

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(наименование)

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки)

Психология и педагогика дошкольного образования

(направленность (профиль))

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему **ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О РОДНОМ
КРАЕ ПОСРЕДСТВОМ КВЕСТ-ИГР**

Студент

В.С. Пономарева

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к.псх.н. Т.Ю. Плотникова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2020

Аннотация

Бакалаврская работа рассматривает решение актуальной проблемы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Целью работы является теоретическое обоснование и экспериментальная проверка возможности формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

В ходе работы решаются задачи: изучить теоретические основы проблемы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр; выявить уровень сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае; разработать и апробировать содержание работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

В работе теоретически определены и обоснованы целесообразность и возможность использования квест-игр в качестве средства для формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

Бакалаврская работа имеет теоретическое и практическое значение; работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (22 источника) и 1 приложения. Текст работы иллюстрирован 1 таблицей, 6 рисунками. Объем бакалаврской работы – 71 с.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические основы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр	9
1.1 Психолого-педагогические основы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.....	9
1.2 Характеристика квест-игр как средства формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.....	17
Глава 2 Экспериментальная работа по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.....	25
2.1 Выявление уровня сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае	25
2.2 Содержание и организация работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр	42
2.3 Динамика уровня сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае.....	53
Заключение	66
Список используемой литературы.....	69
Приложение А Сценарии квест-игр	72

Введение

Существенные изменения, произошедшие в стране за последние годы и новые проблемы, связанные с воспитанием детей, обусловили переосмысление сущности патриотического воспитания, его места и роли в общественной жизни. Решение проблемы воспитания патриотизма потребовало новой идеологии в образовательной деятельности. Идея духовно-нравственного воспитания приобрела государственное значение, были разработаны и реализуются с 1995 года государственные программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации», а также «Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России», 2009 г. (А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков).

Задачи патриотического воспитания также нашли отражение в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования. Согласно ФГОС ДО, познавательное развитие детей предполагает формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках.

Дошкольный возраст крайне важный период в воспитании основ патриотизма. В этом возрасте происходит формирование культурно-ценностных ориентаций духовно-нравственной основы личности ребенка, развитие его эмоций, чувств, мышления, механизмов социальной адаптации в обществе, начинается процесс национально-культурной самоидентификации, осознания себя в окружающем мире. Дошкольный возраст является наиболее благоприятным для эмоционально-психологического воздействия на личность, так как образы восприятия действительности, культурного пространства очень ярки и сильны и поэтому они остаются в памяти надолго, а иногда и на всю жизнь, что очень важно в воспитании патриотизма.

Базовым этапом формирования у детей любви к Родине следует считать накопление ими социального опыта жизни в своем городе, селе,

поселке, усвоение принятых в нем норм правил поведения, взаимоотношений, приобщение к культуре регионального сообщества. Развитие, углубление патриотических чувств тесно связано с формированием представлений о родном крае (Н.Ф. Виноградова, Г.А. Маркова, Л.В. Загик, С.А. Козлова). Данные положения определили выбор объекта нашего исследования – формирование у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

Выбор возраста детей (6-7 лет) в нашем исследовании обусловлен расширением детских возможностей, характеризующихся существенными изменениями в мотивационном, когнитивном, эмоциональном, поведенческом аспектах, в общении с окружающими. В этом возрасте нельзя еще говорить о сложившейся картине мира и связанной с ней устоявшейся системы знаний. Это дает реальную возможность наиболее эффективно влиять на процесс формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае как основы патриотического воспитания.

Важным аспектом проблемы патриотического воспитания дошкольников на современном этапе является выбор адекватных новому содержанию педагогических средств. Поскольку патриотизм включает в себя интеграцию эмоционально-чувственной сферы, интеллекта и деятельности (А.В. Запорожец, А.Д. Кошелева, П.М. Якобсон), то, по мнению исследователей (С.Т. Алиева, Е.И. Корнеева), наиболее действенными средствами патриотического воспитания будут интегрированные средства, которые стимулируют все структурные компоненты психолого-педагогического механизма патриотического воспитания. По нашему мнению, подобными возможностями для интеграции различных средств, активизирующих чувства, мышление, стимулирующих активность ребенка, обладают квест-игры.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения познавательных задач для продвижения по сюжету. Весь сюжет игры данного вида содержит различные подсказки, которые и помогают решить, как же именно можно справиться с той или иной возникшей трудностью.

Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение логической головоломки. Участник игры является не только объектом педагогического воздействия, но и сознательным субъектом процесса. В настоящее время в периодических изданиях и на порталах различных профессиональных сообществ появляются публикации, обобщающие опыт использования квест-игр в работе с детьми дошкольного возраста, в том числе по патриотическому воспитанию. Однако специальные научные исследования, посвященные проблеме формирования у детей дошкольного возраста представлений о родном крае посредством квест-игр, отсутствуют.

Таким образом, актуальность исследования обусловлена:

- важностью проблемы формирования основ патриотизма у детей дошкольного возраста как ценного личностного образования;
- необходимостью приобщения дошкольников к культуре регионального сообщества через ознакомление с родным краем;
- выбором квест-игр в качестве педагогического средства формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

Исходя из вышеизложенного, нами было установлено **противоречие** между необходимостью формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае и недостаточным использованием возможностей квест-игр в данном процессе.

Выявленное противоречие позволило обозначить **проблему исследования**: какова возможность формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр?

Исходя из актуальности данной проблемы, сформулирована **тема исследования**: «Формирование у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр».

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить возможность формирования у детей 6-7 лет представлений о своем крае посредством квест-игр.

Объект исследования: процесс формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

Предмет исследования: квест-игры как средство формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

Гипотеза исследования: формирование у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр будет возможным, если:

- разработано содержание квест-игр в соответствии с географическими особенностями региона, дидактическими единицами регионального содержания программ;
- включены в образовательный процесс разные виды квест-игр;
- организована самостоятельная деятельность детей с игровым содержанием квест-игр.

Задачи исследования:

1. Изучить теоретические основы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.
2. Выявить уровень сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае.
3. Разработать и апробировать содержание работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Для достижения поставленных задач в работе использовались следующие **методы исследования:** изучение и анализ психологической, педагогической, методической литературы по проблеме исследования; психолого-педагогический эксперимент, который включает констатирующий, формирующий, контрольный этапы, а также количественный и качественный анализ результатов, полученных в процессе исследования.

Теоретической основой исследования являются:

- идеи формирования личности ребенка в процессе всестороннего познания окружающего мира (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев,

В.В. Давыдов, Д.Б. Эльконин, Н.Ф. Виноградова, С.А. Козлова, Т.Ю. Купач, И.Э. Куликовская);

– исследования в области развития представлений о родном крае у детей старшего дошкольного возраста (Н.Ф. Виноградова, Г.А. Маркова, Л.В. Загик, С.А. Козлова);

– исследования об организации квест-игр в образовательном процессе дошкольников (А.А. Ошкина).

Новизна исследования заключается в том, что выявлена возможность формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Теоретическая значимость исследования:

– обоснована возможность формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр;

– разработано содержание работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Практическая значимость исследования заключается в том, что каталог квест-игр для детей 6-7 лет может быть использован в образовательном процессе дошкольной образовательной организации при формировании представлений о родном крае.

Экспериментальная база исследования: МАОУ детский сад № 120 «Сказочный» г. Тольятти. В исследовании принимали участие 20 детей 6-7 лет.

Структура бакалаврской работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (22 источника), 1 приложения. Работа содержит 1 таблицу, 6 рисунков.

Глава 1 Теоретические основы формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр

1.1 Психолого-педагогические основы формирование у детей 6-7 лет представлений о родном крае

Проблема патриотического воспитания подрастающего поколения сегодня одна из наиболее актуальных. «Воспитание любви к родной стране – задача чрезвычайно сложная, особенно когда речь идет о детях дошкольного возраста. Однако в значительной степени такая сложность возникает при попытке переносить на детей взрослые показатели проявления любви к Отечеству» (С.А. Козлова) [11].

В Российской педагогической энциклопедии патриотизм трактуется как (от греч. *patris* — Родина, Отечество) «... нравственный принцип, выражающий чувство любви к Родине, заботу о ее интересах и готовность к ее защите от врагов. Патриотизм проявляется в чувстве гордости за достижения родной страны, в горечи за ее неудачи и беды, в уважении к историческому прошлому своего народа, в бережном отношении к народной памяти, национально-культурным традициям. Чувство патриотизма выражается, прежде всего, в привязанности к родным местам, так называемой малой родине, привычному укладу жизни ...» [20].

«Понятия «патриотизм» и «патриотическое воспитание», в силу своей значимости привлекали к себе внимание ученых из различных областей знания: философии, истории, психологии, педагогики» [12]. «Известно, что в разные исторические эпохи сущность этого понятия определялась неодинаково: менялись приоритеты и аспекты его осмысления» [12].

У истоков разработки данной проблемы стояли классики отечественной педагогической науки: Н.К. Крупская, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский. В своих работах они раскрыли сущность, содержание,

формы и методы воспитания патриотизма у детей в соответствии с задачами советской педагогики.

Вопросы патриотического воспитания нашли отражение в трудах В.Г. Белинского, Н.Г. Чернышевского, Н.А. Добролюбова, Л.Н. Толстого, Н.А. Бердяева, И.А. Ильина, В.С. Соловьева, П.А. Флоренского. Работы названных исследователей посвящены изучению духовной и «психологической сущности русского народа, основ его духовно-нравственного бытия. При этом в вопросах воспитания и образования на первое место ученые выдвигали национальные и этические ценности» [5, 9].

Отдельные аспекты проблемы патриотического воспитания анализируются в исследованиях психологов и философов. Психологические основы патриотического воспитания раскрываются в работах П.П. Блонского, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, С.Л. Рубинштейна. В исследованиях О.С. Богдановой, Н.И. Болдырева, А.С. Гаязова, В.А. Караковского, Б.Т. Лихачева, И.С. Марьенко, Г.Н. Филонова, И.Ф. Харламова вопросы патриотического воспитания рассматриваются в единстве с гражданской, правовой, нравственной и другими сторонами воспитательного процесса.

Исследователи единогласны в понимании необходимости начинать патриотическое воспитание с детства.

Одна из трудностей современного патриотического воспитания заключается в переосмыслении его содержания, особенно применительно к детям дошкольного возраста.

«Современные исследования, посвященные проблеме патриотического воспитания дошкольников, связаны с изучением механизмов социализации, формирования социальной компетенции ребенка» [11]. Изучению этого важного аспекта формирования основ патриотизма посвящены исследования Т.Н. Антоновой, Е.П. Арнаутовой, Т.Т. Зубовой. С.А. Козловой.

«Детство как период становления личности имеет свои потенциальные возможности для формирования высших нравственных чувств, к которым и

относится чувство патриотизма» [11]. В данный возрастной период происходит формирование культурно-ценностных ориентаций духовно-нравственной основы личности ребенка, развитие «эмоций, чувств, мышления, механизмов социальной адаптации в обществе, начинается процесс национально-культурной самоидентификации, осознания себя в окружающем мире» [11]. Дошкольный возраст является наиболее благоприятным для эмоционально-психологического воздействия на ребенка, так как образы восприятия действительности, культурного пространства очень ярки и сильны и поэтому они остаются в памяти надолго, а иногда и на всю жизнь, что очень важно в воспитании «патриотизма».

Для того чтобы уяснить специфику процесса воспитания у детей любви к родной стране, следует разобраться в природе самого патриотического чувства, его структуре, содержании, а также проследить его зарождение, истоки. На базе каких чувств оно формируется или, точнее, без какой эмоционально-познавательной основы не может появиться это сложное интегральное чувство?

Действительно, если патриотизм – это чувство привязанности, преданности, ответственности по отношению к своей Родине, то ребенка еще в дошкольном возрасте нужно «научить» быть привязанным к чему-то, быть ответственным в его маленьких делах и поступках. Прежде чем ребенок научится сопереживать бедам и проблемам Родины, он должен научиться сопереживанию вообще как человеческому чувству. Восхищение просторами страны, ее красотой и природными богатствами возникнет, если научить ребенка видеть красоту непосредственно вокруг себя. Также, прежде чем человек научится трудиться на благо Родины, необходимо научить его добросовестно выполнять трудовые поручения, привить любовь к труду» [11].

«Таким образом, базовым этапом в формировании у детей любви к Родине следует считать накопление ребенком социального опыта жизни в

своем семье, детском саду, родном городе, крае и усвоение принятых норм поведения, взаимоотношений.

На основе базового этапа выстраивается «здание» собственно патриотического воспитания детей, которое включает в себя сообщение знаний, формирование на их основе отношений и организацию доступной деятельности» [11].

В отечественной педагогике сложился подход в воспитании патриотизма в логике от близкого к далекому – от любви к семье, к детскому «саду, к улице, городу до любви к родной стране. С.А. Козлова отмечает, что следует задуматься, действительно ли этот территориальный подход эффективен в воспитании столь сложного и многогранного социального чувства, как чувство любви к Родине. Вероятно, дело не в расширении территории, а в том, чтобы создать условия для решения задач патриотического воспитания, для формирования у детей чувств и отношения, составляющих в конечном итоге патриотизм» [11].

Чувство «любви к Родине начинается с привязанности к дому, к окружающей природе, к родному селу, городу. Развитие, углубление патриотических чувств тесно связано с формированием представлений о родном крае» [11].

В этой связи огромное значение имеет ознакомление дошкольников с историческим, культурным, национальным, географическим, природно-экологическим своеобразием своего региона. Знакомясь с родным краем, его достопримечательностями, ребенок начинает «осознавать себя живущим в определенный временной период, в определенных культурных условиях и в то же время приобщаться к богатствам национальной и мировой культуры» [11].

В исследовании А.Ю. Тихоновой «Воспитание интереса к региональной культуре у детей старшего дошкольного возраста» и Т.А. Котляковой, Н.А. Ивановой «От народных истоков русского фольклора – к детскому творчеству» говорится о том, что региональная культура

становится для ребенка первым шагом в освоении «мировой культуры, присвоении общечеловеческих ценностей, формировании собственной личностной культуры» [10].

Таким образом, одно из ключевых понятий педагогической системы патриотического воспитания – понятие «образ родного края». Родной край – «этот термин, который рассматривается исследователями педагогики с разных сторон: в аспекте ознакомления с природой края, с историей, культурой, географическими объектами.

Родной край – «это система эмоционально-ценностных отношений воспитанника к месту его рождения и проживания, его географическим и ландшафтными особенностям, истории, культуре, традициям; привязанность к близким людям; ментальные особенности характера, поведения, речи, присущие жителям данного края. Образ родного края – исходная часть целостного образа Родины, один из системообразующих элементов патриотического сознания, проявляющийся в формах общения, выборе профессии, мировосприятии, управлении своим поведением, привычках, осознанном» [8] «и неосознанном влечении к родной земле.

Рассматривая образ родного края как систему патриотических ценностей и смыслов, Ф.Л. Дубов выделяет следующие компоненты:

- ценностно-смысловой: эмоционально-чувственная привязанность к родной земле; осознание и переживание значимости родного края в истории и судьбе Отечества;
- знаниево-ориентационный: знание истории, современного состояния, традиций родного края;
- опыт социально-проектной деятельности по развитию родного края (на примере экспедиций и педагогической практики учащихся лицей) – проявление патриотических инициатив, участие в преобразовательных проектах» [8].

Вопрос о значении и подходах ознакомления детей с родным краем поднимался в истории педагогике (Е.И. Водовозова, Н.Ф. Виноградова,

Р.И. Жуковская, Я.А. Коменский, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, Л.Н. Толстой, К.Д. Ушинский) и на современном этапе остается актуальным (Т.Г. Кобзева, Г.Н. Данилина, Л.Ю. Ильина, Ю.Н. Мамонова, М.Ю. Новицкая, А.А. Остапец, Л.И. Русских, М.Е. Трубачева).

Усиление региональной проблематики, а содержания образования – естественный ответ на длительный процесс гиперунификации и сверхстандартизации образования и образовательной политики.

А.М. Новиков рассматривает регионализацию как принцип образования, который охватывает целый ряд аспектов деятельности образовательных организаций в новых социально-экономических условиях. Одним из аспектов является содержательный, который предполагает разработку регионального компонента содержания образовательных программ.

Назначение регионального компонента – защита и развитие системой образования национальных культур, региональных культурных традиций и особенностей в условиях многонационального государства; сохранение единого образовательного пространства России; «подготовка молодежи к жизнедеятельности в проблемной социокультурной среде ближайшей территории и за ее пределами» [19].

Природное, культурно-историческое, социально-экономическое своеобразие местности предопределяет отбор содержания регионального компонента образования, усвоение которого позволяет получить социальный опыт в условиях жизни в ближайшем социуме.

Содержание регионального компонента образования призвано способствовать формированию у воспитанников «духовно-нравственных ориентаций, развитию их творческого потенциала, толерантности в условиях многонациональной среды» [19].

Принцип регионализации образования в его содержательном аспекте, а именно необходимость разработки регионального компонента

образовательных программ представлен в Федеральных государственных образовательных стандартах.

