

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования»  
(МБОУ ДО «Центр дополнительного образования»)

**КВЕСТ-ИГРА  
КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ  
В ОБЛАСТИ КРАЕВЕДЕНИЯ  
В РАМКАХ РАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ИСТОКИ»  
ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
(из опыта работы п.д.о. Суховой О.В.)**

**Номинация: информационно-методические материалы**

Сухова Оксана Владимировна,  
педагог дополнительного образования  
Одинокова Наталья Ивановна,  
методист

г. Спасск-Рязанский  
Рязанская область

2022

## **Аннотация**

Данная работа представляет собой описание опыта работы педагога дополнительного образования Суховой О.В. по использованию квест-игры в рамках реализации ДООП «Истоки» туристско-краеведческой направленности.

Целью работы является теоретическое обоснование и практическое подтверждение возможности формирования познавательной активности обучающихся в области краеведения посредством применения такой формы работы как квест-игра.

В основе разработки лежит идея по созданию необходимых условий для всестороннего развития обучающихся, а также формированию познавательного интереса на основе использования краеведческого материала; в определении наиболее актуальных и востребованных технологий и методов краеведческого воспитания посредством изучения, отбора и использования в работе необходимых форм и средств, таких, например, как квест-игра.

В работе теоретически определены и обоснованы целесообразность и возможность использования квест-игр в качестве средства для формирования у обучающихся познавательной активности, раскрывается методика работы по определению результативности сформированности познавательного интереса у обучающихся.

Прилагаются конспекты квест-игр, разработанных самим педагогом и проведённые с обучающимися.

Данный материал ориентирован не только на педагогов дополнительного образования, реализующих программы туристско-краеведческой направленности, но и на педагогов, воспитателей, классных руководителей, работающих по другим направленностям. Материалы, представленные в описании, помогут педагогическим работникам пошагово подготовиться и провести квест-игры с детьми любого возраста.

## Пояснительная записка

В Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р, среди задач развития дополнительного образования обозначено:

- совершенствование деятельности по организации экскурсий для детей, включая экскурсии по историко-культурной, научно-образовательной и патриотической тематике;
- формирование в каждом субъекте РФ туристских маршрутов для ознакомления детей с историей, культурой, традициями, природой соответствующего региона, а также с выдающимися деятелями, внесшими весомый вклад в развитие субъектов РФ.

Приоритетами обновления содержания и технологий по туристско-краеведческой направленности в соответствии с Концепцией является:

- создание условий для вовлечения детей в туристскую и краеведческую деятельность в целях изучения как малой Родины, так и России в целом посредством организации походно-экспедиционных, экскурсионных, проектно-исследовательских и других профильных форм работы, обеспечить междисциплинарный подход в части интеграции с различными областями знаний, содействовать формированию у обучающихся знаний, умений и навыков, связанных с безопасным пребыванием в условиях природной и городской среды, создавать условия для воспитания и развития личности, а также для социализации обучающихся. Деятельность школьных музеев должна быть интегрирована с воспитательными и образовательными программами образовательных организаций.

Все эти задачи, стоящие в настоящее время перед педагогами учреждений дополнительного образования, можно решать через внедрение в образовательный процесс квестов, как инновационной технологии организации игры и экскурсий. Особенно актуально и важно это в рамках реализации

дополнительных общеобразовательных программ туристско-краеведческой направленности, что способствует воспитанию у обучающихся любви к родному краю, к его природе, истории, воспитанию патриотов своей страны. 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.

Важным аспектом проблемы воспитания у обучающихся любви к родному краю, патриотического воспитания в целом и организации туристско-краеведческой работы на современном этапе является выбор адекватных новому содержанию педагогических средств. Поскольку патриотизм включает в себя интеграцию эмоционально-чувственной сферы, интеллекта и деятельности, то наиболее действенными и значимыми 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 познавательную активность обучающихся, являются квест-игры.

### **Теоретическое обоснование опыта.**

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).

