. Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции;

- в процессе игры-викторины дети взаимодействуют друг с другом, и, если какие-то моменты вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.

- по окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение) анализируются результаты, подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте – на чувствах, которые испытали дошкольники, и обсуждения содержательного аспекта (что

понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, каков оказался результат) [4].

Таким образом, можно отметить, что возможности информационно-коммуникационных технологий делают обучение детей дошкольного возраста привлекательным и захватывающим. Использование интерактивных игр может стать одним из условий успешной работы по литературному развитию детей. Данный вид игры не только поддерживает активный интерес дошкольников к художественной литературе, но и имеет и большое образовательное значение. Игра помогает в усвоении новых знаний, в закреплении пройденного материала, в развитии речевых навыков, становится целесообразным дополнением, а также специальным видом занятий детей в детском саду.

Список источников и литературы

1. Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта. / Г. Гарден. – Москва : ООО «И.Д. Вильямс», 2007. –512 с.
2. Воюшина М. П. Методические основы литературного развития младших школьников / Методические основы языкового образования и литературного развития младших школьников: Пособие для студентов факультетов начального обучения и учителей начальных классов / Под ред. Т.Г. Рамзаевой. – СПб: Специальная Литература, 1997. – 168 с.
3. Молдавская Н. Д. Литературное развитие школьников в процессе обучения. – М.: Педагогика, 1976. – 224 с.
4. Серых Е.М., Бусловская М.А., Шестакова Л.А., Сорокина Г.В. Интерактивные игры как средство повышения познавательной активности дошкольников // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. – № 55. – С. 218- 223.