В соответствии с ФГОС ДО деятельность дошкольной организации предопределена основной образовательной программой дошкольного образования, состоящей из двух частей: обязательной части и части, формируемой участниками образовательных отношений, в которой «должны быть представлены выбранные или разработанные самостоятельно участниками образовательных отношений парциальные образовательные программы» [22].

Парциальные программы могут отражать содержание реализации регионального компонента и быть ориентированы на специфику национальных, социокультурных, климатических условий, в которых осуществляется образовательный процесс.

Вместе с тем анализ теоретических основ проблемы и «образовательной практики показал, что реальное воплощение идей регионализации в дошкольном образовании оказалось далеко не простым делом. Это обусловлено рядом причин, важнейшая из которых – отсутствие или недостаточная концептуальная проработанность современных методических и научно-теоретических основ этого процесса» [19]. В одном из своих выступлений О.В. Дыбина отметила: «Существующий организационно-методический комплект по региональному компоненту разработан далеко не в полном объеме, что составляет значительные трудности для педагогов по отбору содержания соответствующего материала и использования его в образовательном процессе. Анализ практической деятельности педагогов области показал, что содержание региональных знаний отбирается чаще произвольно, часто без логической последовательности и без учёта уже имеющихся у детей сведений о родном крае, отсутствует преемственность краеведческого образования. Вследствие этого дети получают отрывочную и разрозненную информацию о крае, которая служит лишь иллюстрацией к основному содержанию. У

дошкольников не формируется целостное представление о богатстве природы, хозяйстве, населении нашего края, его истории и культуре, уникальности своей Малой Родины.

Изложенное выше позволяет говорить о проблеме, обусловленной, с одной стороны, необходимостью воплощения идей регионализации в дошкольном образовании, и недостаточной проработанностью методологических, научно-теоретических основ и организационно-педагогических условий реализации регионального компонента» [19], с другой (О.В. Дыбина).

Психологические особенности старших дошкольников позволяют организовывать процесс ознакомления с родным краем, как ближайшим окружением и как начальным этапом ознакомления с окружающей действительностью. Психологами и педагогами доказано, что на основе возросших умственных и познавательных способностей старшие дошкольники способны проявить устойчивый интерес к родной стране, событиям в ней происходящим; у детей этого возраста под руководством взрослых может быть сформирована система знаний об окружающем мире, которая становится основой их сознательного отношения к нему (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, В.И. Логинова, Н.Н. Поддьяков, А.П. Усова). Первые моменты ознакомления начинаются еще в младшем дошкольном возрасте. С развитием ребенка содержание информации расширяется и углубляется по основным компонентам понятия «родной край».

Таким образом, можно сделать вывод о том, что на современном этапе развития «дошкольного образования проблема формирования основ патриотизма является приоритетной в исследованиях педагогов и психологов» [19]. «Патриотическое воспитание дошкольников включает в себя формирование представлений, на их основе отношения к родной стране и организацию доступной возрасту деятельности детей.

Базовым этапом воспитания у детей любви к родной стране следует считать накопление ими социального опыта жизни» [11] в своем городе, родном крае. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине – месту, где родился ребенок, поэтому мы рассматриваем ознакомление детей с родным краем в качестве основного содержания в формировании основ патриотизма у детей 6-7 лет.

1.2 Характеристика квест-игр как средства формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае

Важным аспектом проблемы патриотического воспитания дошкольников на современном этапе является выбор адекватных новому содержанию педагогических средств. Патриотизм включает в себя интеграцию эмоционально-чувственной сферы, интеллекта и деятельности (А.В. Запорожец, А.Д. Кошелева, П.М. Якобсон). Поэтому, по мнению исследователей (С.Т. Алиева, Е.И. Корнеева), наиболее действенными средствами патриотического воспитания будут интегрированные средства, которые стимулируют все структурные компоненты психолого-педагогического механизма патриотического воспитания. По нашему мнению, подобными возможностями для интеграции различных средств, активизирующих чувства, мышление, стимулирующих активность ребенка, обладают квест-игры.

Квест (от англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) появились как один из основных жанров компьютерных игр. «Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий» [4]. В «мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей» [4].

«До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века» [4].

«Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 г. Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемные задания и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет» [4]. Им были «определены виды заданий для веб-квестов: планирование и проектирование, самопознание, компиляция, творческое задание, аналитическая задача, детектив, головоломка, таинственная история, журналистское расследование» [4].

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

«Квест (или веб-квест), по мнению Т. Марча, – это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание)» [4].

Опираясь на работы Л.С. Выготского, Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры – это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности,

которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

Постепенно педагоги в разных странах «стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение» [4].

Как утверждает бывший главный редактор журнала «Game.EXE» Игорь Исупов, «термин «квест» в разговорный русский язык ввела Наталья Дубровская, которая в 1996-1999 гг. курировала посвящённый этому жанру раздел журнала Game.EXE» [4].

В «работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность образовательного квеста. Являясь сравнительно новым ресурсом в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования» [4]. Проблемой квестов в нашей стране занимаются М.В. Андреева, Я.С. Быховский, Т.А. Кузнецова, Н.В. Николаева, И.Н. Сокол, А. Яковенко и другие. Квест рассматривается и как технология, и как форма организации образовательного процесса, и как разновидность игры.

И.Н. Сокол рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно наличие наставника, четкие правила и реализуется с целью повышения у детей уровня умений и навыков [1].

Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача организуется посредством игровой деятельности и носит поисковый

характер; для этого вида технологии характерно обязательное наличие сюжета, определенных ролей, и, соответственно, игровых атрибутов для каждого персонажа; роль педагога – наставническая и «предполагает косвенное участие, что дает больше самостоятельности детям, подталкивает их к более тесному сотрудничеству между собой, совместному поиску решений; стимулирует эмоциональную и интеллектуальную активность детей» [2].

«Квест, как одна из молодых интегративных педагогических технологий, содержит элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает комплекс задач, которые характерны вышеназванным технологиям» [16].

Так, Т.А. Кузнецова рассматривает квест как пример организации интерактивной образовательной среды. А. Яковенко раскрывает понятие квест-игра как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета. Данный вид игры может быть как индивидуальным, так и групповым.

По мнению М.А. Бовтенко, Я.С. Быховского, В. Dodge, П.В. Сысоева и других ученых, при использовании квест-игр воспитанники приобретают довольно мощную мотивацию: от заинтересованности до удовлетворенности и «восторга, знакомятся с материалом, который можно исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость» [2].

Несмотря «на сравнительно недавнее появление квест-игр, педагогами уже отмечается ее эффективность при решении образовательных задач. В частности, благодаря наличию разнообразных творческих заданий, высокой активности детей в процессе игры, их заинтересованности в достижении поставленной задачи, испытанию себя в самых неожиданных ситуациях, осуществляется всестороннее развитие личности ребенка, его индивидуальных способностей. Так как в основе квестов лежат игры, а игра,

как известно – ведущая деятельность детей в дошкольном возрасте, воспитанники лучше усваивают информацию, потому что она преподносится им в форме загадок, кроссвордов, головоломок, организуются музыкальные, поэтические соревнования, творческие поединки» [17].

В исследовании Е. Солдатовой, А.А. Ошкиной представлены преимущества квест-игр в сравнении с традиционными играми в дошкольных образовательных организациях. «Во-первых, 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; во-вторых, квест-игры всегда имеют уникальный сюжет и самые неожиданные повороты событий, которые зависят от играющих, что лишь прибавляет интерес к деятельности, что не присуще играм в традиционном обучении; в-третьих, 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; в-четвертых, постоянная необходимость думать, находить новые, оригинальные решения развивает у детей воображение, мышление, умение логично выстраивать свои суждения, предположения» [14], что не предоставляет методика традиционного обучения, так как материал дается уже в готовом виде и у детей нет необходимости добывать знания из других источников; и в-пятых, в квест-играх педагог играет роль наставника, «предполагая предоставление большей самостоятельности дошкольникам, оставляя им право решать, в какое русло повернуть сюжет, самим отслеживать соблюдение ранее оговоренных правил, корректируя не только свои действия, но и действия своих товарищей, учась не просто указывать на ошибки, неточности и нарушения, а аргументировать свою точку зрения,

подбирать слова и выражения так, чтобы не обидеть сверстника, но помочь ему исправиться» [14].

Привлечение участников ненавязчиво, в понятном им, игровом, увлекательном виде – одно из ведущих преимуществ квест-игры перед другими формами работы с детьми. С ее помощью можно решать разные образовательные задачи: ознакомление с новой информацией, повторение, закрепление и применение уже накопленных знаний, практическая отработка умений дошкольников, поддержка детской инициативы, самостоятельности и творчества.

При планировании и подготовке квеста значительную роль играет сам продуманный сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить квест-игра. Закрытое ли это будет пространство или квест будет проводиться на открытом пространстве, сколько будет участников и тех, кто задействован в процессе сюжета, какое место станет стартовой локацией, будут ли участники передвигаться в определенной последовательности или у них будет возможность для самостоятельного выбора маршрута.

Для того чтобы организация квест-игр для детей была «эффективной, необходимо следовать определенным принципам и условиям:

- все игровые задания должны отвечать правилам безопасности для жизни и здоровья воспитанников;
- задачи, которые ставит перед детьми ведущий, должны быть посильными по возрасту участников и не превышать их индивидуальные психофизиологическим возможности;
- в содержание сценария внедряются разные виды деятельности, так как долгосрочное выполнение однообразных заданий даже детьми старшего дошкольного возраста невозможно;
- задания необходимо выстраивать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными;

- квест–игра немыслима без насыщения ее декорациями, музыкальным сопровождением, костюмами, инвентарем и другой тематической атрибутикой;
- дошкольники должны иметь ясное и четкое представление, к какому результату они должны прийти;
- следует продумать и указать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре – направлять воспитанников» [14], давать не прямые подсказки к правильному решению, но к окончательному решению и плану действий воспитанники должны прийти самостоятельно.

Таким образом, анализ материалов периодических изданий, педагогических Интернет-порталов, а также образовательной практики показал, что в последние несколько лет большую популярность приобрели квест-игры. «Тщательно организованные квест-игры актуальны в контексте требований ФГОС ДО. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в ДОО, так как она способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Дети действуют в условиях обогащенной образовательной среды. Интегрируется содержание различных образовательных областей, используются возможности ИКТ.

Квест-игра – это стратегическая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче, которые могут быть репродуктивными и творческими. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации. Квест-игры могут проводиться как в группе, в

музыкальном зале» [14], так и на участке ДОО, при условии создания игровой обстановки.

В каждом «квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и игры. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового» [14]. Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся «искателями», героями сказочных сюжетов.

В рамках темы нашего исследования в качестве основного содержания квест-игр для детей 6-7 лет мы рассматриваем краеведение. Основой сценариев краеведческих квест-игр становятся содержательные единицы регионального компонента, представленного в части ООП ДО, формируемой участниками образовательных отношений.

На основе представленных в данной части работы теоретических положений в экспериментальной части исследования представлена апробация содержания работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Глава 2 Экспериментальная работа по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр

2.1 Выявление уровня сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае

После изучения теоретических основ формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае, мы приступили ко второй части нашего исследования – экспериментальной работе.

Экспериментальная работа проводилась на базе МАОУ детский сад № 120 «Сказочный» г.о. Тольятти. В исследовании принимали участие 20 детей 6-7 лет.

Цель констатирующего эксперимента – выявить уровень сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

На основе подхода О.В. Дыбиной, С.Е. Анфисвой, А.Ю. Козловой, А.А. Ошкиной, Е.А. Сидякиной [7] к диагностике основ патриотизма у детей старшего дошкольного возраста мы выделили показатели сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае; модифицировали относительно предмета нашего исследования диагностические задания, предложенные данными авторами (таблица 1).

Таблица 1 – Диагностическая карта констатирующего эксперимента

Показатель	Диагностическое задание, диагностическая ситуация
Историко-краеведческие представления	Диагностическое задание 1 «Видео-блог юного краеведа»
– проявляет желание рассказывать о родном городе, родном крае	диагностическая ситуация 1.1
– знает название родного города, области, областной столицы	диагностическая ситуация 1.2
– имеет представления о символах родного края, города	
– имеет представления об историческом прошлом родного города	диагностическая ситуация 1.3

Продолжение таблицы 1

– имеет представления о достопримечательностях и достижениях города Тольятти	диагностическая ситуация 1.4
– имеет представления о географическом положении Самарской области, ландшафте, наличие рек, гор	диагностическая ситуация 1.5
– имеет представления о животных Самарской области, в том числе редких и исчезающих	диагностическая ситуация 1.6
– имеет представления о растениях Самарской области, в том числе редких и исчезающих	диагностическая ситуация 1.7
Представления о народах Среднего Поволжья	Диагностическое задание 2 «Видео-блог юного этнографа»
– «перечисляет народы, живущие в Среднем Поволжье: русские, татары, чуваша, мордва» [7]	диагностическая ситуация 2.1
– «имеет представления о национальных костюмах народов Среднего Поволжья: одежде, обуви, головных уборах» [7]	диагностическая ситуация 2.2
– «имеет представления о жилище, предметах быта народов Среднего Поволжья» [7]	диагностическая ситуация 2.3
– имеет представления о традиционных праздниках народов Среднего Поволжья	диагностическая ситуация 2.4
– «использует элементы традиционных орнаментов народов Среднего Поволжья в изобразительной деятельности» [7]	диагностическая ситуация 2.5
– знает сказки народов Среднего Поволжья	диагностическая ситуация 2.6

В процессе проведения диагностических заданий мы определяли уровень сформированности каждого показателя и оценивали в баллах: от 1 до 3. Основаниями данной трехбалльной шкалы являются степень самостоятельности, полнота и точность выполнения ребенком диагностического задания:

3 балла – ребенок самостоятельно, точно и в полном объеме выполнил диагностическое задание;

2 балла – ребенок выполняет диагностическое задание точно и в полном объеме с помощью взрослого;

1 балл – ребенок не справляется с диагностическим заданием даже с помощью взрослого.

Диагностические задания представлены как ситуации игрового взаимодействия воспитателя с ребенком, объединенные одной фабулой и стимулом (мотивацией) – запись сюжетов видео-блога.

Диагностическое задание 1 «Видео-блог юного краоведа».

Цель – выявить историко-краеведческие представления детей 6-7 лет.

Задание включает 7 диагностических ситуаций, которые проводятся индивидуально с каждым ребенком и оцениваются в баллах (фиксируются в протоколе).

Фабула задания: экспериментатор рассказывает ребенку о мальчике Симбе, который живет в Африке и хочет узнать о нашем крае (демонстрирует на гаджете фото из профиля мальчика в социальной сети).

Стимул задания: экспериментатор предлагает ребенку стать настоящим блогером, рассказать Симбе о нашем крае, городе, записать видео-рассказ и отправить мальчику.

Диагностическая ситуация 1.1 – выявление желания ребенка рассказывать о родном городе, родном крае.

Стимульный материал: карты Самарской области, города Тольятти, штатив, телефон или видеокамера.

Содержание задания: экспериментатор показывает карты, готовит гаджет для записи видео и спрашивает ребенка: «Ты хочешь помочь мне рассказать Симбе о нашем крае и городе?».

Результаты принятия детьми задания:

- 50% (10) детей проявили желание рассказать о родном крае, родном городе, получили 3 балла;
- 25% (5) детей приняли мотивацию взрослого «стать блогером» и записать видео-блог юного краоведа, но проявили неустойчивое желание рассказать о родном крае и городе (2 балла);

– 25% (5) детей не проявили интереса к заданию и желания записать видео-блог (1 балл). Так, София М. объяснила свой отказ следующим образом: «Я не хочу, я не знаю, что рассказывать».

Диагностическая ситуация 1.2 – выявление знания ребенком названия родного города, области, областной столицы, представлений о символах родного края, города.

Стимульный материал: карта Самарской области, изображения герба Самарской области, герба и флага Тольятти, а также других городов (например, Москвы, Санкт-Петербурга, Владивостока).

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку ответить на вопросы:

- В каком городе ты живешь?
- В какой области нашей страны находится этот город, как она называется? Покажи ее Симбе на карте. Как называется главный город в нашей области?
- Покажи и расскажи Симбе о гербе Самарской области.
- Что бы ты рассказал Симбе о символах нашего города (гербе, флаге)?

Результаты выполнения задания:

- 25% (5) детей знают названия родного города, области, областной столицы, имеют представлений о символах родного края, города (правильно их выбирали из предложенных, старались описать (3 балла);
- 40% (8) детей допускали неточности, с помощью взрослого выполняли задание и лишь частично отвечали на вопросы (2 балла) (например, Матвей М. правильно выбрал герб Тольятти, но вместо герба Самарской области, выбрал герб Москвы; при этом был заинтересован в правильном ответе, уточнил его у взрослого);
- 35% (7) детей не смогли ответить на вопросы (1 балл).

Наиболее трудным для детей стало предложение рассказать о символах родного края и города Тольятти (флаг, герб). Даже при правильном выборе,

большинство детей не смогли рассказать о символике родного края и города, просто перечисляли изображения. В качестве примера можно привести ответ Вики А.: «Герб Тольятти желтого и синего цвета, здесь ромбики, крестик и линии сверху».

Диагностическая ситуация 1.3 – выявление представлений ребенка об историческом прошлом родного города.