**Актуальность** использования квестов сегодня осознаётся всеми. Особенно сейчас, когда укрепляется российская государственность, растёт роль «провинции», когда возрастает интерес россиян, молодежи к своему историческому прошлому, народным обычаям и традициям, проблемам регионального развития и возрождения своей самобытности. Знакомство с прошлым, настоящим и предполагаемым будущим своей малой родины, особенностями природы, экономических, политических, культурных и других условий способствует формированию у детей гражданского мировоззрения.

Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. С помощью этой технологии, преподнесение любого образовательного материала перестаёт быть скучным и однообразным. Через выполнение определенных заданий возрастает познавательный интерес, потому что движение к цели происходит путем поиска промежуточных решений и без присутствия и участия со стороны педагога. При прохождении квеста обучающиеся учатся мыслить в критических ситуациях, решать проблемы, а также незамедлительно принимать взвешенные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, работать командой. Результатом является то, что повышается эффективность и качество образовательного процесса в целом, так как его активными участниками становятся сами дети.

Использование квест-игр предоставляет педагогу возможность применения интерактивных средств, выбирать методы и формы организации работы, способствующие активному процессу познания, которые развивают умение учиться, находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя в работе. Туристско-краеведческая направленность как никакая другая имеет огромный потенциал для использования данной технологии.

**Ведущая педагогическая идея** работы заключается в создании

необходимых условий для всестороннего развития обучающихся, а также формировании познавательного интереса на основе использования краеведческого материала; в определении наиболее актуальных и востребованных технологий и методов краеведческого воспитания посредством изучения, отбора и использования в работе необходимых форм и средств, таких, например, как квест-игра.

**«Всё новое — это хорошо забытое старое».** Новизна использования игровых квестов туристско-краеведческой направленности состоит в том, используемые ранее педагогами формы и методы работы, в том числе игровые, многим напоминают сегодняшние квест-игры. Но более подробное изучение этого вопроса помогло нам более глубоко изучить технологию организации игровых квестов, их разновидность, методику работы при подготовке и проведению их и др. Изучив опыт своих коллег из других УДО, мы смело можем сказать, что современные квест-игры для нашего учреждения — это новое, интересное и востребованное детьми! И мы с радостью готовы поделиться своими успехами и наработками с другими.

**Цель работы** - разработать образовательные квесты по краеведению и доказать эффективность их использования; оказать методическую помощь педагогам дополнительного образования нашего учреждения и ОО района, учителям начальных классов по организации краеведческой работы с младшими школьниками через квест-игры туристско-краеведческой направленности.

Исходя из поставленной цели, мы решали следующие **задачи**:

1. Раскрыть сущность понятия «образовательный квест-игра».
2. Выявить условия применения образовательного квеста-игры в сфере дополнительного образования по краеведению.
3. Спроектировать и апробировать образовательный квест-игру для младших школьников в области краеведения.
4. Выявить специфику и динамику успешности организации туристско-краеведческой работы через организацию квест-игр.

### **Ожидаемые результаты работы педагога:**

- поделиться опытом работы по данной проблеме с коллегами;
- востребованность данного опыта;
- повышение познавательной активности обучающихся;
- повышение результативности работы по данному направлению.

### **Ожидаемые результаты от применения технологии «квест-игры» от обучающихся:**

1. Обучающийся учится планировать свою деятельность, формулировать и решать проблемы, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, критически мыслить.

2. Использовать информационные технологии для решения поставленных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.).

3. Работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль).

4. Учится находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор.

5. Приобретают навык публичного выступления.

### **Характеристика образовательного квеста как современной игровой технологии в дополнительном образовании.**

Квест-технология в образовательном процессе как понятие появилась относительно недавно (для педагогического сообщества привычнее использовать понятие станционная игра). «Квест» или «Приключенческая игра» (транслит. англ. Quest - поиски, Adventure - приключение) - это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Иными словами, образовательный квест —это, прежде всего, некоторый проблемный вопрос или проблемная ситуация с элементами игры. В процессе

такой игры дети учатся общаться, мыслить, взаимодействовать с другими участниками команды, отстаивать свою позицию на основе чётких и конкретных фактов и рассуждений.

Преимущество этой технологии в том, что она не требует покупки дополнительного оборудования, вложения денежных средств и роль педагога в квест-игре организационная.

Квест-игра, это командная игра. Положительным является то, что проводиться она может в классной комнате, в актовом или спортивном зале, библиотеке, в музее, на улице. А может быть так, что разные этапы-задания квеста могут проводиться и в помещениях и на улице. Участники, выполняя различные задания, перемещаются от одного экспоната (места) к другому, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Главное в организации квест-игры: выполнив задание, обучающиеся получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. В квест-игре участники решают различные логические задачи, работают с информационными ресурсами, осуществляют поиск необходимой информации и учатся грамотно её применять.

Основные критерии квест-игры: безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства. При подготовке и организации квест-игры необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, обязательно учитывается возрастная категория участников, пространство, где будет проходить игра, написан сценарий.

Выбирая место проведения очередной квест-игры, мы стараемся по возможности почаще менять место проведения квестов. Не обязательно каждый квест проводить в учебном помещении. Это может быть и вестибюль, и спортивный или актовый зал, школьный музей, площадка на улице и др. Смена

обстановки положительно влияет на эмоциональный настрой детей при проведении мероприятий. Обязательно учитываем, чтобы место проведения квеста было во всех отношениях безопасным для детей, потому что по сценарию игры на некоторых этапах дети на какое-то время могут выйти из-под присмотра педагога, т. к. квест-игра предусматривает самостоятельность участников на некоторых этапах. Обязательно при подготовке заданий учитываем возраст участников. Мы взяли за правило назначать старших детей ответственными за каждую группу. Они не только следят за дисциплиной и безопасностью, но и помогают разобраться в полученном задании, принять в случае необходимости правильное решение.

Оригинальность — основной критерий любого мероприятия, а тем более квест-игры. Каждый этап не должен быть похож на другие. Это и место проведения, и задания, и сопутствующее оформление, материально-техническое обеспечение и другое. Все задания должны быть понятны, логичны, подчинены теме квеста и общему сюжету, чтобы не вызывать у учащихся лишних вопросов, что приведёт к потере времени.

Квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), в качестве которого, как правило, выступаю я — педагог дополнительного образования; четкие правила и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. Роль педагога-наставника в квест- игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

### **Технология опыта**

При подготовке и организации образовательных квестов мы вначале определяем цели и задачи, которые ставим перед собой, учитывая категорию участников (обучающиеся, родители), то пространство, где будет проходить игра и готовим сценарий. Самое главное - заинтересовать участников.

Обучающихся заинтриговать значительно легче, чем родителей, педагогов, поэтому очень важно продумать этот момент, чтобы родители стали партнерами и активными участниками, т.к. это является одной из главных задач для любого педагога.

Таким образом, образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:

- *Образовательную* - вовлечение каждого ребенка в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности обучающихся, выявление умений и способности работать самостоятельно по какой-либо теме);

- *Развивающую* - развитие интереса к занятию, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации;

- *Воспитательную* - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение.

### **Структура составления плана квест-игры:**

1. Введение: предварительный план работы, обзор всех этапов квест-игры, распределение главных ролей участников и описание сценария квест-игры.

2. Задание: определение итогового результата самостоятельной работы (подготовка вопросов, на которые нужно найти ответы; определение позиции, которая должна быть обоснована; указание деятельности, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы: составление списка информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео/аудио носителях, в бумажном виде, раздаточный материал, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов),

необходимых для выполнения задания.

4. Процесс работы: описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квест-игры при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Оценка: описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квест-игры. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квест-игре.

6. Заключение: раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками квест-игры, полученные знания, систематизируют и презентуют полученный совместный продукт.

**Квест-технология обладает рядом достоинств, среди которых следующие:**

- 1) в процессе прохождения квеста у детей активизируется внимание и развивается познавательный интерес;
- 2) формируется чувство личной значимости, а также ответственности за принятые решения;
- 3) данная технология способствует развитию межличностного взаимодействия с целью решения общей задачи;
- 4) в процессе квеста возможна интеграция различных предметных областей, методов и форм образовательной деятельности, а также форм взаимодействия обучающихся и педагога дополнительного образования;
- 5) в процессе прохождения квеста дети находятся в обстановке, помогающей развитию у них навыков и способностей, самостоятельности и инициативности.

**Разные виды квестов на основе различных классификаций:**

*По числу участников:*

- одиночные;
- командные (групповые).

*По продолжительности:*

- краткосрочные;
- долгосрочные.

*По содержанию:*

- закрытые (сюжетные);
- открытые (бессюжетные).

*По структуре сюжета:*

- линейные (прохождение основано на цепочке действий, идущих последовательно, друг за другом);
- штурмовые (каждый участник решает свою подзадачу, чтобы справиться с общей задачей);
- кольцевые (выполнение заданий приводит к начальной точке).

*По назначению основной деятельности участников:*

- Фото-квест - предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий (поиск ответов и фотографирование их).

-Веб-квест это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

- Тематический квест. Это форма организации квеста по определенной теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.

- Творческий квест. Это создание какого-либо продукта в заданном формате (картина, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными.

У всех видов квестов можно выделить общие элементы, которые позволяют обеспечить целостность игрового процесса и его результативность.

**Цель.** Образовательная или воспитательная цель квеста не должна прямо значиться в самом квесте. Например, для участников квеста цель может звучать так: «Нужно знать историю своего родного края». Такая формулировка для участников будет намного привлекательнее и позволит им проявить творческие способности и креативность мышления.

**Проблема.** Для того чтобы образовательный квест не стал простой игрой, которая позволяет детям приятно провести время, необходимо поставить

участников в какую-нибудь проблемную ситуацию. Например, чтобы «Знать историю своего родного края», участникам при решении заданий необходимо решить проблему, которую можно сформулировать так: «Что может и должен сделать каждый из вас, чтобы хорошо знать историю своего родного края?». Решение этой проблемы будет основываться на непосредственном выборе участниками необходимых на их взгляд действий.

**Организационный момент.** Вступительное слово ведущего с целью переключения внимания детей на предстоящую деятельность, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроя:

- деление детей на группы;
- обсуждение правил квеста;
- раздача карт и путеводителей, на которых представлен порядок прохождения зон.

**Содержание.** Содержание квеста состоит из нескольких важных элементов, а именно:

- сюжета, который позволяет придать образовательному процессу интерактивность и творческую своеобразность;
- роли участников: данный элемент очень важен, поскольку наличие у игроков каких-либо ролей позволяет им наиболее детально погрузиться в атмосферу образовательного квеста, что, в свою очередь, способствует развитию уникальных личностных качеств каждого ребёнка;
- загадок, заданий, головоломок: данная часть содержания является наиболее лёгкой для выполнения педагогом. Можно использовать различные задания, которые прошли творческую переработку и встроены в сюжет квеста. Также педагог может самостоятельно придумать свои уникальные задания и в дальнейшем использовать их для создания различных квестовых игр. Эти задания могут быть зашифрованы и, прежде, чем выполнить их, учащиеся должны выполнить определённые задания: отгадать загадки, ребус, головоломку, решить кроссворд и т.д.
- результат: под результатом стоит понимать не столько прохождение детьми

данного квеста, сколько достижение его образовательной цели. Предположим, квест был посвящён заочному краеведческому путешествию по «Городищу Старая Рязань». Пусть целью игры будет ознакомление ребят с основными историческими событиями, связанными со Старой Рязанью, получить углубленные знания о событиях 1237 года и информацию по топонимике о названии местных населённых пунктов. Тогда в качестве результата можно ожидать: формирование устойчивого интереса к изучению истории родного края, усиление познавательного интереса ребят к историческим личностям, легендарным землякам Спасского района и умение применять в дальнейшем полученные знания в обучении и в жизни.

**Этапы игры.** В процессе игры игроки последовательно движутся по этапам, решая различные задания (активные, логические, поисковые, творческие и пр.).

Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий этап. Команда получает недостающую информацию, подсказку, снаряжение и т. п. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, изобразительная и т.д.

Форма и особенности квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими фактами и другими основами родного края. Большинство информации по выбранной теме участники получают не от педагога в виде лекции, а добывают самостоятельно. Таким образом, повышается мотивация участников, за счет соревновательной формы игры. И если на обычном занятии по краеведению кто-то из детей может просто отсидеться, особо не вникая в образовательный процесс, то участие в квесте

никого не оставит равнодушным и предполагает участие каждого. Учитывая это, стараемся чаще использовать задания, когда, чтобы получить общий результат при выполнении этого задания, каждый участник внёс свою лепту в выполнение этого задания и получение общего результата.

В рамках реализации дополнительной общеобразовательной программы «Истоки» туристско - краеведческой направленности квест-игры проводятся как итоговые занятия после прохождения определённых разделов программы.

В процессе проведения квест-игр используется личностно-ориентированный подход, который позволяет развивать и совершенствовать индивидуальные познавательные стратегии детей, обеспечивая заметный рост эффективности получения новых знаний. А включение в процесс квеста как активной игровой технологии положительно влияет на интеллектуальную и эмоционально-ценностную сферы ребят. Его использование дает педагогу возможность нестандартно подойти к учебной деятельности и преобразовывать учебный процесс по туристско-краеведческой направленности из скучного однообразного в радостный, охотно выполняемый.

Чего мы ждём от внедрения в образовательный процесс квест-игр? Какого результата стремимся достичь?

Квест-игры позволяют увидеть и открыть необычное в обычном и в привычном, приобрести нужный и важный для детей опыт социального взаимодействия и построения собственной траектории развития.

Приобретение детьми социального опыта, который будет совершенствованием их личностного роста и формирования таких личностных качеств как:

- умение жить в коллективе,
- умение взять на себя ответственность,
- креативность, самовоспитание,
- чувство собственного достоинства,
- самоопределение,
- патриотизм,

- духовное развитие,
- самореализация через различные виды деятельности,
- самостоятельность,
- самосовершенствование,
- позитивная «Я - концепция».

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

### **Результативность опыта**

Полученный результат соответствует поставленной цели — развитию познавательного интереса у обучающихся в области краеведения в процессе использования квест-игр и разработанному комплексу задач:

- опыт работы по данной проблеме был изучен и представлен педагогам Центра на заседании методического объединения педагогов дополнительного образования, а также размещён на сайте учреждения в разделе «Виртуальный методический кабинет»;

- востребованность данного опыта подтверждается тем, что многие педагоги нашего учреждения, работающие по другим направлениям, заинтересовались этой проблемой и стали активно внедрять квест-игры в образовательный процесс;

- повышение результативности работы по данному направлению проявляется в заинтересованности педагогов Центра в применении квест-игр при реализации своих ДООП и дальнейшее изучение этого вопроса и обмен опытом (вопросы данной тематики включаются в повестку педсоветов и заседаний методического объединения педагогов дополнительного образования);

- повышение познавательной активности обучающихся подтверждается результатами опросов и анкетирования, проведённого среди них.

Успешная реализация квест-игр отслежена по следующим критериям

личностного развития каждого ребенка и коллектива сформированной группы:

1. нацеленность на конструктивную творческую деятельность;
2. творческие достижения;
3. активная позиция;
4. наличие позитивных результатов при проведении квест- игр;
5. самостоятельный выбор дальнейшего направления деятельности;
6. развитие чувства ответственности и товарищества;
7. дальнейшее формирование коммуникативных и социальных компетенций;
8. высокая эмоциональная отзывчивость.

Квест- это игра, которая задействует одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь проявляются и смекалка, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Положительным показателем работы детского объединения «Истоки» является стопроцентная посещаемость всех занятий. В конце каждого занятия проводилась рефлексия, направленная на выявление эмоциональной составляющей занятия. Результаты рефлексии были стабильно положительные. По уточняющим вопросам в устной форме на этапах подведения итогов занятий обучающиеся активно и с радостью делились своими впечатлениями о новой информации и о своем эмоциональном состоянии.

Проведение образовательных квест-игр в рамках реализации ДООП «Истоки» дало свои результаты. Об этом свидетельствует **входная и итоговая диагностика обучающихся.**

**Диагностика формирующихся гражданско-патриотических качеств и краеведческих знаний у младших школьников.**

## **В начале 2021-2022 учебного года.**

В.А.Сухомлинский писал: «Как у маленького дерева, еле поднявшегося над землей, заботливый садовник укрепляет корень, от мощности которого зависит жизнь растения на протяжении нескольких десятилетий, так учитель должен заботиться о воспитании у своих детей чувства безграничной любви к Родине».

1. Первой проведенной диагностикой была анкета «С чего начинается Родина?» (автор: В.М. Хлыстова). Испытуемым предлагалась анкета, состоящая из десяти вопросов. Ответы на эти вопросы показывают, какие знания, представления о стране, своей семье и городе сформированы у обучающихся в начале учебного года.

Оценивание гражданско-патриотических качеств и краеведческих знаний у младших школьников по результатам анкетирования проводилось по полноте представлений о патриотизме. Поскольку полнота определяется показателем объема фактического знания, на основе проведенного анализа ответов учащихся были выделены следующие уровни:

1. 8-10 баллов – высокий уровень;
2. 5-7 баллов – средний уровень;
3. 0-4 балла – низкий уровень.

### **Анкета «С чего начинается Родина?»**

Что такое Родина?

Как называется твоя Родина?

Как ты понимаешь выражение «малая родина»?

Как называется твоя малая родина?

Какие города России ты знаешь?

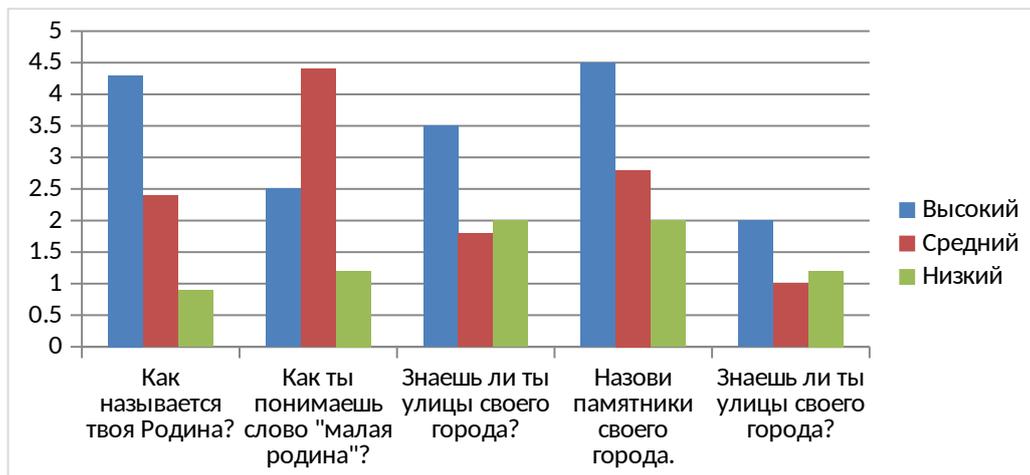
Какие реки России ты знаешь?

Какая птица изображена на гербе нашей страны?

Какие цвета присутствуют на нашем государственном флаге?

Назови самые известные памятники своего города?

Какие стихотворения и песни о Родине ты знаешь?



**2. Второй** проведенной диагностикой в начале учебного года для выявления уровня сформированных гражданско-патриотических качеств и краеведческих знаний была методика «Я – патриот» (автор: Н. Бирюкова). С ее помощью определили уровень патриотической воспитанности младших школьников по деятельностному компоненту и сформированность краеведческих знаний.

Методика состоит из 20 вопросов. В качестве ответа детям предлагается выбрать один из трех вариантов ответов: «Да», «Нет» и «Не знаю». Некоторые вопросы требуют обоснованного ответа, поэтому для чистоты педагогического эксперимента опрос проходил индивидуально.

Оценивание результатов проводилось по следующим критериям:

За ответ «Да» начислялось 2 балла;

За ответ «Нет» начислялось 0 баллов;

За ответ «Не знаю» начислялся 1 балл.

Количество баллов подсчитывалось, и определялась сумма баллов за ответы каждого участника исследования. Максимально количество баллов, которое можно получить, равняется 40. Затем, результаты переводятся в проценты, по которым определяется уровень патриотической воспитанности младшего школьника по деятельностному критерию:

1. 34-40 баллов (высокий уровень) – уважительное отношение к семье, дому и школе; присутствует желание заботиться о других людях; ярко проявляет стремление к патриотической деятельности; интересуется историей «малой

родины» и Отечества;

2. 22-33 балла (средний уровень) – патриотические качества личности проявляются только под контролем учителя; испытывает чувства привязанности и уважительного отношения к семье, дому и школе; выражает желание заботиться о других людях;

3. 14-21 балл (ниже среднего) – желание заботиться о других людях незначительное; активность при патриотической деятельности невысокая; историей страны и родного края интересуется только по заданию учителя; чувства привязанности и уважительного отношения к семье, дому и школе проявляет слабо;

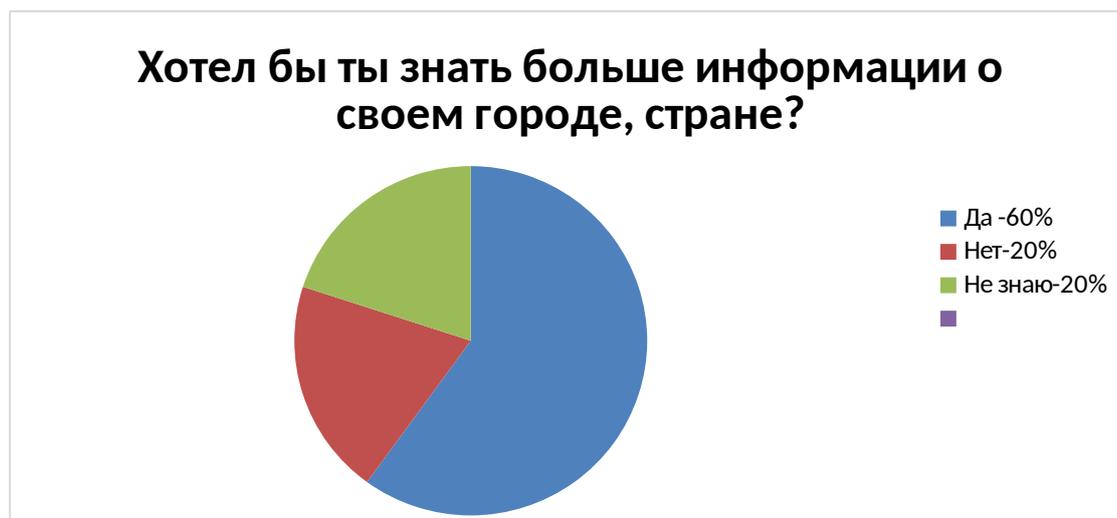
4. 0-13 балла – желание заботиться о других людях практически не показывает; при патриотической деятельности вял и инертен; историей Отечества и родного края не интересуется; чувства уважительного отношения и привязанности к семье, дому и школе проявляется редко.

Методика «Я – патриот»

1. Хотел бы ты знать о своем городе и стране больше?
2. Как думаешь, помогут ли тебе занятия по краеведению, узнать больше о своем родном городе и стране?
3. Часто ли ты гуляешь по историческим местам своего города?
4. Часто ли рассматриваешь город, когда гуляешь его улицам?
5. Ходишь ли ты в музеи своего города?
6. Интересно ли тебе узнавать что-то новое об истории своей «малой родины» и своей страны?
7. Как ты считаешь, нужен ли в школе такой предмет, как «история родного города»?
8. Любишь ли ты читать о нашем городе, о нашей стране?
9. Знаешь ли ты стихотворения, посвященные Отечеству?
10. Заслуживают ли твоего внимания памятники, дома и сады нашего города?
11. