

ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ
«ЛИТЕРАТУРНЫЙ КВЕСТ»

№ п.п.	Параметры	Описание
1.	Содержательные компоненты Практики:	
1.1.	Концептуальная основа Практики	<p>В последнее время особую популярность в деятельности дошкольных учреждений приобрел квест – универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.</p> <p>Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен профессором образовательных технологий Университета Санг-Диего Доджем Берни в 1995 году. Анализ последних исследований показывает возросший интерес к данной игре в разных аспектах и отраслях образования. Кузнецова Т.А. определяет квест-игру как «пример организации интерактивной образовательной среды» [3]. А. Яковенко рассматривает квест-игру как «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета» [6]. Данный вид игры может быть как индивидуальным, так и групповым. И.Н. Сокол считает, что квест – это технология, имеющая четко сформулированную дидактическую задачу, правила, наставника, игровой замысел, целью реализации которой является развитие у детей различных навыков и умений [5].</p> <p>По мнению М.А. Бовтенко [1], Я.С. Быховского [2] и других ученых, при использовании квест-игр воспитанники приобретают довольно мощную мотивацию: от заинтересованности до удовлетворенности и восторга, знакомятся с материалом, который можно изучать, сделать предметом обсуждения, а также на его основе создавать новые осознанные концепции и отношения на фоне проблем окружающей действительности, разрабатывать значимые в практическом плане проекты.</p> <p>Квест-игра – культурная практика, основанная на взаимодействии взрослого и детей, в процессе которого приобретает опыт совместного решения проблемных задач, предусмотренных сюжетом игры (А.А. Ошкина) [4].</p> <p>Преимущества квест-игр в условиях современных требований образования:</p>

1. Квест-игры предполагают присвоение каждому участнику своей роли, наличие соответствующих атрибутов, перечня правил, которым необходимо следовать и подчеркнута важность каждого персонажа игры, что дает детям возможность почувствовать свою значимость в детском коллективе.
2. В квест-играх есть повороты событий, которые зависят от играющих, что лишь прибавляет интерес к деятельности, что не присуще играм в традиционном обучении.
3. У ребенка есть возможность продемонстрировать смекалку, талант, знание в какой-либо области и получить похвалу не только от педагога, но и от сверстников, что повышает его уверенность в себе и своих силах, самооценку и является прочным стимулом к дальнейшему саморазвитию.
4. Постоянная необходимость ориентироваться в новых ситуациях, находить оригинальные решения развивает у детей воображение, мышление, умение выстраивать свои суждения, предположения, побуждает добывать знания из разных источников.
5. В квест-играх педагог играет роль куратора, что предполагает предоставление большей самостоятельности дошкольникам, дает им право решать, в какое русло повернуть сюжет, самим отслеживать соблюдение правил, корректируя не только свои действия, но и действия своих товарищей, учиться аргументировать свою точку зрения.

В ходе квеста реализуются задачи ФГОС ДО:

1. Охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия.
2. Формирование общей культуры детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности.
3. Формирование социокультурной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным, психологическим и физиологическим особенностям детей.

Квест-игра в ДОУ имеет ряд особенностей:

1. Образовательная задача организуется посредством игровой деятельности и носит поисковый характер. Правила и специфика заданий, а также игровая «легенда» определяются общей игровой целью, которая устанавливается для участников в самом начале. Итоговая игровая цель для всех команд является общей, независимо от того, присутствует ли в данной игре соревновательный элемент или нет. Для этого вида игровой практики характерно обязательное наличие сюжета, определенных ролей, и, соответственно, игровых атрибутов для каждого персонажа.

2. Этапность игры. В процессе игры дошкольники последовательно переходят от одного этапа к другому в процессе решения различных задач (поисковых, творческих, логических, активных и др.). Преодолевая каждый определенный этап, команда или отдельный игрок получают возможность перейти на следующий. Таким образом, команда или игрок получают недостающие снаряжения, подсказки, информацию и т.п. В некоторых случаях команда сама определяет свой маршрут, однако, без успешного прохождения определенного числа этапов, она не сможет достигнуть конечной игровой цели.