Стимульный материал: фотографии города Тольятти в разные периоды («Ставрополь – город Крепость», «Ставрополь на Волге зона затопления», «Ставрополь на новом месте», «Современный Тольятти»).

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассказать об истории города с помощью набора фотографий: «Что бы ты рассказал Симбе об истории города?».

Дополнительные вопросы (в случае затруднения ребенка):

- Как раньше назывался город Тольятти?
- Кто основатель города Ставрополя-на-Волге?
- Что интересного ты можешь рассказать о Ставрополе-на-Волге? (Как выглядел? Для кого строили? Чем занимались жители Ставрополя?)
- Зачем перенесли город на новое место?
- Как выглядит наш город сейчас?

Результаты выполнения задания:

- только 10% (2) детей самостоятельно в полном объеме выполнили задание, разложили в хронологическом порядке фотографии и верно отвечали на вопросы взрослого (3 балла);
- 30% (6) детей с «помощью взрослого выполнили задание и частично ответили на вопросы» [7] (2 балла);
- 60% (12 детей) «не смогли выполнить предложенное задание даже с помощью взрослого» [7] (1 балл).

Диагностическая ситуация 1.4 – выявление представлений ребенка о достопримечательностях и достижениях города Тольятти.

Стимульный материал: фотографии достопримечательностей города Тольятти, спортивных и культурных объектов, крупных предприятий, известных жителей.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть фотографии и рассказать:

- Симба интересуется, какие достопримечательности есть в нашем городе?
- Какие известные места в своем городе ты знаешь? Чем они примечательны?
- Что бы ты рассказал Симбе о ВАЗе (Волжском автомобильном заводе)?
- Ты знаешь людей, которые прославили наш город?
- Как можно заботиться о своем городе?

Результаты выполнения задания:

- 15% (3) детей самостоятельно назвали более 6 достопримечательностей, рассказали о них, о продукции ВАЗа, любимых местах в городе (парк, набережная, музей истории техники, памятник Татищеву и другие); назвали 1-2 знаменитых горожан (спортсмен Алексей Немов); выразили эмоционально-положительное отношение к родному городу, желание заботиться о нем («не мусорить», «не рвать растения, не топтать газоны», «участвовать в городских конкурсах рисунков», «играть в хоккей, всех выигрывать», «выступать на сцене на праздниках», «делать дорожки, чтобы кататься на велосипедах») (3 балла);
- 30% (6) детей смогли назвать и рассказать о 3-5 достопримечательностях родного города (2 балла);
- 55% (11) детей смогли назвать менее трех достопримечательностей, затруднялись о них рассказать. Так, Даниил К. в качестве любимых, часто посещаемых мест в городе, назвал только торгово-

развлекательные центры. Приведенный пример является типичным ответом большинства детей на 1 балл.

Диагностическая ситуация 1.5 – выявление представлений ребенка о географическом положении Самарской области, ландшафте, наличие рек, гор.

Стимульный материал: фотографии природных объектов Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку с помощью фотографий рассказать о природных зонах, окружающих город: «Симба говорит, что Тольятти стоит в замечательном месте. Расскажи ему, что находится вокруг города».

Дополнительные вопросы:

- Что бы ты мог рассказать Симбе о реке Волга.
- Почему так говорят: «Волга – великая река»?
- Чем помогает «Волга» человеку? Какие богатства есть у реки?
- Что бы ты мог рассказать Симбе о заповеднике «Самарская Лука»?

Результаты выполнения задания:

- 10% (2) детей с опорой на фотографии самостоятельно рассказали о природных зонах, окружающих город, реке Волге, Жигулевских горах, заповеднике (3 балла);
- 30% (6) детей с помощью взрослого по фотографиям рассказывали о некоторых природных зонах (2 балла);
- 60% (12) детей не справились с заданием, просто назвали, что представлено на фотографиях (1 балл): «Это речка, мы летом ездили купаться» (Миша П.); «Сюда нас папа привозил, мы шли по ступенькам высоко» (Аделина Т.).

Диагностическая ситуация 1.6 – выявление представлений ребенка о животных Самарской области.

Стимульный материал: фотографии животных Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть фотографии животных Самарской области: «Расскажи Симбе о животных, которые обитают в природных зонах родного края».

Результаты выполнения задания:

- только 1 ребенок (5%) самостоятельно назвал более 5 животных, обитающих в Самарской области, и получил 3 балла: «У нас живут в лесах лисы, кабаны, лоси, косули, белки, зайцы. Я видел, когда был на даче, сокола. Это хищник, как орел» (Тимофей Л.);
- 75% (15) детей смогли назвать с опорой на фотографии 3-5 животных (лиса, кабан, олень (путают с лосем), белка, заяц) (2 балла);
- 20% (4) детей не справились с заданием, получили 1 балл.

Диагностическая ситуация 1.7 – выявление представлений ребенка о растениях Самарской области.

Стимульный материал: фотографии растений Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть фотографии растений Самарской области: «Расскажи Симбе о растениях, которые распространены в природных зонах родного края».

Результаты выполнения задания:

- 10% (2) детей с опорой на фотографии перечислили более 5 растений Самарской области, среди которых узнали и правильно назвали ковыль (Аня Л.), клевер, молочай (Полина А.), получили 3 балла;
- 30% (6) детей смогли назвать с опорой на фотографии и с помощью взрослого 3-5 растений (дуб, березы, сосна («ёлка»), ромашка, колокольчик) (2 балла);
- 60% (12) детей перечисляли растительные объекты на фотографиях (1 балл). В качестве типичного можно привести ответ Миши П.: «У нас в краю растут деревья, цветы, есть кусты».

Представим в процентном соотношении средние значения выполнения детьми диагностического задания 1 «Видео-блог юного краеведа» (рисунок 1).

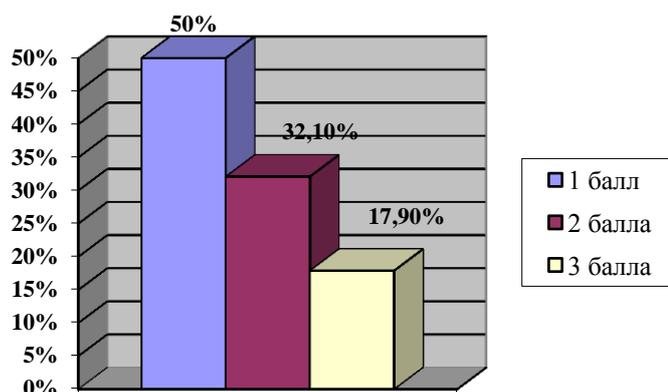


Рисунок 1 – Средние значения выполнения детьми диагностического задания 1 «Видео-блог юного краеведа», в процентном соотношении

Перейдем к описанию следующего диагностического задания.

Диагностическое задание 2 «Видео-блог юного этнографа»

Цель – выявить представления детей 6-7 лет о народах Среднего Поволжья.

Задание включает 6 диагностических ситуаций, которые проводятся индивидуально с каждым ребенком и оцениваются в баллах (фиксируются в протоколе).

Фабула задания: экспериментатор продолжает рассказывать ребенку о Симбе: «Африку, родину Симбы, населяют разные африканские народности и племена, у которых свои традиции и обычаи (демонстрирует изображения представителей африканских народностей). А ты знаешь, какие народы проживают в нашем крае?».

Стимул задания: экспериментатор предлагает ребенку записать еще один видео-рассказ и сделать коллаж «Самарский край – наш общий дом, в котором дружно мы живем».

Диагностическая ситуация 2.1 – выявление знаний детей 6-7 лет о народах, живущих в Среднем Поволжье (русские, татары, чуваша, мордва).

Стимульный материал: «изображения представителей разных национальностей, проживающих на территории России» [7].

Содержание задания: экспериментатор «раскладывает перед ребенком изображения представителей разных национальностей, проживающих на территории России» [7]: «А ты знаешь, какие народы проживают в нашем крае? Выбери картинки, на которых изображены представители народов, живущих в Среднем Поволжье. Назови их [7]».

Результаты выполнения задания:

- 15% (3) детей получили 3 балла, «с опорой на картинки самостоятельно перечислили народы, живущие в Среднем Поволжье (русские, татары, чувашаи, мордва» [7]);
- 40% (8) детей получили 2 балла, так как «справились с заданием с помощью взрослого» [7];
- 45% (9) детей «не справились с заданием даже с помощью взрослого» [7] (1 балл).

Диагностическая ситуация 2.2 – выявление представлений детей 6-7 лет о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви, головных уборах).

Стимульный материал: «картинки, на которых изображены в национальных костюмах представители народов Среднего Поволжья» [7].

Содержание задания: экспериментатор «раскладывает перед ребенком картинки, на которых изображены в национальных костюмах представители народов Среднего Поволжья» [7].

Ситуация 1 (если ребенок справился с предыдущим заданием на 3,2 балла):

- Как ты догадался/ась, что на картинке изображены русские, татары, чувашаи, мордва?

Ситуация 2 (если ребенок не справился с предыдущим заданием, получил 1 балл):

- Посмотри, на какой из этих картинок изображены русские мужчина и женщина? Как ты догадался/ась?
- На какой из оставшихся трех татары? Как догадался/ась?

– На какой из двух картинок чуваша, на какой – мордва? Как догадался/ась?

Если ребенок не справляется с заданием в ситуации 2, то взрослый описывает последовательно элементы национальных костюмов, а ребенок по описанию выбирает картинку.

Например:

«У татар одежда мужчин и женщин состояла из шаровар и рубашки (у женщин дополнялась вышитым нагрудником), на которую надевался безрукавный камзол. Головной убор мужчин – тюбетейка, а у женщин – вышитая бархатная шапочка (калфак) и платок. Традиционная обувь – кожаные сапоги с мягкой подошвой (ичиги).»

Результаты выполнения задания:

– 10% (2) детей получили 3 балла, они «имеют представления о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви, головных уборах), могут самостоятельно назвать элементы костюмов, их отличительные особенности» [7] (Полина А., Аня Л.);

– 60% (12) детей получили 2 балла, они «имеют представления о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви, головных уборах» [7]), при этом «затрудняются самостоятельно назвать элементы костюмов, их отличительные особенности» [7]; справились с заданием с помощью взрослого, который описывал последовательно элементы национальных костюмов, а ребенок по описанию выбирал картинку;

– 30% (6) детей получили 1 балл, «не справились с заданием даже с помощью взрослого, не смогли определить национальную принадлежность костюма по описанию взрослого» [7] (Миша П., Аделина Т., Даниил К., Вика А., София М., Платон Б.).

Диагностическая ситуация 2.3 – выявление представлений ребенка о жилище, предметах быта народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: изображения различных жилищ, предметов быта, заготовка коллажа (лист формата А 4 с названием коллажа).

Содержание задания: экспериментатор демонстрирует изображение африканской хижины:

- Древние африканские племена на родине Симбы жили вот в таких хижинах.
- А в каких домах жили народы Среднего Поволжья? Выбери картинку и назови (показывает картинки с изображениями различных жилищ).
- Предлагаю поиграть в игру «Что в избе?». Выбери из предметов на картинках те, которые являются предметами народного быта и были в любой избе.
- Как ты думаешь, почему в пословице говорится «Печь всему голова»?

Далее экспериментатор предлагает ребенку в подарок Симбе сделать коллаж о народах Среднего Поволжья «Самарский край – наш общий дом, в котором дружно мы живем»: «По оформлению избы можно определить, семья какой национальности в ней живет. Предлагаю разместить на коллаже изображения изб и их хозяев».

Экспериментатор предлагает заготовку коллажа с его названием. Помогает ребенку разместить картинки на коллаже с помощью клея или двустороннего скотча (заранее прикрепленного на картинки).

Результаты выполнения задания:

- на 3 балла никто из детей экспериментальной выборки с заданием не справился; дети не смогли самостоятельно назвать предметы быта народов Среднего Поволжья и определить по оформлению русскую, татарскую, чувашскую, мордовскую избы даже с опорой на наглядность;
- 40% (8) детей справились с заданием с помощью взрослого, получили 2 балла (Полина А., Аня Л., Матвей Л., Никита К., Саша К., Вера С., Ксюша Д., Настя Б.). Дети лучше справлялись с первой частью задания

– называли печь, скамьи, прялку, коромысло. Также детям проще было из 4 предложенных изображений определить русскую и татарскую избу;

– 60% (12) детей отказались выполнять задание, получили 1 балл.

Диагностическая ситуация 2.4 – выявление представлений детей 6-7 лет о традиционных праздниках народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: изображения традиционных праздников народов Среднего Поволжья.

Содержание задания: экспериментатор «предлагает ребенку разместить на коллаже изображения традиционных праздников народов Среднего Поволжья» [7]:

– У каждого народа есть свои традиционные праздники. Например, в одной из африканских стран – Эфиопии – Новый год наступает 11 сентября, когда прекращают лить дожди и начинается сбор урожая. В новогоднюю ночь устраиваются праздничные шествия, всяческие игры и гулянья, молодёжь соревнуется в прыжках через огонь.

– О каких традиционных праздниках народов Среднего Поволжья мы могли бы рассказать Симбе.

Результаты выполнения задания:

– на 3 балла никто из детей экспериментальной выборки с заданием не справился; они не смогли даже с опорой на наглядность рассказать о 2-3-х традиционных «праздниках народов Среднего Поволжья, (русский и мордовский народный праздник Масленица – проводы зимы, встреча весны; татарский праздник Сабантуй – окончание весенних полевых работ, чувашский праздник Акатуй – завершение весеннего сева» [7]);

– 70% (14) детей справились с заданием на 2 балла, то есть самостоятельно они затруднялись «назвать и/или рассказать о традиционных праздниках народов Среднего Поволжья» [7], но с помощью взрослого и с опорой на картинки смогли рассказать об 1-2-х народных праздниках. Большинство детей называли народный

праздник – Масленица. Так, Аня Л. рассказала, что «Масленица – это веселый русский праздник, когда заканчивается зима и начинается весна. На этот праздник пекут блины, все гуляют и потом сжигают бабу». Приведем пример рассказа Руслана Ф. о Сабантуйе: «Я знаю праздник Сабантуй. Он летом. На нем выступают (поют там, танцуют) соревнуются, продают вкусные угощения».

– 30% (6) детей не справились с заданием даже с помощью взрослого, получили 1 балл (Миша П., Аделина Т., Даниил К., Вика А., София М., Платон Б.). Дети рассказывали о государственных праздниках: 8 Марта, 23 Февраля, День Победы, – а также называли Новый год, свой день рождения.

Диагностическая ситуация 2.5 – выявление умения у детей 6-7 лет «использовать элементы традиционных орнаментов народов Среднего Поволжья в изобразительной деятельности» [7].

Стимульный материал: заготовки костюмов, цветные карандаши, картинки с традиционными орнаментами народов Среднего Поволжья.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку заготовки костюмов, цветные карандаши: «Наряди» детей на праздник, укрась узором костюмы русского мальчика / девочки, татарина, чуваша, мордвина (мальчикам предлагается украсить костюм мальчика, девочкам – костюм девочки» [7]). В случае затруднения экспериментатор «предлагает ребенку картинки с традиционными орнаментами народов Среднего Поволжья, не называя, какой национальный орнамент изображен на каждой картинке».

Результаты выполнения задания:

– 1 ребенок (10%) получил в данном задании 3 балла. Аня Л. смогла передать элементы традиционных орнаментов народов Среднего Поволжья в самостоятельной изобразительной деятельности;

– 30% (6) детей справились с заданием с помощью взрослого (при демонстрации образцов орнаментов), получили 2 балла: Полина А., Матвей Л., Саша К., Вера С., Ксюша Д., Настя Б.;

– 65% (13) детей не справились с заданием даже при демонстрации взрослым образцов орнаментов (1 балл). Большинство детей, не используя элементы орнаментов, просто раскрасили заготовки костюмов. Миша П., Платон Б., Даниил К. отказались выполнять задание.

Диагностическая ситуация 2.6 – выявление знания ребенком сказок народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: иллюстрации к сказкам.

Содержание задания: экспериментатор предлагает иллюстрации к сказкам: «Симба прислал нам несколько сказок африканского народа. Они о животных, живущих в Африке. Мы их обязательно прочитаем. Давай на нашем коллаже разместим героев сказок народов Среднего Поволжья: русских народных, татарских, чувашских, мордовских сказок. Как ты думаешь, эта иллюстрация из какой сказки?». Экспериментатор помогает разместить иллюстрации на коллаже, подписать названия сказок.

Результаты выполнения задания:

– никто из детей экспериментальной выборки не справился с данным заданием на 3 балла (не смогли назвать 2-3 сказки народов Среднего Поволжья и правильно расположить на коллаже иллюстрации из русских, татарских, чувашских, мордовских народных сказок);

– 40% (8) детей справились с заданием на 2 балла, то есть с помощью взрослого смогли назвать 1-2 сказки народов Среднего Поволжья. Например, Полина А. перечислила русские народные сказки («Теремок», «Колобок», «Лисичка-сестричка и волк»), а также узнала по иллюстрации татарскую сказку «Три сестры». Типичной ошибкой детей (Матвея Л., Никиты К., Саши К., Веры С., Ксюши Д., Насти Б.) стало отнесение к русской народной сказке иллюстрации к мордовской сказке «Лиса и медведь» и к татарской сказке – иллюстрации к чувашской сказке «Хитрая плясунья»;

– 60% (12) детей получили 1 балл, не смогли завершить коллаж, выбрать иллюстрации к русским, татарским, чувашским, мордовским народным сказкам. Они долго рассматривали иллюстрации, помощь взрослого адекватно не восприняли, заинтересованность в завершении коллажа не проявили, переключились на другую деятельность.

Представим в процентном соотношении средние значения выполнения детьми диагностического задания 2 «Видео-блог юного этнографа» (рисунок 2).

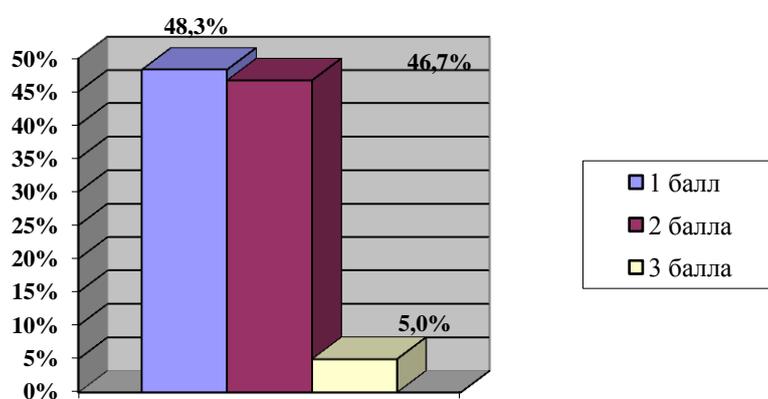


Рисунок 2 – Средние значения выполнения детьми диагностического задания 2 «Видео-блог юного этнографа»

Сравнение результатов выполнения детьми, предложенных нами двух диагностических заданий, показало, что у детей экспериментальной выборки историко-краеведческие представления сформированы лучше. Дети имеют определенные представления о своем городе, крае, достопримечательностях, символике и природе родного края. Представления о народах Среднего Поволжья (элементах материальной и духовной культуры) в структуре представлений детей 6-7 лет о родном крае представлены фрагментарно.

Анализ полученных результатов в соответствии с обозначенными показателями (таблица 1) позволил выделить и охарактеризовать уровни сформированности представлений детей 6-7 лет о родном крае.

Низкий уровень представлений выявлен в среднем у 49,2% детей. Характеризуется отсутствием точных и полных представлений о родном крае, его символике, природных особенностях, достопримечательностях родного города. Ребенок не узнает герб Самарской области и герб Тольятти. Представления о материальной и духовной культуре народов Среднего Поволжья не сформированы. При возникновении затруднений ребенок не принимает помощь взрослого, теряет интерес к заданию, переключается на другую деятельность.

Средний уровень представлений о родном крае выявлен в среднем у 38,8% детей экспериментальной выборки. Данный уровень характеризуется недостаточно полными представлениями о родном крае. Ребенок знает некоторые достопримечательности родного города, но затрудняется назвать людей, прославивших его. Сформированы общие представления о символике и природе родного города и края. При этом ребенок даже с опорой на наглядность затрудняется рассказать о животных и растениях родного края. Узнает герб города Тольятти, но герб Самарской области выделить затрудняется. Представления о материальной и духовной культуре народов Среднего Поволжья фрагментарны. В ответах ребенка присутствуют неточности. При этом он адекватно пользуется помощью взрослого, в случае затруднения старается найти правильный ответ.

Высокий уровень представлений о родном крае выявлен в среднем у 12% детей. Данный уровень характеризуется достаточно полными представлениями о родном городе, его достопримечательностях, о природных особенностях родного края. С опорой на наглядность ребенок может рассказать о животных и растениях Самарской области; о людях, которые прославили наш край. Узнает символику родного края (герб Самарской области, города Тольятти): самостоятельно ее характеризует. С опорой на наглядность демонстрирует представления о материальной и духовной культуре народов Среднего Поволжья. Отвечает на вопросы полно, развернуто, аргументировано.

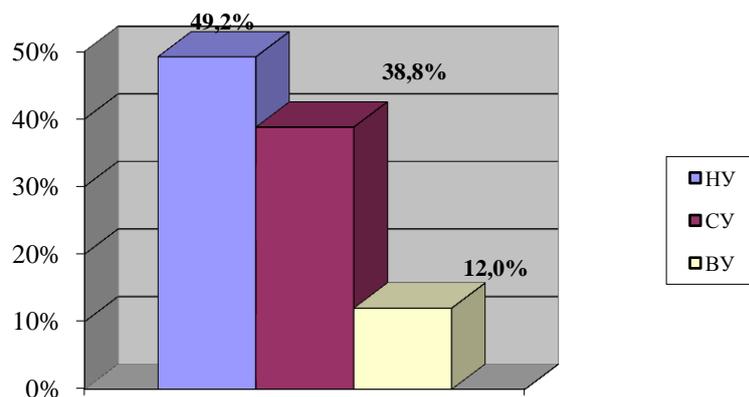


Рисунок 3 – Результаты констатирующего эксперимента (средние значения)

Таким образом, на основании полученных в констатирующем эксперименте данных (рисунок 3) можно сделать вывод, что у детей 6-7 лет преобладают низкий и средний уровни сформированности представлений о родном крае.

2.2 Содержание и организация работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр

Исходя из цели и задач исследования, опираясь на данные констатирующего эксперимента, мы определили цель формирующего эксперимента – разработать и апробировать содержание и организацию формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Достижение данной цели осуществлялась в ходе проверки положений гипотезы, согласно которой формирование у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр возможно, если:

- разработано содержание квест-игр в соответствии с географическими особенностями региона, дидактическими единицами регионального содержания программ;
- включены в образовательный процесс разные виды квест-игр;

– организована самостоятельная деятельность детей с игровым содержанием квест-игр.

Раскроем реализацию первого положения гипотезы – разработка содержания квест-игр в соответствии с географическими особенностями региона, дидактическими единицами регионального содержания программ.

В рамках темы нашего исследования в качестве основного содержания квест-игр для детей 6-7 лет мы рассматриваем краеведение. Основой сценариев краеведческих квест-игр стали содержательные единицы регионального компонента, представленного в части ООП ДО, формируемой участниками образовательных отношений.

В нашем детском саду региональный компонент ООП ДО реализуется по программе патриотического воспитания дошкольников «Я живу на Самарской земле» (под ред. О.В. Дыбиной) [19]. При разработке квест-игр мы руководствовались содержанием данной программы и выделили два тематических блока, которые определили фабулу сценариев квест-игр.

I блок «Юный краевед»: «Юный краевед – ребенок, который знает свой край, понимает особенности его природы, истории и культуры; принимает участие в созидательной деятельности, развивает свои собственные способности. Юный краевед знает историю своего города и родного края» [19].

Цель данного блока – формирование у детей 6-7 лет историко-краеведческих представлений: начальных представлений о родном крае, его исторических и природных особенностях.

Задачи:

- 1) формировать у детей начальные представления о символике, достопримечательностях, природных особенностях, истории Самарской области и города Тольятти;
- 2) развивать эмоционально-положительное отношение к родному краю, чувство гордости за достижения родного края, способствующие возникновению чувств любви к Родине;

3) стимулировать творческую деятельность детей, умение отражать полученные представления и впечатления в игровой, изобразительной, коммуникативной, конструктивной и других видах деятельности.

Для решения данных задач в образовательном процессе мы разработали сценарии следующих квест-игр:

- «По страницам истории родного города»;
- «Городские приключения»;
- «Секреты Жигулевских гор».

II блок «Юный этнограф»: «Юный этнограф изучает материальную и духовную культуру, особенности быта, нравов своего народа (народов)» [19].

Цель данного блока – формирование у детей начальных представлений о материальной и духовной культуре народов Среднего Поволжья.

Задачи:

- 1) формировать у детей представления о народах, живущих в Поволжье (русские, чуваша, татары, мордва), их материальной (предметы народного быта, орудия труда, народные игрушки, народные костюмы, музыкальные инструменты) и духовной культуре (фольклор, обычаи и традиции, народные праздники, подвижные игры);
- 2) развивать эмоционально-положительное отношение детей к истокам национальной культуры, социальному опыту народа, историческим представлениям предков, их хозяйственным занятиям, семейному укладу;
- 3) формировать у детей умение выполнять на практике общепринятые нормы и правила поведения, проявляющиеся в уважении и бережном отношении к традициям и культурному наследию народов Среднего Поволжья.

Для решения данных задач в образовательном процессе мы разработали сценарии следующих квест-игр (Приложение А):

- «Моя малая Родина»;
- «В некотором царстве»;

- «Русская изба»;
- «В гостях у королевы Поволжья».

Согласно второму положению гипотезы нашего исследования, разработанные квест-игры были включены в образовательный процесс с детьми экспериментальной выборки. Проводились в форме непрерывной образовательной деятельности, а также как совместная деятельность педагога с детьми в режимные моменты.

Проведение каждой квест-игры осуществлялось поэтапно:

I проектировочно-организационный этап – разработка сценария, подготовка необходимых материалов, локаций для квеста, предварительная работа с детьми;

II мотивационно-целевой этап – погружение детей в сюжет квеста;

III содержательно-деятельностный этап – выполнение заданий квеста;

IV оценочно-рефлексивный этап – обсуждение прохождения квеста, анализ результатов выполнения заданий, обмен впечатлениями.

В качестве примера опишем проведение с детьми квест-игры «В гостях у королевы Поволжья».

Данная квест-игра стала обобщающей по блоку «Юный этнограф», ее целью было закрепление представлений детей о национальной культуре народов Поволжья.

Предварительная работа на проектировочно-организационном этапе заключалась в знакомстве детей с народами Поволжья, их традициями и обычаями, национальными играми, музыкой, танцами, отгадывание загадок народов Поволжья.

Фабула и условия квеста. Приключение проводится на территории детского сада. Локации с заданиями расположены не далеко друг от друга (в поле зрения детей). Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры. В группе мы объяснили детям правила игры: необходимо правильно «прочитать» карту, то есть визуально сравнить объекты на территории детского сада с изображёнными на карте. Можно каждый объект

обозначить цифрой. Предварительно мы оформили этапы игры (локации) на территории детского сада картинками. В итоге игры участники должны собрать из букв слово, к ним выйдет персонаж, одетый в национальный костюм народов Поволжья, с которым дети возвращаются к королеве Поволжья, водят хоровод, получают от королевы подарок – книгу-самоделку «Мифы и сказки народов Поволжья».

Для проведения данной квест-игры мы подготовили: маршрутные листы (карты); музыкальный центр, звуковые файлы со звучанием национальной музыки народов Поволжья для станции «Музыкальная», звуковые файлы с национальной музыкой для станции «Танцевальная»; пазлы «Народы Поволжья»; песочные часы; буквы «р»-4, «у»-2, «с»-2, «к» -2, «и»-3, «е», «б», «а»-2, «ш»-2, «ы» -2, «ч», «в» -2, «м», «о», «д», «а» -3, «т»-2; атрибуты для подвижных игр.

Перед игрой мы предложили детям выбрать цветные галстуки пяти цветов. Каждый ребенок самостоятельно выбирал галстук и повязывал его на шею. Далее мы вышли с детьми на территорию детского сада (на участок), где их ждала королева Поволжья с картой в руках.

Королева вводила детей в фабулу квест-игры: «Здравствуйтесь, ребята, я – королева Поволжья и в моих владениях живет большое количество национальностей. В этот день, по традиции мы собираемся все вместе, поем песни, водим хороводы, но сегодня, я так и не дождалась своих друзей. Я предположила, что они не смогли найти то место, которое я указала им на карте и заблудились. Я прошу вас помочь мне. Вы поможете? Но мне нужны самые внимательные и сообразительные! Вы внимательные? Сообразительные? Отлично, и запомните, после каждого выполненного задания, вы должны прочесть карту, за каждое выполненное задание, получите букву. Когда вы соберете все буквы и выложите название национальности, вы сможете найти моих друзей и собрать их всех вместе. Прежде чем вы отправитесь на поиски приключений, вы должны

объединиться в группы, в это помогут вам цветные галстуки, которые вы выбрали перед нашей встречей. Я отдаю вам карты, в путь, друзья мои!».

Маршрутный лист команды № 1 включал следующие локации:

Т – I локация «Загадки народов Поволжья»,

А – II локация «Музыкальная»,

Т – III локация «Танцевальная»,

А – IV локация «Собери пазл»,

Р – V локация «Поиграем»,

Ы – VI локация «Собери слово – назови национальность».

В маршрутном листе команды № 2 были представлены следующие локации:

Р – I локация «Собери пазл»,

У – II локация «Загадки народов Поволжья»,

С – III локация «Музыкальная»,

С – III локация «Музыкальная»,

К – IV локация «Поиграем»,

И – V локация «Танцевальная»,

Е – VI локация «Собери слово – назови национальность».

Маршрутный лист команды № 3:

Б – I локация «Поиграем»,

А – II локация «Танцевальная»,

Ш – III локация «Загадки народов Поволжья»,

К – III локация «Загадки народов Поволжья»,

И – IV локация «Музыкальная»,

Р – V локация «Собери пазл»,

Ы – VI локация «Собери слово – назови национальность»,

Маршрутный лист команды № 4 содержал следующие локации:

М – I локация «Танцевальная»,

О – II локация «Собери пазл»,

Р – III локация «Поиграем»,

Д – IV локация «Загадки народов Поволжья»,
В – V локация «Музыкальная»,
А – VI локация «Собери слово – назови национальность».

Маршрутный лист команды № 5:

Ч – I локация «Музыкальная»,
У – II локация «Поиграем»,
В – III локация «Собери пазл»,
А – IV локация «Танцевальная»,
Ш – V локация «Загадки народов Поволжья»,
И – VI локация «Собери слово – назови национальность».

Опишем содержание деятельности детей в предложенных локациях.

Локация «Музыкальная»: ведущий предлагает послушать национальную музыку народов Поволжья и попробовать отгадать, какому народу принадлежит та или иная музыка, при затруднении помогает подсказками. По окончании испытания команда получает букву.

Локация «Загадки народов Поволжья»: дети отгадывают загадки, ведущий называет ту национальность, чью загадку загадывает. По окончании испытания команда получает букву. Приведем примеры некоторых загадок, которые были предложены детям:

- «У нас четыре невесты – все одного роста» (углы комнаты) (татарская);
- «Старик-шутник на улице стоять не велит, за нос домой тянет». (Мороз) (татарская);
- «Само легкое, а через крышу не перебросишь» (перо) (мордовская);
- «Летом одевается, зимой раздевается» (лиственный лес) (чувашская);
- «Языка нет, а рассказывает» (книга) (чувашская);
- «В лесу кланяется, кланяется, придет домой – растянется» (топор) (русская);
- «Утка в море, а хвост на заборе» (ковш) (русская);
- «Четыре ноги, два уха, один нос, да брюхо» (самовар) (русская);

В Локации «Танцевальная» ведущий встречал команду и предлагал потанцевать. Дети выполняли народные танцевальные движения в соответствии с музыкой определенного народа, повторяя движения за ведущим. По окончании испытания получали букву.

Локация «Собери пазл»: ведущий предлагает за определенное время (пока сыплется песок в песочных часах) собрать пазл, с изображением той или иной национальности.

Локация «Поиграем»: ведущий предлагал детям сыграть в игры народов Поволжья, четко объяснял правила и давал инструкцию. По окончании игры команда получала следующую букву.

Например, мордовская народная игра «Салки».

Ямки-салки роют по размеру мяча (3-4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5-1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

Чувашская народная игра «Лесничий (Варман хуралсилле)».

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы гуляем,
Да и травку собираем,
Для козленка, для ягненка
И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

Правила игры. Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков).

Татарская народная игра «Скок-перескок (Кучтем-куч)». На земле чертят большой круг диаметром 15-25 м, внутри него – маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга. Водящий произносит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Русская народная игра «Пятнашки с домом» По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих – пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Последняя локация квеста – «Собери слово – назови национальность»: ведущий предлагал команде собрать слово из букв, полученных во время всех испытаний, и назвать национальность народа Поволжья. К командам выходили ведущие в костюмах тех народов, которые команды отгадывали и вместе отправлялись к королеве Поволжья.

По окончании игры все вместе (ведущие и дети) водили хоровод. Дети получили от королевы Поволжья книгу со сказками и мифами народов Поволжья.

Разработанные и апробированные сценарии квест-игр были представлены творческой группой педагогов нашего детского сада в методическом пособии [3].

Для организации самостоятельной деятельности детей с игровым содержанием квест-игр мы обогатили развивающую предметно-пространственную среду группы.

Организованная в группе среда носила интегративный характер, что позволило детям заниматься разными видами деятельности по своим интересам, связанным с освоением представлений о родном крае. Материалы, игры, пособия были представлены не только в одном центре группы «Центре патриотического воспитания и граждановедения», а в разных микроцентрах. Так, в игровом центре (центре сюжетно-ролевой игры) мы разместили:

- атрибуты для сюжетно-ролевых игр с сюжетными оболочками;
- «Рубим избу», «Печь всему голова»: предметы русского быта;
- «Приготовим обед из национальных блюд», «Наведем порядок в чувашском доме – «киле»: кукла в чувашском национальном костюме (тетушка Урине), копии предметов быта чувашского народа, муляжи (грибы, рыба, овощи, шишки хмеля);
- атрибуты для моделирования практических ситуаций, сюжетно-ролевых игр с сюжетными оболочками;
- «В гостях у татарской бабушки (абики)», «Приготовим чак– чак»: кукла в татарском национальном костюме (Алсу), предметы народного быта;
- «Готовим пироги (перяка) для мамы», «Угощаем национальным мордовским напитком (поза)», «Приготовим мордовский костюм для праздника (панар, понскт, чапан, малахай)»: кукла в мордовском национальном костюме (Парава), предметы народного быта;
- «Масленица пришла!», «Сабантуй», «Празднуем Нардуган?»;
- «Угощение гостей», «На чувашском празднике»;
- «Маленькая хозяйюшка», «На мордовском празднике».

В центре художественно-творческого развития разместили:

- картонные заготовки (силуэты) для декоративного рисования;
- прялки, салфетки, полотенца, кокошники, матрешки, рукавицы, самовары;

- сапожки «Украсть казанские сапоги», «Дорисуй мордовский узор на сапожках (кемот)»;
- схемы изготовления;
- татарской народной игрушки;
- мордовских народных кукол «Перевертыш» или «Девка-баба», «Акань»;
- материалы для продуктивной деятельности;
- для лепки «Глиняный горшок», «Глиняный кувшин»; для ручного труда «Украсть русский кокошник бисером», «Коврик / салфетка для горницы» (переплетение); для конструирования «Телега для перевозки сена», «Сани» (бросовый материал), «Терем для Василисы» (строительный материал), «Колодец», «Мельница» (металлический конструктор), «Кузовок» (бумага);
- для декоративной аппликации «Украсть кулмэк (рубашу)»; для ручного труда «Украсть головной убор (калфак)»; для конструирования из бумаги «Тюбетейка»;
- для рисования «Чувашские узоры», «Украсть костюм», «Распиши полотенце (сурпан)»; для аппликации «Украшение салфетки», «Солнце»; для декоративной лепки «Украсть посуду»; для конструирования из бумаги «Енчек – поясной кошелек для зеркала и монет»;
- для лепки «Мордовская посуда», «Кувшинчик Лопре»; для декоративного рисования «Собери кудринский узор», «Повтори узор», «Откуда вьющийся побег», «Распиши посуду (лохань)», «Чашка с мордовским узором».

Очень понравилось девочкам делать самостоятельно по схемам мордовских народных куколок «Перевертыш» или «Девка-баба», «Акань». Также большой интерес вызвали у детей картонные заготовки (силуэты) для декоративного рисования. Например, Полина А. и Ксюша Д. с удовольствием расписывали национальными узорами картонные заготовки прялок,

салфеток, кокошников, матрешек, сапожков и др. Потом девочки организовывали сюжетно-ролевою игру с сюжетной оболочкой «Ярмарка», привлекая других детей.

С помощью дидактических игр, которые мы разместили в познавательном центре, дети могли самостоятельно закрепить свои представления в индивидуальных и совместных играх: «Оденем куклу Машу в русский национальный костюм», «Собери народный завиток», «В русской горнице», «Угадай вид росписи», «Угадай народный промысел», «Какие предметы сделал кузнец, а какие – гончар?», «Наряди куклу», «Домино» (предметы татарского народного быта), «Собери флаг», «Чего не хватает?», «Угадай, чье жилище?», «Наряди куклу Акань», лото «Предметы мордовского быта», «Собери мордовский музыкальный инструмент (иодифон, торама, дорама)».

Таким образом, в процессе формирующего эксперимента мы экспериментально проверили выделенные нами положения гипотезы. Оценка успешности проведенной работы осуществлялась на контрольном этапе экспериментального исследования.

2.3 Динамика уровня сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае

После проведения формирующего эксперимента мы повторно выявляли у детей экспериментальной выборки уровень сформированности представлений о родном крае по показателям и с помощью диагностических заданий, описанным в п. 2.1 данной работы.

Диагностическое задание 1 «Видео-блог юного краеведа».

Цель – выявить историко-краеведческие представления детей 6-7 лет.

Задание включает 7 диагностических ситуаций, которые проводятся индивидуально с каждым ребенком и оцениваются в баллах (фиксируются в протоколе).

Фабулу и стимул задания на этапе контрольного эксперимента мы несколько изменили: экспериментатор предлагал каждому ребенку записать видео рассказа о нашем крае, городе. Он объяснял, что затем видео рассказов всех детей группы будут смонтированы в единое, которое разместят на сайте детского сада и будут демонстрировать на Выпускном гостям праздник.

Диагностическая ситуация 1.1 – выявление желания ребенка рассказывать о родном городе, родном крае.

Результаты принятия детьми задания:

- 70% (14) детей проявили желание рассказать о родном крае, родном городе, получили 3 балла (на этапе констатирующего эксперимента – 50% (10) детей);
- 20% (4) детей (Аделина Т., Миша П., Вика А., София М.) приняли мотивацию взрослого «стать блогером» и записать видео-блог юного краеведа, но проявили неустойчивое желание рассказать о родном крае и городе, получили 2 балла. При этом следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента эти дети отказались участвовать в записи видео-блога;
- 10% (2) детей не проявили интереса к заданию и желания записать видео-блог (1 балл): Даниил К., Платон Б. На этапе констатирующего эксперимента таких детей было 25%.

Диагностическая ситуация 1.2 – выявление знания ребенком названия родного города, области, областной столицы, представлений о символах родного края, города.

Стимульный материал: карта Самарской области, изображения герба Самарской области, герба и флага Тольятти, а также других городов (например, Москвы, Санкт-Петербурга, Владивостока).

Результаты выполнения задания:

- 40% (8) детей знают названия родного города, области, областной столицы, имеют представлений о символах родного края, города (правильно их выбрали из предложенных и описали (3 балла).

Например, Аня Л., описывая флаг и герб города Тольятти, смогла объяснить значение изображенных символов: Жигулевские горы, крепость старого города.

– 35% (7) детей (Аделина Т., Миша П., Вика А., София М., Матвей Л., Ярослав О., Кирилл Б.) допускали неточности, с помощью взрослого выполняли задание и лишь частично отвечали на вопросы (2 балла).

Однако следует отметить, что на этапе контрольного эксперимента дети точно определяли герб Самарской области, не путали его с гербами других городов;

– 25% (5) детей не смогли ответить на вопросы, получили 1 балл. На этапе констатирующего эксперимента таких детей было 7 (35%).

Диагностическая ситуация 1.3 – выявление представлений ребенка об историческом прошлом родного города.

Стимульный материал: фотографии города Тольятти в разные периоды («Ставрополь – город Крепость», «Ставрополь на Волге зона затопления», «Ставрополь на новом месте», «Современный Тольятти»).

Содержание задания: экспериментатор предлагал ребенку рассказать об истории города с помощью набора фотографий.

Результаты выполнения задания:

– 50% (10) детей самостоятельно в полном объеме выполнили задание, разложили в хронологическом порядке фотографии и верно отвечали на вопросы взрослого об истории и современности Тольятти (3 балла);

– 35% (7) детей с помощью взрослого выполнили задание и частично ответили на вопросы (2 балла);

– 15% (3) детей (Платон Б., Даниил К., София М.) не смогли выполнить предложенное задание даже с помощью взрослого (1 балл). На этапе констатирующего эксперимента таких детей было 12 (60%).

Диагностическая ситуация 1.4 – выявление представлений ребенка о достопримечательностях и достижениях города Тольятти.

Стимульный материал: фотографии достопримечательностей города Тольятти, спортивных и культурных объектов, крупных предприятий, известных жителей.

Результаты выполнения задания:

- 40% (8) детей самостоятельно назвали более 6 достопримечательностей, рассказали о них, о продукции ВАЗа, любимых местах в городе; выразили эмоционально-положительное отношение к родному городу, желание заботиться о нем (3 балла);
 - 45% (9) детей смогли назвать и рассказать о 3-5 достопримечательностях родного города (2 балла);
 - 15% (3) детей (Платон Б., Даниил К., София М.) смогли назвать менее трех достопримечательностей, затруднились о них рассказать (1 балл).
- На этапе констатирующего эксперимента таких детей было 11 (55%).

Диагностическая ситуация 1.5 – выявление представлений ребенка о географическом положении Самарской области, ландшафте, наличие рек, гор.

Стимульный материал: фотографии природных объектов Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагал ребенку с помощью фотографий рассказать о природных зонах, окружающих город.

Результаты выполнения задания:

- 35% (7) детей (Полина А., Аня Л., Тимофей Л., Вика А., Матвей Л., Ярослав О., Кирилл Б.) с опорой на фотографии самостоятельно рассказали о природных зонах, окружающих город, реке Волге, Жигулевских горах, заповеднике (3 балла);
- 55% (11) детей с помощью взрослого по фотографиям рассказывали о некоторых природных зонах (2 балла);
- 10% (2) детей (Платон Б., Даниил К.) не справились с заданием, просто перечисляли природные объекты на фотографиях (1 балл):

«речка», «горы», «лес», «обрыв». На этапе констатирующего эксперимента таких детей было 12 (60%).

Диагностическая ситуация 1.6 – выявление представлений ребенка о животных Самарской области.

Стимульный материал: фотографии животных Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть фотографии животных, обитающих в Самарской области, и рассказать о них в видео-блоге.

Результаты выполнения задания:

– 40% (8) детей самостоятельно назвали более 5 животных, обитающих в Самарской области, составили про них рассказы (3 балла). Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента всего 1 ребенок справился самостоятельно с этим заданием;

– 50% (10) детей смогли назвать с опорой на фотографии 3-5 животных (лиса, кабан, олень (путаю с лосем), белка, заяц) (2 балла);

– 10% (2) детей (Платон Б., Даниил К.) не справились с заданием, получили 1 балл.

Диагностическая ситуация 1.7 – выявление представлений ребенка о растениях Самарской области.

Стимульный материал: фотографии растений Самарской области.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть фотографии растений Самарской области и рассказать о них в видео-блоге.

Результаты выполнения задания:

– 35% (7) детей (Полина А., Аня Л., Тимофей Л., Вика А., Матвей Л., Ярослав О., Кирилл Б.) с опорой на фотографии перечислили более 5 растений Самарской области (3 балла). Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента всего 2 детей справились самостоятельно с этим заданием;

- 50% (10) детей смогли назвать с опорой на фотографии и с помощью взрослого 3-5 растений (2 балла);
- 15% (3) детей (Платон Б., Даниил К., София М.) перечисляли растительные объекты на фотографиях (1 балл): деревья, цветы, кусты, трава.

Представим в процентном соотношении средние значения выполнения детьми диагностического задания 1 «Видео-блог юного краеведа» и сравним с результатами на констатирующем этапе (рисунок 4)

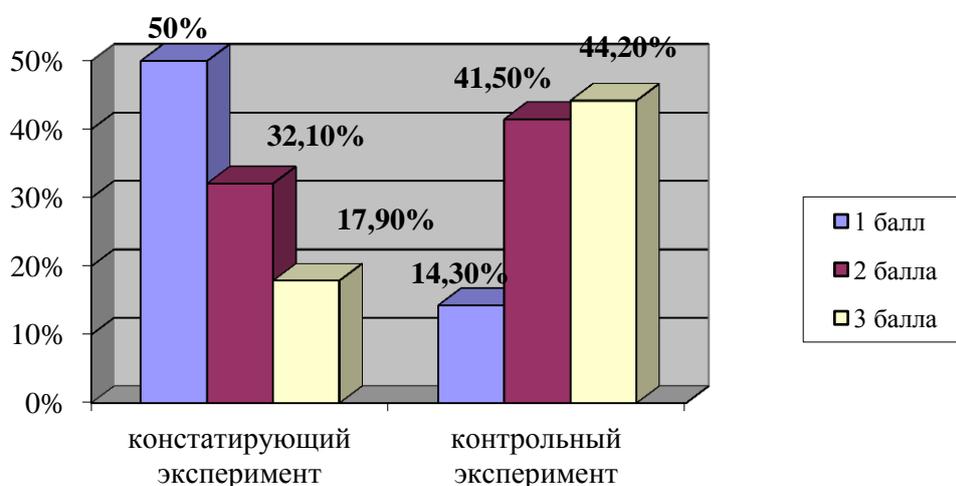


Рисунок 4 – Сравнительная гистограмма средних значений выполнения детьми диагностического задания 1 «Видео-блог юного краеведа»

Таким образом, положительная динамика высоко уровня сформированности историко-краеведческих представлений у детей 6-7 лет составила 26,3% (с 17,9% до 44,2%).

Перейдем к описанию следующего диагностического задания.

Диагностическое задание 2 «Видео-блог юного этнографа»

Цель – выявить представления детей 6-7 лет о народах Среднего Поволжья.

Задание включает 6 диагностических ситуаций, которые проводятся индивидуально с каждым ребенком и оцениваются в баллах (фиксируются в протоколе).

Стимул задания: экспериментатор предлагает ребенку записать еще один видео-рассказ и сделать коллаж «Самарский край – наш общий дом, в котором дружно мы живем».

Диагностическая ситуация 2.1 – выявление знания ребенка народов, живущих в Среднем Поволжье (русские, татары, чуваша, мордва).

Стимульный материал: «изображения представителей разных национальностей, проживающих на территории России» [7].

Содержание задания: экспериментатор «раскладывает перед ребенком изображения представителей разных национальностей, проживающих на территории России» [7], предлагает выбрать «картинки, на которых изображены представители народов, живущих в Среднем Поволжье, и назвать их [7]».

Результаты выполнения задания:

- 50% (10) детей получили 3 балла, «с опорой на картинки самостоятельно перечислили народы, живущие в Среднем Поволжье: русские, татары, чуваша, мордва» [7]; Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента всего 3 детей справились самостоятельно с этим заданием;
- 45% (9) детей получили 2 балла, так как справились с заданием с помощью взрослого;
- 1 ребенок (5%) (Платон Б.) не справился с заданием даже с помощью взрослого (1 балл).

Диагностическая ситуация 2.2 – выявление представлений ребенка о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви, головных уборах).

Стимульный материал: «картинки, на которых изображены в национальных костюмах представители народов Среднего Поволжья» [7].

Результаты выполнения задания:

- 40% (8) детей получили 3 балла, они «имеют представления о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви,

головных уборах)» [7], различают русский, татарский, мордовский, чувашский народные костюмы. Например, Полина А. пояснила при выборе картинок: «Это татарский костюм, потому что здесь мужчина в тюбетейке. А это мордовский. Я раньше с русским его путала, но в русском кокошник, а здесь высокая шапочка».

– 40% (8) детей получили 2 балла, они «имеют представления о национальных костюмах народов Среднего Поволжья (одежде, обуви, головных уборах)» [7]), при этом «затрудняются самостоятельно назвать элементы костюмов, их отличительные особенности» [7]; справились с заданием с помощью взрослого, который описывал последовательно элементы национальных костюмов, а ребенок по описанию выбирал картинку;

– 20% (4) детей получили 1 балл, «не справились с заданием даже с помощью взрослого, не смогли определить национальную принадлежность костюма по описанию взрослого» [7] (Миша П., Аделина Т., Даниил К., Платон Б.). Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента таких детей было 6 (30%).

Диагностическая ситуация 2.3 – выявление представлений ребенка о жилище, предметах быта народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: изображения различных жилищ, предметов быта, заготовка коллажа (лист формата А 4 с названием коллажа).

Экспериментатор предлагает ребенку сделать коллаж о народах Среднего Поволжья «Самарский край – наш общий дом, в котором дружно мы живем»: «По оформлению избы можно определить, семья какой национальности в ней живет. Предлагаю разместить на коллаже изображения изб и их хозяев».

Экспериментатор предлагает заготовку коллажа с его названием. Помогает ребенку разместить картинки на коллаже с помощью клея или двустороннего скотча (заранее прикрепленного на картинки).

Результаты выполнения задания:

- 25% (5) детей экспериментальной выборки (Полина А., Аня Л., Тимофей Л., Настя Б., Руслан Ф.) справились с заданием не 3 балла; дети смогли с опорой на наглядность назвать предметы быта народов Среднего Поволжья и определить по оформлению русскую, татарскую, чувашскую, мордовскую избы. Для иллюстрации положительной динамики следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента с этим заданием на 3 балла никто из детей не справился;
- 40% (8) детей справились с заданием с помощью взрослого, получили 2 балла (Матвей Л., Никита К., Саша К., Вера С., Ксюша Д., Кирилл Б., Ярослав О., Вика А.). Так же, как и на этапе констатирующего эксперимента, дети лучше справлялись с первой частью задания – называли предметы народного быта с опорой на наглядность. Из 4 предложенных изображений детям проще определить русскую и татарскую избы;
- 35% (7) детей отказались выполнять задание, получили 1 балл. Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента таких детей было 12 (60%).

Диагностическая ситуация 2.4 – выявление представлений ребенка о традиционных праздниках народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: изображения традиционных праздников народов Среднего Поволжья.

Результаты выполнения задания:

- 30% (6) детей (Полина А., Аня Л., Тимофей Л., Настя Б., Руслан Ф., Вера С.) смогли с опорой на наглядность рассказать о 2-3-х традиционных «праздниках народов Среднего Поволжья, (русский и мордовский народный праздник Масленица – проводы зимы, встреча весны; татарский праздник Сабантуй – окончание весенних полевых работ, чувашский праздник Акатуй – завершение весеннего сева» [7]). Для иллюстрации положительной динамики следует отметить, что на

этапе констатирующего эксперимента с этим заданием на 3 балла никто из детей не справился;

– 55% (11) детей справились с заданием на 2 балла, то есть самостоятельно они затруднялись «назвать и/или рассказать о традиционных праздниках народов Среднего Поволжья» [7], но с помощью взрослого и с опорой на картинки смогли рассказать об 1-2-х народных праздниках;

– 15% (3) детей не справились с заданием даже с помощью взрослого, получили 1 балл (Миша П., Платон Б., София М.). Типичной осталась ошибка детей рассказывать о государственных и семейных праздниках.

Диагностическая ситуация 2.5 – выявление умения ребенка «использовать элементы традиционных орнаментов народов Среднего Поволжья в изобразительной деятельности» [7].

Стимульный материал: заготовки костюмов, цветные карандаши, картинки с традиционными орнаментами народов Среднего Поволжья.

Содержание задания: экспериментатор предлагает ребенку заготовки костюмов, цветные карандаши: «Наряди» детей на праздник, укрась узором костюмы русского мальчика / девочки, татарина, чуваша, мордвина (мальчикам предлагается украсить костюм мальчика, девочкам – костюм девочки» [7]). В случае затруднения экспериментатор «предлагает ребенку картинки с традиционными орнаментами народов Среднего Поволжья, не называя, какой национальный орнамент изображен на каждой картинке».

Результаты выполнения задания:

– 25% (5) детей (Полина А., Аня Л., Настя Б., Вера С., Ксюша Д.) получили в данном задании 3 балла. Дети смогли передать элементы традиционных орнаментов народов Среднего Поволжья в самостоятельной изобразительной деятельности;

– 60% (12) детей справились с заданием с помощью взрослого (при демонстрации образцов орнаментов), получили 2 балла;

– 15% (3) детей (Миша П., Платон Б., София М.) не справились с заданием даже при демонстрации взрослым образцов орнаментов (1 балл); они не восприняли образцы, просто раскрасили заготовки костюмов. Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента таких детей было 13 (65%).

Диагностическая ситуация 2.6 – выявление знания ребенком сказок народов Среднего Поволжья.

Стимульный материал: иллюстрации к сказкам.

Результаты выполнения задания:

– 25% (5) детей (Полина А., Аня Л., Настя Б., Вера С., Ярослав О.) справились с данным заданием на 3 балла, смогли назвать 2-3 сказки народов Среднего Поволжья и правильно расположить на коллаже иллюстрации из русских, татарских, чувашских, мордовских народных сказок. Для иллюстрации положительной динамики следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента с этим заданием на 3 балла никто из детей не справился;

– 50% (10) детей справились с заданием на 2 балла, то есть с помощью взрослого смогли назвать 1-2 сказки народов Среднего Поволжья;

– 25% (5) детей получили 1 балл, не смогли завершить коллаж, выбрать иллюстрации к русским, татарским, чувашским, мордовским народным сказкам. Для сравнения следует отметить, что на этапе констатирующего эксперимента таких детей было 12 (60%).

Представим в процентном соотношении средние значения выполнения детьми диагностического задания 2 «Видео-блог юного этнографа» и сравним с результатами на констатирующем этапе (рисунок 5).

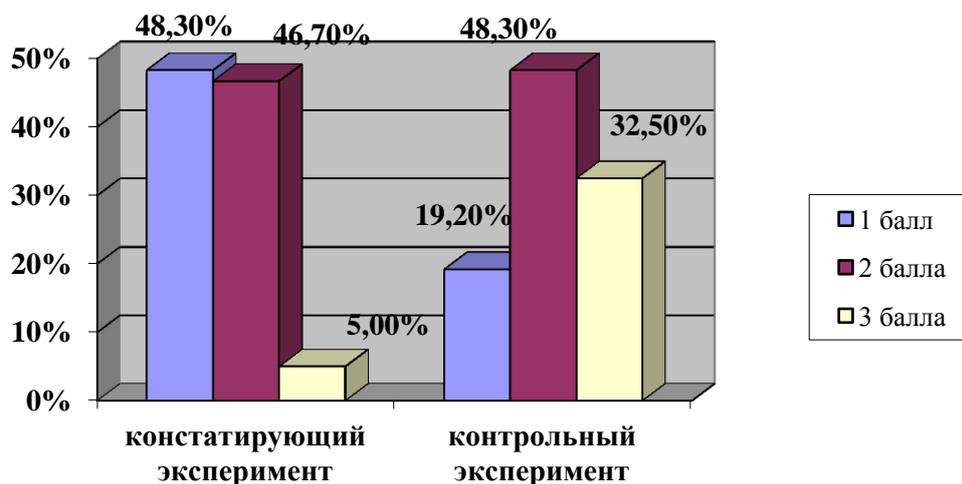


Рисунок 5 – Сравнительная гистограмма средних значений выполнения детьми диагностического задания 2 «Видео-блог юного этнографа»,

Положительная динамика высоко уровня сформированности представлений детей 6-7 лет о народах Среднего Поволжья составила 27,5% (с 5,0% до 32,5%).

По результатам диагностики в констатирующем и контрольном экспериментах мы определили величину изменения уровней сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае (рисунок 6).

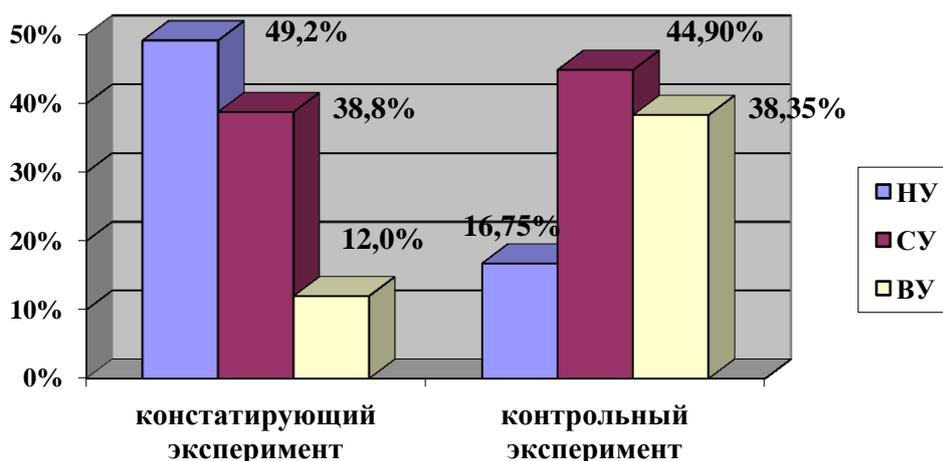


Рисунок 6 – Сравнительная гистограмма результатов констатирующего и контрольного экспериментов (средние значения)

Положительная динамика высокого уровня сформированности представлений детей 6-7 лет о родном крае составила 26,3% (с 12,0% до 38,3%) за счет улучшения результатов детей, у которых был выявлен на этапе констатирующего эксперимента средний уровень.

Величина изменения среднего процента детей с низким уровнем представлений составила 32,4% (с 49,2% до 16,7%). Данная значительная положительная динамика произошла за счет улучшения результатов детей с низким уровнем до среднего уровня.

Характеризуя качественные изменения представлений детей 6-7 лет о родном крае, следует отметить такие характеристики представлений, как достаточная точность, полнота, осознанность, которые проявлялись в развернутых, аргументированных ответах детей, адекватном использовании помощи взрослого, в стремлении при затруднении дать более точный ответ.

На основании качественных и количественных результатов, полученных на этапе контрольного среза и сравнительном анализе их с результатами констатирующего этапа можно сделать вывод, что работа по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае в форме квест-игр является результативной.

Заключение

Проведенная работа была посвящена теоретическому обоснованию и экспериментальной проверке возможности формирования у детей 6-7 лет представлений о своем крае посредством квест-игр.

В связи с поставленной целью в первой главе нашей работы мы рассмотрели состояние исследуемой проблемы в психолого-педагогической науке. На основе проанализированной научно-методической литературы сделаны следующие выводы.

На современном этапе развития дошкольного образования проблема формирования основ патриотизма является приоритетной в исследованиях педагогов и психологов. Патриотическое воспитание дошкольников включает в себя формирование представлений, на их основе отношения к родной стране и организацию доступной возрасту деятельности детей.

Базовым этапом воспитания у детей любви к родной стране следует считать накопление ими социального опыта жизни в своем городе, родном крае. Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине – месту, где родился ребенок, поэтому мы рассматриваем ознакомление детей с родным краем в качестве основного содержания в формировании основ патриотизма у детей 6-7 лет.

Важным аспектом проблемы патриотического воспитания дошкольников на современном этапе является выбор адекватных новому содержанию педагогических средств. В данном исследовании рассмотрены квест-игры в качестве интегративного педагогического средства, позволяющего активизировать чувства, мышление, деятельность ребенка в познании родного края.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения познавательных задач для продвижения по сюжету. В рамках темы нашего исследования в качестве основного содержания квест-игр для детей 6-7 лет представлено краеведение. Основой сценариев краеведческих квест-игр были

выбраны содержательные единицы регионального компонента, представленного в части ООП ДО, формируемой участниками образовательных отношений.

Педагогический эксперимент, проведенный нами в соответствии с целью и гипотезой исследования, проходил в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

В ходе констатирующего эксперимента на основе подхода О.В. Дыбиной, С.Е. Анфисвой, А.Ю. Козловой, А.А. Ошкиной, Е.А. Сидякиной к диагностике основ патриотизма у детей старшего дошкольного возраста мы выделили показатели, модифицировали относительно предмета нашего исследования диагностические задания, предложенные данными авторами; выявили уровни сформированности у детей 6-7 лет представлений о родном крае.

На основании полученных в констатирующем эксперименте данных мы сделали вывод, что у детей 6-7 лет преобладают низкий и средний уровни сформированности представлений о родном крае.

В процессе формирующего эксперимента мы разработали и апробировали содержание работы по формированию у детей 6-7 лет представлений о родном крае посредством квест-игр.

Мы разработали и включили в образовательную деятельность с детьми экспериментальной выборки квест-игры по тематическим блокам «Юный краевед» и «Юный этнограф». Было проведено 7 квест-игр в форме непрерывной образовательной деятельности, а также совместной деятельности педагога и детей в режимные моменты. Особое внимание в процессе формирующего эксперимента мы уделили организации квест-игр по формированию у детей 6-7 лет представлений о народах Среднего Поволжья, так как по результатам констатирующего эксперимента было выявлено, что у детей экспериментальной выборки историко-краеведческие представления сформированы лучше. Дети имеют определенные представления о своем городе, крае, достопримечательностях, символике и

природе родного края. Представления о народах Среднего Поволжья (элементах материальной и духовной культуры) в структуре представлений детей 6-7 лет о родном крае представлены фрагментарно.

Контрольный срез показал наличие положительной динамики уровней сформированности представлений детей 6-7 лет о родном крае. Характеризуя качественные изменения представлений детей, мы отметили такие характеристики представлений, как достаточная точность, полнота, осознанность, которые проявлялись в развернутых, аргументированных ответах детей, адекватном использовании помощи взрослого, в стремлении при затруднении дать более точный ответ.

Таким образом, результаты исследования подтвердили наше предположение о том, что квест-игры являются эффективным средством формирования у детей 6-7 лет представлений о родном крае. Гипотеза исследования доказана, поставленные задачи решены.

Список используемой литературы

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». URL: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
3. Вареницина Г. Г., Пономарева В. С., Мишарина О. М. Квест-игры по художественно-эстетическому развитию детей старшего дошкольного возраста : электронное методическое пособие. Тольятти : НИЦ «НаукоПолис», 2019. 1 оптический диск. 83 с.
4. Василенко А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии [Электронный ресурс] // Международный журнал «Предметник». URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
5. Виноградова Н. Ф. Условия эффективного воспитания у старших дошкольников интереса к окружающему // Современные проблемы воспитания и обучения дошкольников в детском саду и семье. М. : АПН СССР, 1982. С. 21-26.
6. Данилина Г. Н. Дошкольнику – об истории и культуре России: пособие для реализации программы «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации». М. : АРКТИ, 2003. 184 с.
7. Диагностика основ патриотизма в старшем дошкольном возрасте : учебно-методическое пособие / под ред. О. В. Дыбиной. Тольятти : Кассандра, 2014. 130 с.
8. Дубов Ф. Л. Образ родного края в патриотическом сознании будущего учителя // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2012. № 10 (74). С. 80-84.

9. Ильина Л. Ю. Окружающий мир и формирование целостного представления о мире у дошкольников // Нач. шк.: плюс до и после. 2003. № 12. С. 60-62.
10. Кириенко С. В. Приобщение детей дошкольного возраста к национальным традициям средствами этнографической культуры: автореф. дис. . канд. пед. наук. Екатеринбург, 1999. 23 с.
11. Козлова С. А. Теория и методика ознакомления дошкольников с социальной действительностью: учеб. пособие для студ. пед. учеб. заведений. М : Изд. центр «Академия», 1998. 160 с.
12. Кокуева Л. В. Воспитание патриотизма у детей старшего дошкольного возраста: автореф. дис. . канд. пед. наук. Ярославль, 2002. 19 с.
13. Куликовская И. Э. Педагогические условия становления целостной картины мира у дошкольников. М. : Педагогическое общество России, 2002. 224 с.
14. Культурная практика «Квест-игра»: учебно-методическое пособие / под ред. А. А. Ошкиной. Ульяновск : Издатель Качалин Александр Васильевич, 2017. 70 с. (Серия «Культурные практики в образовательном процессе ДОО»).
15. Крылова Н. Б. Открытое образование // Новые ценности образования. 2006. № 3 (27). С. 3.
16. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. URL: http://vio.fio.ru/vio_07.
17. Ошкина А. А. Квест-игра как культурная практика: содержание и технология организация в дошкольном образовании // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. № 1 (22). С. 279-282.
18. Познавательное развитие детей в дошкольной образовательной организации : учебно-методическое пособие / под ред. О. В. Дыбиной. М. : Национальный книжный центр, 2015. 304 с.

19. Программа патриотического воспитания дошкольников «Я живу на Самарской земле» / под ред. О. В. Дыбиной. Ульяновск : Издатель Качалин Александр Васильевич, 2014. 210 с.

20. Российская педагогическая энциклопедия. М., 1999. Т.2. С. 109.

21. Сулова Э. К. Патриотическое и интернациональное воспитание // Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет. сада / Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. 2-е изд., перераб. и доп. М. : Просвещение, 1983. С. 49-65.

22. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Письма и приказы / под. ред. Т. В. Цветковой. – М : Сфера, 2016. 96 с.

Приложение А

Сценарии квест-игр

Сценарий квест-игры «В гостях у королевы Поволжья» для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Цель: приобщение детей к национальной культуре народов Поволжья.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса к совместному достижению цели, развитие коммуникативного взаимодействия;
- формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
- активизировать словарь по теме.

Предварительная работа: знакомство с народами Поволжья, их традициями и обычаями, национальными играми, музыкой, танцами, отгадывание загадок народов Поволжья.

Условия: приключение проводится на территории ДОО. Локации с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры. В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карту, т.е. визуально сравнить объекты на территории ДОО с изображёнными на карте. Можно каждый объект обозначить цифрой. Оформить этапы игры (локации) на территории ДОО картинками. Итог игры – участники собрали из букв слово – к ним вышел персонаж, одетый в национальный костюм народов Поволжья, вместе возвращаются к королеве Поволжья, водят хоровод, получают от королевы подарок – книга – самоделка «Мифы и сказки народов Поволжья»

Количество участников: 20 детей.

Возраст детей: 6-7 лет

Продолжение Приложения А

Оборудование и материалы: маршрутные листы (карты), музыкальный центр, звуковые файлы со звучанием национальной музыки народов Поволжья для станции «Музыкальная», звуковые файлы с национальной музыкой для станции «Танцевальная», пазлы «Народы Поволжья», песочные часы, буквы «р»-4, «у»-2, «с»-2, «к» -2, «и»-3, «е», «б», «а»-2, «ш»-2, «ы» -2, «ч», «в» -2, «м», «о», «д», «а» -3, «т»-2. Атрибуты для подвижных игр:

Ход:

Дети выходят на территорию детского сада (предварительно им предложены цветные галстуки пяти цветов. Дети самостоятельно выбирают цвет галстука и повязывают их на шею), где их ждет королева Поволжья, в ее руках карта.

Королева: Здравствуйте, ребята, я – королева Поволжья и в моих владениях живет большое количество национальностей. В этот день, по традиции мы собираемся все вместе, поем песни, водим хороводы, но сегодня, я так и не дождалась своих друзей. Я предположила, что они не смогли найти то место, которое я указала им на карте и заблудились. Я прошу вас помочь мне. Вы поможете? (Да). Но мне нужны самые внимательные и сообразительные! Вы внимательные? (Да). Сообразительные? (Да). Отлично, и запомните, после каждого выполненного задания, вы должны прочесть карту, за каждое выполненное задание, получите букву. Когда вы соберете все буквы и выложите название национальности, вы сможете найти моих друзей и собрать их всех вместе. Прежде чем вы отправитесь на поиски приключений, вы должны объединиться в группы, в это помогут вам цветные галстуки, которые вы выбрали перед нашей встречей. Я отдаю вам карты, в путь, друзья мои!

Продолжение Приложения А

Маршрутный лист команды № 1

Т – I локация «Загадки народов Поволжья»

А – II локация «Музыкальная»

Т – III локация «Танцевальная»

А – IV локация «Собери пазл»

Р – V локация «Поиграем»

Ы – VI локация «Собери слово – назови национальность»

Маршрутный лист команды № 2

Р – I локация «Собери пазл»

У – II локация «Загадки народов Поволжья»

С – III локация «Музыкальная»

С – III локация «Музыкальная»

К – IV локация «Поиграем»

И – V локация «Танцевальная»

Е – VI локация «Собери слово – назови национальность»

Маршрутный лист команды № 3

Б – I локация «Поиграем»

А - II локация «Танцевальная»

Ш – III локация «Загадки народов Поволжья»

К – III локация «Загадки народов Поволжья»

И - IV локация «Музыкальная»

Р – V локация «Собери пазл»

Ы - VI локация «Собери слово – назови национальность»

Маршрутный лист команды № 4

М – I локация «Танцевальная»

О - II локация «Собери пазл»

Р- III локация «Поиграем»

Д – IV локация «Загадки народов Поволжья»

Продолжение Приложения А

В – V локация «Музыкальная»

А – VI локация «Собери слово – назови национальность»

Маршрутный лист команды № 5

Ч – I локация «Музыкальная»

У – II локация «Поиграем»

В – III локация «Собери пазл»

А – IV локация «Танцевальная»

Ш – V локация «Загадки народов Поволжья»

И - VI локация «Собери слово – назови национальность»

Локация «Музыкальная» – ведущий предлагает послушать национальную музыку народов Поволжья и попробовать отгадать какому народу принадлежит та или иная музыка, при затруднении помогает подсказками. По окончании испытания команда получает букву.

Локация «Загадки народов Поволжья» – дети отгадывают загадки, ведущий называет ту национальность, чью загадку загадывает. По окончании испытания команда получает букву.

У нас четыре невесты – все одного роста (углы комнаты) (татарская).

«Старик-шутник на улице стоять не велит, за нос домой тянет». (Мороз)
(татарская)

Само легкое, а через крышу не перебросишь (перо) (мордовская)

Я вышел в путь, дошел до развилки двух дорог, пошел по обеим сразу.
(штаны) (башкирская)

«На четырех парней одна шапка одета». (Стол) (башкирская)

«Летом одевается, зимой раздевается». (Лиственный лес) (чувашская)

«Языка нет, а рассказывает». (Книга) (чувашская)

«В лесу кланяется, кланяется, придет домой - растянется». (Топор)
(русская)

«Четыре ноги, два уха, один нос, да брюхо». (Самовар) (русская)

Продолжение Приложения А

Локация «Танцевальная» - ведущий встречает команду.

Ведущий:

Как будет музыка звучать,

Предлагаю в круг вам встать.

И под музыку народную

Всем потанцевать.

Дети выполняют народные танцевальные движения в соответствии с музыкой определенного народа, повторяя движения за ведущим. По окончании испытания получают букву.

Локация «Собери пазл» - ведущий предлагает за определенное время (пока сыплется песок в песочных часах) собрать пазл, с изображением той или иной национальности.

Локация «Поиграем» – ведущий предлагает детям сыграть в национальные игры народов «Поволжья», четко объясняя правила и давая инструкцию. По окончании игры команда получает следующую букву.

Башкирская народная игра – «Муйуш алыш (Уголки)»

По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

– Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась».

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась».

4 играющий отвечает: «Вода кончилась».

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Продолжение Приложения А

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

Мордовская народная игра - Салки

Ямки-салки роют по размеру мяча (3 -4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5-1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

Чувашская народная игра - Лесничий (Варман хуралсилле)

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы гуляем,
Да и травку собираем,
Для козленка, для ягненка
И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

Правила игры. Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину (спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).

Татарская народная игра - Скок-перескок (Кучтем-куч)

На земле чертят большой круг диаметром 15-25 м, внутри него – маленькие кружки диаметром 30-35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Продолжение Приложения А

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

Русская народная игра «Пятнашки с домом»

По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Локация «Собери слово – назови национальность» - ведущий предлагает команде собрать слово из букв, полученных во время всех испытаний и назвать национальность народа Поволжья. К командам выходят ведущие в костюмах тех народов, которые команды отгадывали и вместе отправляются к королеве Поволжья.

Королева Поволжья:

Молодцы ребята, вы справились с испытаниями и привели сюда всех моих друзей, я предлагаю сейчас всем встать в хоровод, и мы с вами поиграем:

«Давайте дружить друг с другом, как птицы в небе, как трава с лугом, как поля с дождями, как дружит солнце со всеми нами»

- Вот так народы подружились (поздороваться за руки)

- Вот так народы соединились (взяться за руки)

- Вот так народы объединились (обняли друг другу)

С тех пор наши народы живут в мире и согласии.

Продолжение Приложения А

По окончании игры все вместе водят хоровод. Получают от королевы Поволжья книгу со сказками и мифами народов Поволжья. Игра окончена.

Сценарий квест-игры «Моя малая Родина» для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Цель: приобщение детей к национальной культуре народов Поволжья.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса к совместному достижению цели, развитие коммуникативного взаимодействия;
- формировать умение сравнивать, логически мыслить, правильно формулировать выводы;
- активизировать словарь по теме.

Предварительная работа: с национальными костюмами и элементами национальной одежды, с национальными орнаментами и узорами, разучивание пословиц и поговорок народов Поволжья.

Условия: приключение проводится в помещении ДООУ. Локации с заданиями расположены в удобных помещениях. Участники не знают, в каком порядке будут проходить этапы игры. В группе объяснить детям правила игры, что необходимо правильно «прочитать» карту, т.е. визуально сравнить объекты, находящиеся в помещении ДООУ, с изображёнными на карте. Можно каждый объект обозначить цифрой. Оформить этапы игры (локации) картинками. По ходу игры, за каждое выполненное задание, команда получает смайлик, который наклеивается на карту. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество смайликов. Команда победителей получает главный приз, остальные команды – утешительные призы.

Продолжение Приложения А

Количество участников: 25-30 детей. Для деления на команды, использовать принцип деления по слову. Предложить детям рассчитаться на 1-4 (в зависимости от нужного количества) и назвать по цепочке 3-4 цвета (повторяя только их, например: красный, синий, зеленый) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет.

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование и материалы: маршрутные листы (карты), орнаменты народов Поволжья, элементы костюмов, клей- карандаш, салфетки, смайлики для каждой команды, образцы элементов национальной одежды, лабиринт «Национальное блюдо», иллюстрации национальных праздников.

Тематические станции: прохождение лабиринтов «Национальное блюдо», национальный костюм, национальный узор, национальные праздники, национальное народное творчество.

Ход

Ведущий:

– Здравствуйте, ребята! Сегодня я вам предлагаю отправиться в путешествие по нашей малой Родине. Кто мне ответит: «Что такое Родина?» (Ответы детей: это страна, в которой мы родились, живем) Хорошо, а малая Родина? (Ответы детей). Как называется наш край, наша малая Родина? (Поволжье). Почему наш край называют Поволжье? (Потому что расположен на берегах реки Волга). Издавна наш край славился своим гостеприимством, многонациональностью. У каждого народа- свои традиции, каждый народ, населяющий Поволжье бережет свою культуру. Скажите, представители каких национальностей живут у нас в Поволжье? (русские, татары, мордва, чуваша, удмурты, украинцы, белорусы, немцы) Сегодня мы с вами вспомним о культуре и традициях народов Поволжья и узнаем кое-что новое. На каждой станции, после выполнения задания каждая

Продолжение Приложения А

команда получит смайлик, в конце игры у каждой команды должно оказаться по 5 смайликов. Команды получите свои карты и в путь. Желаю всем удачи!

Маршрутный лист команды № 1.

Станция 1 - Станция «Национальный костюм»

Станция 2- Станция «Национальный узор»

Станция 3 - Станция «Пройди лабиринт - «Национальное блюдо»

Станция 4 - Станция «Национальные праздники»

Станция 5 - Станция «Устное народное творчество»

Маршрутный лист команды № 2.

Станция 1- Станция «Устное народное творчество»

Станция 2- Станция «Национальный костюм»

Станция 3 - Станция «Национальный узор»

Станция 4 - Станция «Пройди лабиринт- «Национальное блюдо»

Станция 5- Станция «Национальные праздники»

Маршрутный лист команды № 3.

Станция 1 - Станция «Национальные праздники»

Станция 2- Станция «Устное народное творчество»

Станция 3 - Станция «Национальный костюм»

Станция 4 - Станция «Национальный узор»

Станция 5 - Станция «Пройди лабиринт -«Национальное блюдо»

Маршрутный лист команды № 4.

Станция 1 - Станция «Пройди лабиринт- «Национальное блюдо»

Станция 2 - Станция «Национальные праздники»

Станция 3 - Станция «Устное народное творчество»

Станция 4 - Станция «Национальный костюм»

Станция 5 - Станция «Национальный узор»

Продолжение Приложения А

Маршрутный лист команды № 5.

Станция 1 - Станция «Национальный узор»

Станция 2 - Станция «Пройди лабиринт - «Национальное блюдо»

Станция 3 - Станция «Национальные праздники»

Станция 4 - Станция «Устное народное творчество»

Станция 5- Станция «Национальный костюм»

Станция «Национальный костюм» – традиционный национальный костюм – есть у каждого народа, это свидетельство высокого мастерства народных рукодельниц всех народов. Костюм способен рассказать нам о старинных традициях. Одежда всегда была уникальной и неповторимой культурной ценностью. Уходило и терялось многое, но остались и живут народный костюм и народная песня. Народный костюм является художественным и одновременно бесценным историческим памятником. Как называются предметы национальных костюмов Поволжья, мы сейчас вспомним. Я задаю вопросы, вы на них отвечаете:

- Назовите главные части русского мужского костюма (косоворотка, порты).
- Как называется основная часть русского женского костюма? (сорочка, сарафан)
- Что обозначает слово «панар»? (мордовское национальное женское платье)
- Назовите предметы татарского народного костюма (рубаша-платье, шаровары, камзол).
- О чем могут «рассказать» женские головные уборы? (богата или бедна владелица головного убора, замужем она или нет, где она живет)
- Чей головной убор:
- Панго - мордовский женский головной убор.
- Кокошник – русский женский головной убор.

Продолжение Приложения А

– Тюбетейка – татарский мужской головной убор.

– Калфак – татарский женский головной убор.

– Тухья – чувашский женский головной убор.

За каждый правильный ответ команда получает смайлик и наклеивает его на карту.

Станция «Национальный узор» – долгими вечерами женщины Поволжья занимались вышивкой и ткачеством. У каждого народа свои традиционные узоры и орнаменты. Я предлагаю вам, ребята, сейчас украсить предмет национальной одежды. Чтобы вам было проще справиться с этим заданием, мы приготовили подсказки с орнаментами народов Поволжья и иллюстрации образцы, как выглядят эти предметы национальной одежды.

Мордовское женское платье – панар.

Татарский головной убор – калфак.

Чувашский женский головной убор – тухья.

Русская мужская рубаха – косоворотка.

За каждый правильный ответ команда получает смайлик и наклеивает его на карту.

Станция «Пройди лабиринт» – ведущий предлагает пройти лабиринт, чтобы узнать какому народу Поволжья принадлежит то или иное национальное блюдо. Озвучить результаты. За каждый правильный ответ команда получает смайлик и наклеивает его на карту.

Станция «Национальные праздники» – все народы, населяющие Поволжье, помнят и свои праздники, празднуют их. Найдите иллюстрации, где изображено празднование этого праздника и назовите, как этот праздник называется.

Татарские национальные праздники – Навруз и Сабантуй.

Русские национальные праздники – Масленица и Иван Купала

Чувашские национальные праздники – Уяв и Акатуй

Продолжение Приложения А

Мордовские национальные праздники – Акша Келу (Белая береза) и Роштува (Рождество)

За каждый правильный ответ команда получает смайлик и наклеивает его на карту.

Станция «Устное народное творчество» – мы все знаем, что каждый народ имеет свой большой набор пословиц и поговорок. Именно пословицы и поговорки – воплощение народной мудрости. Я начинаю пословицу или поговорку, вы ее заканчиваете и озвучиваете какому народу они принадлежат. (при затруднении ведущий помогает детям).

Татарские:

Добром за добро платит каждый, добром за зло – ...настоящий человек.

Соседская курица ...индюком кажется.

Чужая душа – бездонное ...море.

Небо украшают звезды, мужчин – ...борода, женщин – ...волосы.

Хочешь яблока – ухаживай ...за яблоней.

Чувашские:

Красота на время, доброта ...навек.

Кто почитает своих родителей, того и ...дети будут почитать.

Мать – святыня, с ней ...не спорят.

Мордовские:

В гостях хорошо, а дома ...лучше.

Где много нянек, там дети больше... болеют.

Не прыгнув в воду, не научишься ...плавать.

Плохому человеку – все ...плохие.

Слово – не мел, скажешь – ...не сотрешь.

Продолжение Приложения А

Русские:

Лучше синица в руках, чем журавль ... в небе.

Встречают по одежке, а провожают ... по уму.

В гостях хорошо, а дома ... лучше.

Без углов дом не строится, без поговорки речь ... не молвится.

За каждый правильный ответ команда получает смайлик и наклеивает его на карту.

По окончании испытаний все команды возвращаются к начальному этапу, побеждает команда, собравшая наибольшее количество смайликов, эта команда получает главный приз, остальные команды получают утешительные призы. Ведущий благодарит всех за участие.

Сценарий квест-игры «В некотором царстве» для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Цель: приобщать дошкольников к целостным образам русской культуры, представленным в легкоузнаваемой и привлекательной форме народной сказки.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса к совместному достижению цели, развитие коммуникативного взаимодействия;
- обогащать и активизировать словарь детей по теме «Русские народные сказки»;
- развивать познавательный интерес, творческие способности детей;
- создавать оптимальные условия, позволяющие дошкольникам реализовать свои творческие способности.

Продолжение Приложения А

Предварительная работа: чтение русских народных сказок, рассматривание иллюстраций, беседы, разучивание русских народных пословиц и поговорок, разыгрывание сценок и театральных этюдов.

Условия: на каждой станции команда получает кусочек пазла, собрав пазл целиком, нужно прочесть загадку и разгадать ее. За разгадку команды получают ключ от замка. К каждому замку прикреплен воздушный шар, символизирующий русскую девицу, отперев замки – команды символически освобождают девиц. деление команд происходит таким образом: детям предлагаются картинки цветных воздушных шаров: синий, желтый, зеленый, красный. Каждый ребенок берет картинку и находит тех, у кого такие же картинки. Таким образом, получается 5 команд по 5 человек. Игра проходит в помещении ДОО.

Количество участников: 25 человек

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование и материалы: маршрутные листы (карты), воздушные шары четырех цветов, 5 замков, 4 ключей, листочки со словами для сказки – экспромт, шест с разноцветными лентами, деревянная палочка для игры, пазлы с загадками.

Ход

Ведущий: здравствуйте ребята, я пригласила вас сегодня, чтобы попросить о помощи. Дело в том, что на волшебную страну сказок напал Змей Горыныч и похитил красных девиц, превратив их в воздушные шары. А чтобы они не улетели, он шары закрыл на замки, а ключи раскидал по волшебной стране сказок. Мы обязательно должны помочь девушкам, разыскать ключи, отпереть замки и отпустить шары в небо, чтобы девицы могли вернуться домой. Поможем? (Да) Я предлагаю каждой команде получить карту и отправиться в путь. За выполнение каждого задания вы

Продолжение Приложения А

получаете кусочек пазла, собрав пазл целиком, вы получите загадку, за разгадывание которой, получите ключ от замка и сможете освободить заколдованную девицу. Я желаю всем командам удачи, в путь!

Маршрутный лист команды 1.

Станция 1 -«Сказочная»

Станция 2 -«Кладезь народной мудрости»

Станция 3 - «Душа народа»

Станция 4 - «Русские забавы»

Станция 5 - «Театральная мозаика»

Маршрутный лист команды 2.

Станция 1 – «Театральная мозаика»

Станция 2 – «Сказочная»

Станция 3 – «Кладезь народной мудрости»

Станция 4 – «Душа народа»

Станция 5 – «Русские забавы»

Маршрутный лист команды 3.

Станция 1 – «Русские забавы»

Станция 2 – «Театральная мозаика»

Станция 3 – «Сказочная»

Станция 4 – «Кладезь народной мудрости»

Станция 5 – «Душа народа»

Маршрутный лист команды 4.

Станция 1 – «Душа народа»

Станция 2 – «Русские забавы»

Станция 3 – «Театральная мозаика»

Станция 4 – «Сказочная»

Станция 5 – «Кладезь народной мудрости»

Продолжение Приложения А

Маршрутный лист команды 5.

Станция 1 – «Кладезь народной мудрости»

Станция 2 – «Душа народа»

Станция 3 – «Русские забавы»

Станция 4 – «Театральная мозаика»

Станция 5 – «Сказочная»

Станция «Сказочная» – нужно назвать как можно больше русских народных сказок.

Станция «Кладезь народной мудрости» – назвать как можно больше русских пословиц, объяснить их смысл. При затруднении ведущий помогает команде.

Станция 3 «Душа народа» – Команде предлагается исполнить русскую народную песню (или хотя бы любую песню на русском языке)

Станция 4 – «Русские забавы» – Команде предлагается сыграть в русскую народную игру.

Игра «Малечина-калечина». Потеха «Малечина-калечина» является старинной забавой. По правилам для действия берут гладкую палочку, которую вертикально устанавливают на кончике пальца и начинают считать: «Малечина-калечина, сколько часов до вечера? Раз, два, три...» Считают до тех пор, пока палочка не упадет. Как вариант, палочку можно располагать на ладони, предплечье, колене. При падении палочку следует подхватить другой рукой, чтобы действие продолжилось.

Игра «Заря – Зареница»

В центре укрепляется (или один из играющих держит) шест, на котором закреплены разноцветные ленты. Выбирается водящий, который стоит или идёт вокруг играющих, остальные берутся за концы лент и начинают ходить вокруг шеста с песней:

Продолжение Приложения А

Заря-Зареница – Красная девица

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты голубые.

Раз, два – не воронь, беги, как огонь!

На слове «огонь» водящий дотрагивается до того, кто оказался напротив него (или кого он себе заранее приглядел), тот бросает конец своей ленты, и они в разные стороны бегут вокруг играющих. Кто первый схватит свободную ленту, тот становится в круг, опоздавший остаётся водить.

Станция 5 – «Театральная мозаика» – Команде предлагается сыграть сказку – экспромт. Ведущий читает текст, дети выполняют действия в соответствии с текстом.

Сказка – экспромт «Теремок»

Реквизит: текст сказки, листки с ролями.

Все тянут бумажки с ролями. Ведущий читает текст.

Как только называется какой-либо персонаж, тот должен говорить свои слова:

Теремок (Скрип-скрип!)

Мышка-норушка (Ух, ты!)

Лягушка-квакушка (Квантересно!)

Зайчик-побегайчик (Вот это да!)

Лисичка-сестричка (Тра-ля-ля!)

Волчок-серый бочок (Тыц-тыц-тыц!)

Медведь косолапый (Ничего себе!)

Стоит в поле теремок. Бежит мимо мышка-норушка. Увидела теремок, остановилась, заглянула внутрь, и подумала мышка, что коль теремок пустой, станет она там жить. Прискакала к терему лягушка-квакушка, стала в окошки заглядывать. Увидела её мышка-норушка и предложила ей жить вместе.

Продолжение Приложения А

Согласилась лягушка-квакушка, и стали они вдвоём жить. Бежит мимо зайчик-побегайчик.

Остановился, смотрит, а тут из теремка выскочили мышка-норушка и лягушка-квакушка и потащили зайчика-побегайчика в теремок.

Идет мимо лисичка-сестричка. Смотрит – стоит теремок. Заглянула в окошко а там мышка-норушка, лягушка-квакушка и зайчик-побегайчик живут. Жалобно так попросилась лисичка-сестричка, приняли и её в компанию. Прибежал волчок-серый бочок, заглянул в дверь и спросил кто в тереме живёт. А из теремка отозвались мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка и пригласили его к себе. С радостью побежал в теремок волчок-серый бочок. Стали они впятером жить. Вот они в теремке живут, песни поют. Мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка и волчок-серый бочок. Вдруг идет медведь косолапый. Увидел он теремок, услышал песни, остановился и заревел во всю мочь.

Испугались мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка и волчок-серый бочок и позвали медведя косолапого к себе жить.

Медведь полез в теремок. Лез-лез, лез-лез – никак не мог влезть и решил, что лучше на крыше будет жить. Влез на крышу медведь и только уселся – затрещал теремок, упал набок и весь развалился. Еле-еле успели из него выскочить мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок - все целы и невредимы, да стали горевать – где ж им дальше-то жить? Делать нечего, принялись они бревна носить, доски пилить – строить новый теремок. Лучше прежнего выстроили! И стали жить поживать мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок и медведь косолапый в новом теремке.

Продолжение Приложения А

Ведущий: приветствую команды, я вижу в ваших руках ключи, значит вы все справились с заданиями, а теперь откроем замки и выпустим в небо шары! Вы освободили девиц и рассеяли чары. Спасибо ребята.

Сценарий квест-игры «Русская изба» для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Цель: расширять представления детей о жизни и быте русского народа, обычаях и традициях.

Задачи:

- познакомить детей с избой – жилищем крестьянской семьи, с предметами старинного русского быта (печь, посуда, чугунок, ухват, кочерга, коромысло и т.д.);
- создавать условия для развития познавательного интереса к совместному достижению цели, развитие коммуникативного взаимодействия;
- обогащать и активизировать словарь детей по теме
- развивать познавательный интерес, творческие способности детей;
- создавать оптимальные условия, позволяющие дошкольникам реализовать свои творческие способности.

Предварительная работа: работа с кроссвордами на тему «Предметы русского быта», разгадывание загадок, чтение сказок, рассматривание иллюстраций на тему «Русская изба», «Русский быт», «Русский народный костюм».

Условия: чтобы получить волшебную книгу сказок, необходимо выполнить 5 заданий, найти 5 ключей-подсказок, правильно пройти маршрут игры и получить книгу. Команда идет по маршруту, обозначенному стрелками от задания №1 к заданию №5. Приступать к следующему заданию

Продолжение Приложения А

можно только правильно выполнив предыдущее. Старт игры начинается со стрелки №1, где находится конверт с 1 заданием.

Количество участников: 25 человек

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование и материалы: слайдовая презентация «Русская изба. Печь», конверты с заданиями, маршрутные карты.

Ход

Ведущий: приветствую вас, участники игры. Сегодня я предлагаю вам поучаствовать в квест-игре, в которой нужно думать, искать подсказки и решать различные задачи и головоломки. Тема нашей игры «Русская изба».

Издавна на Руси люди жили в домах, которые называли избами (рассказ сопровождается демонстрацией слайдовой презентации). А центром избы всегда была печь. Печь была очень важной частью избы и быта русского народа. Печь служила не только для того, чтобы отапливать избу в холодное время года, но и для много другого. В печи мылись, даже можно было попариться, достаточно было плеснуть на свод воды или настоя трав и лечь, высунув голову наружу. Хорошо протопленную печь подметали, удаляли угольки, стелили солому. Залезет мать в печь и поочередно моет ребятишек, потом мылась сама. Обычно на печи (лежанке) спали дети малые, да старики. Если человек где-то сильно замёрз, то достаточно было поспать на хорошо прогретых кирпичках печи – и встает человек утром здоровым. Недаром русский богатырь Илья Муромец 33 года сидел на печи, набираясь сил на грядущие подвиги.

А теперь, пора приступить к игре. Игра заключается в следующем: чтобы получить волшебную книгу сказок, вам необходимо выполнить 5 заданий, найти 5 ключей-подсказок, правильно пройти маршрут игры и получить книгу. Каждая команда идет по маршруту, обозначенному стрелками от задания №1 к заданию №5. Приступать к следующему заданию

Продолжение Приложения А

можно только правильно выполнив предыдущее. А помогут вам в выполнении задания различные подсказки. Старт игры начинается со стрелки №1, где находится конверт с 1 заданием. Желаю всем командам удачи!

Маршрутный лист команды 1.

Станция 1 – «Кроссворд»

Станция 2 – «Загадки»

Станция 3 – «Наряди куклу»

Станция 4 – «Русский быт»

Станция 5 – «Отгадай сказку»

Маршрутный лист команды 2.

Станция 1 – «Отгадай сказку»

Станция 2 – «Кроссворд»

Станция 3 – «Загадки»

Станция 4 – «Наряди куклу»

Станция 5 – «Русский быт»

Маршрутный лист команды 3.

Станция 1 – «Русский быт»

Станция 2 – «Кроссворд»

Станция 3 – «Отгадай сказку»

Станция 4 – «Загадки»

Станция 5 – «Наряди куклу»

Маршрутный лист команды 4.

Станция 1 – «Наряди куклу»

Станция 2 – «Отгадай сказку»

Станция 3 – «Русский быт»

Станция 4 – «Кроссворд»

Станция 5 – «Загадки»

Продолжение Приложения А

Маршрутный лист команды 5.

Станция 1 – «Загадки»

Станция 2 – «Наряди куклу»

Станция 3 – «Кроссворд»

Станция 4 – «Отгадай сказку»

Станция 5 – «Русский быт»

Станция «Кроссворд» – командам необходимо разгадать кроссворд (рисунок А.1).

			1.	С	А	М	О	В	А	Р				
						2.	К	О	Ч	Е	Р	Г	А	
3.	П	О	Л	О	Т	Е	Н	Ц	Е					
			4.	Л	А	П	О	Т	Ь					

Рисунок А.1 – Стимульный материал для станции «Кроссворд»

1. Стоит «толстячок» подбоченивши бочок,

Шипит и кипит, всем пить чай велит. (Самовар)

2. Черный конь скачет в огонь. (Кочерга)

3. Говорит дорожка – два вышитых конца:

Помойся хоть немножко, чернила смой с лица.

Иначе ты в полдня испачкаешь меня! (Полотенце)

4. Из липы свито дырявое корыто,

По дороге идет клетки кладет. (Лапоть)

Ведущий: какое слово у вас получилось в выделенном столбце? (Окно).

Верно, подсказка для прохождения следующего этапа находится на окне. На окне наклеен конверт с заданием для прохождения следующего этапа.

Станция «Загадки» – В найденном конверте – тексты загадок. Дети должны их разгадать и найти предметы-отгадки в помещении.

Продолжение Приложения А

1 загадка.

То назад, то вперед
Ходит, бродит пароход.
Остановишь – горе,
Продырявит море. (Утюг)

2 загадка.

Он по горнице гуляет
Пыль и мусор собирает. (Веник)

3 загадка.

Новая посуда, а вся в дырах. (Решето)

4 загадка.

Эту обувь не забыли,
Хоть давным-давно носили
Влезут дети на полати,
У печи оставят... (Лапти)

Под лаптем дети находят конверт со следующим заданием.

Станция «Наряди куклу» - В конверте находится текст задания: «Вам предстоит одеть куклу в народный костюм. Вам будут предложены лишние элементы одежды, которые не принадлежат к элементам русского костюма. Если вы правильно выполните задание – найдете следующую подсказку прикрепленной к элементу костюма»

Комплект для куклы: рубаха, сарафан, душегрея, венец. Лишние элементы (тухья, кушак, панар). Под сарафаном прикреплена картинка с изображением книги.

Ведущий: какую картинку вы нашли? (Книга) Значит следующее задание спрятано в книге. Дети берут книгу, находят в ней конверт со следующим заданием.

Продолжение Приложения А

Станция «Русский быт» – участникам предложены карточки с изображением предметов русского быта и карточки с предметами быта, не имеющие отношение к теме игры. Задание – выбрать только карточки, соответствующие теме игры. После выполнения задания команда получает конверт и отправляется к последней точке маршрута.

Станция «Отгадай сказку» – ведущий предлагает открыть последний конверт. В последнем конверте изображено яблоко на блюде.

Ведущий: Как вы думаете, о чем говорит эта подсказка. Правильно, речь сейчас пойдет о русских народных сказках. Задание «Отгадать сказку».

1. Бежала девочка, бежала, видит – стоит печка: «Печка, печка, скажи, куда они полетели?». Печка отвечает: «Съешь моего ржаного пирожка, скажу». (Гуси-лебеди)
2. Подошли они к избушке: «Поди, лиса, вон!». А она с печи: «Как выскочу, как выпрыгну, полетят клочки по закоулочкам» (Лиса и заяц).
3. «Углы в доме затрещали, крыша зашаталась, стены вылетели, и печь сама пошла к царю прямо по улице». (По щучьему велению).
4. «Был царский бал на отходе. Поехал Иван-царевич домой наперед, нашел там женину кожу, да сжег ее в печи». (Царевна-лягушка)
5. «Я по амбару метен, по сусекам скребен, на сметане мешан, в печку сажан, на окошке стужен» («Колобок»).

Ведущий: поздравляю команды, все вы выполнили задания, и я готова отдать вам то, зачем вы отправились – это книга. Книга не простая, она поможет вам более подробно познакомиться с бытом русского народа и узнать много интересного. Всем спасибо за интересную игру!

Продолжение Приложения А

Сценарий квест-игры

«Королевство потерянных красок» для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)

Цель: приобщать детей к русской национальной культуре, закреплять знания о народных промыслах в игровой форме.

Задачи:

- создавать условия для развития познавательного интереса к совместному достижению цели, развитие коммуникативного взаимодействия;
- обогащать и активизировать словарь детей по теме «Русские народные промыслы»;
- развивать познавательный интерес, творческие способности детей;
- создавать оптимальные условия, позволяющие дошкольникам реализовать свои творческие способности.

Предварительная работа: дети должны знать и различать народные промыслы, уметь определять на слух звучание музыкальных инструментов.

Условия: чтобы получить необходимые краски для росписи игрушки, необходимо пройти локации. За выполнение каждого задания команда получает баночку с краской.

Количество участников: 25 - 30 человек

Возраст детей: 6-7 лет

Оборудование и материалы: карта – схема для каждой команды, баночки с красками, заготовки для раскрашивания «Дымковская игрушка», музыкальный центр или колонка, флеш-носитель с аудиофайлами звучания народных инструментов: рожок, гусли, ложки, гармонь, балалайка; карта «Народные промыслы» + разрезные элементы к ней, картинки – иллюстрации

Продолжение Приложения А

«Народные промыслы», аудиофайлы с народными мелодиями для выполнения танцевальных движений.

Ход

В зале участников игры встречает королева Красок.

Королева: здравствуйте, ребята. У меня в королевстве случились неприятности, пропали все краски. Их похитила злая волшебница Черная Кисть. А мне нужно было сегодня закончить работу и раскрасить игрушки для моих гостей, ребят, которых я жду в гости. Я прошу вас о помощи, но, чтобы вернуть краски в мое королевство, вы должны пройти испытания, довольно интересные, но не простые. Черная Кисть так торопилась, что обронила карту своего королевства, благодаря этой карте, вы сможете разыскать краски и вернуть их в мое королевство. Вы готовы? (Да) Я передаю вам карты, желаю удачи и жду вашего возвращения вместе с красками.

Маршрутный лист команды № 1.

Локация 1 – «Музыкальная ярмарка»

Локация 2 – «Собери карту»

Локация 3 – «Чудесный инструмент»

Локация 4 – «Выложи ряд»

Локация 5 – «Раскрась игрушку»

Маршрутный лист команды № 2.

Локация 1 – «Выложи ряд»

Локация 2 – «Музыкальная ярмарка»

Локация 3 – «Собери кату»

Локация 4 – «Чудесный инструмент»

Локация 5 – «Раскрась игрушку»

Продолжение Приложения А

Маршрутный лист команды № 3

Локация 1 – «Чудесный инструмент»

Локация 2 – «Выложи ряд»

Локация 3 – «Музыкальная ярмарка»

Локация 4 – «Собери карту»

Локация 5 – «Раскрась игрушку»

Маршрутный лист команды № 4.

Локация 1 – «Собери карту»

Локация 2 – «Чудесный инструмент»

Локация 3 - «Выложи ряд»

Локация 4 – «Музыкальная ярмарка»

Локация 5 – «Раскрась игрушку»

Локация 1 – «Музыкальная ярмарка» Задание: На исполнение движений разного вида народного танца. Повторение различных движений за педагогом должно быть точным. Проходит повторение движений сначала под счет, затем под музыку. Главная задача: действовать слаженно и дружно. По окончании задания дети получают баночку с краской.

Локация 2 – «Собери карту» Перед командой большая карта с картинками разных промыслов, на столе набор вырезанных элементов из карт. Задание: надо выбрать нужные элементы и найти им место на карте. По окончании задания дети получают баночку с краской.

Локация 3 – «Чудесный инструмент» Задание: Детям предлагают прослушать звучание рожка, гуслей, ложек, гармони, балалайки в исполнении народных мелодий. Дети слушают и сопоставляют звук с изображением инструмента на карточке. По окончании задания дети получают баночку с краской.

Продолжение Приложения А

Локация 4 – «Выложи ряд» Задание: Ведущий предлагает выложить ряд из карточек по диктовку. Он называет различные промыслы, дети находят в стопке карточек и выкладывают перед собой, ведущий следить за правильностью или в конце игры все вместе проверяют, как надо было правильно выложить ряд. По окончании задания дети получают баночку с краской.

Локация 5 – «Раскрась игрушку» На этой локации команды встречаются все вместе у Королевы красок. Используя полученные во время игры краски, они раскрашивают заготовки Дымковской игрушки.

Королева: Я хочу выразить вам свою благодарность за успешно выполненные задания и наградить каждого участника игры особой наклейкой.