3. Игра носит командный характер, участники объединены в команды игроков по 8-10 человек. Во время прохождения игровых этапов команда не разделяется на части, а члены команды решают вопросы вместе, сообща.

4. Игроков сопровождает куратор (педагог и/или родитель). Основной задачей куратора является обеспечение безопасности игроков, консультирование игроков о специфике задач, по вопросам игровой логики, а также оказание поддержки участникам, помощи при решении организационных вопросов и, если это необходимо, помощи при организации взаимодействия внутри команды. Роль педагога-куратора предполагает не прямое, а косвенное участие, что дает больше самостоятельности детям, подталкивает их к более тесному сотрудничеству между собой, совместному поиску решений.

5. Возможность межкомандного взаимодействия – через обмен информацией, объединение ресурсов для решения сложных задач, построение общей игровой стратегии и т.п. Игроки имеют средства связи (мобильные телефоны) и могут создавать и поддерживать общее информационное пространство.

Задания для квеста подбираются в соответствии со следующими принципами:

1. Необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития детей.

2. Задания должны быть логически связаны друг с другом.

3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохранили интерес до конца игры.

5. Использование разных видов детской деятельности.

6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи. Выделяют несколько классификаций квест-игр.

По виду деятельности: двигательный, литературный, компьютерный, игровой, познавательный, творческий.

По количеству участников: индивидуальные, малыми группами (не более 8-10 человек), большими группами (до 20 человек).

		<p>По составу участников: детские команды, детско-родительские команды, одновозрастные, разновозрастные. Взрослый может выступать куратором, а может быть членом команды.</p> <p>Результатом квест-игр становится обогащение социокультурного опыта детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> -опыт совместного решения проблемных, познавательных и творческих задач в разных образовательных областях; -опыт общения и взаимодействия; -опыт проявления инициативы и самостоятельности. <p>Благодаря проведению квестов предметно-пространственная развивающая среда ДОО всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС ДО.</p> <p>Кроме того, данная культурная практика способствует укреплению профессиональных связей педагогов ДОО, развитию сотрудничества в системе отношений «педагог-родитель», «родитель-родитель», «родители-дети».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Бовтенко М.А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов: учеб. пособие. Новосибирск. 2005. 112 с. 2. Быховский Я.С. Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся? URL: http://teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529. 3. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // ИТО–Иваново–2011 / Секция 2.URL: http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html. 4. Ошкина А.А Квест-игра – культурная практика детей дошкольного возраста // Психолого-педагогические и технологические аспекты организации образовательной среды в условиях реализации ФГОС: материалы международной научно-практической конференции (заочной) (Тольятти, 7 – 28 ноября 2016 г.) / под ред. О.В. Дыбиной и др. Ульяновск. Издатель Качалин Александр Васильевич, 2016. 742 с. 5. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой вчений. 2014. № 6 (09). С. 139. 6. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. URL:http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.html.
1.2.	Цели реализации Практики	Создание единого социокультурного пространства для приобщения дошкольников к традициям семейного чтения
1.3.	Задачи реализации практики	<ol style="list-style-type: none"> 1. Приобщать детей и родителей (законных представителей) к совместному чтению книг. 2. Содействовать воспитанию интереса к детской книге на произведениях классической литературы для детей, а также произведениях пермских писателей и поэтов.

		3. Развивать навыки коллективного сотрудничества детей и взрослых.
1.4.	Предметное содержание	<p>Подготовка и проведение квестов осуществляется творческими группами педагогов в соответствии с этапами: мотивационно-целевым, содержательно-деятельностным, оценочно-рефлексивным.</p> <p>1.Содержание мотивационно-целевого этапа:</p> <p>1.1.выбор сюжета, продумывание правил игры, составление сценария, разработка маршрута с учетом необычности, безопасности и вариативности, определение системы заданий, продумывание критериев оценивания игры, времени игры, условий безопасности.</p> <p>1.2.самоподготовка координатора (педагог, родитель) к выполнению роли ведущего:</p> <p>а) составление текста в соответствии с темой и маршрутом игры;</p> <p>б) оформление и подготовка заданий, подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, под-сказки и т.д.);</p> <p>в) пробное прохождение маршрута.</p> <p>1.3.подготовка участников игры:</p> <p>а) положительный настрой участников игры на предстоящее событие воспитателями групп;</p> <p>б) чтение познавательной и художественной литературы в группах и дома, создание «копилки» информационных знаний по выбранной теме, проведение дидактических, развивающих, настольно-печатных игр, просмотр познавательных программ и т.д.;</p> <p>1.4.формирование команд, определение названия команд, внешнего вида, ознакомление с правилами.</p> <p>2.Содержательно-деятельностный этап.</p> <p>2.1.объявление участникам легенды квеста, объяснение правил игры, раздача командам маршрутных листов;</p> <p>2.2.проведение игры.</p> <p>3. Содержание оценочно-рефлексивного этапа.</p> <p>3.1.подведение итогов игры (подсчет баллов, вопросы);</p> <p>3.2.награждение участников игры.</p> <p>Выбор сюжета литературного квеста, как правило, продиктован календарной или проектной тематикой (дни рождения, юбилеи детских писателей и книг, праздники, памятные даты, акции, планы проектов «Открытая книга», «Читаем ВМЕСТЕ»): «Сказки дедушки Корнея», «У Лукоморья», «Сказки Эдуарда Успенского», «Там, на неведомых дорожках...». Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.</p> <p>Квесты проводятся на территории ДОУ (задействуются территории обоих корпусов), в группах и других помещениях (музыкальный и спортивный залы, изостудия, сенсорная</p>

		<p>комната, бассейн, рекреации). Для составления маршрута используем разные варианты: 1) маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и их расположение, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответом на которые и будет то место, куда надо последовать); 2) карта-схема (схематическое изображение маршрута); 3) участники могут узнавать о том, куда дальше идти, после того как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории).</p> <p>Большую роль играет художественное оформление «остановок» по маршруту поиска. Стараемся, чтобы оформление помещения остановки по маршруту соответствовали тематике игры и содержали в себе подсказку-направление для продолжения пути. Изменения в РППС согласно заданной тематике создаются заранее педагогами и детьми с помощью родителей.</p> <p>При выполнении заданий квеста куратор или сказочный персонаж дает инструкцию детям к выполнению задания. Дети собирают в течение всей игры подсказки, а затем командой решают проблемные задачи, создают коллективный продукт (например, при выполнении заданий игроки получали картинки, в конце квеста собирали игру). Продолжительность квеста составляет не более 40-50 минут.</p>
1.5.	Использование при реализации Практики образовательных технологий	<p>Квест содержит элементы мозгового штурма, тренинга и игры. Квест как вид командной игры, характеризуется сюжетом, ролями, решением проблемных ситуаций (заданий), в соответствии с ролью и сюжетом.</p> <p>Мобильные технологии.</p> <p>Для навигации по маршруту, получения игроками сообщений используются мобильные телефоны. Для получения заданий (иллюстраций или заданий, в которых скрыта загадка) используется QR-ссылка (код), предоставляющая информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.</p> <p>При помощи QR-кода кодируется текст, картинка, ссылка на сайт. Чтобы считать QR-ссылку, игрокам необходим мобильный телефон со встроенной фотокамерой и мобильное приложение, например, QR Code Scanner и др.</p>
1.6.	Использование при реализации Практики ИКТ-технологий	<p>Для реализации принципа мобильности игрокам обеспечивается доступ в Интернет.</p>
2.	Инновационная составляющая практики	<p>Образовательный квест – инновационная форма организации культурной практики в ДОУ, так как она способствует развитию субъектной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегриру-</p>

		ется содержание всех пяти образовательных областей. Организуются разновозрастные сообщества (дети разных возрастных групп; дети и родители; дети, родители, педагоги), в которых реализуется технология сотрудничества. Широко применяются возможности мобильных технологий.
--	--	--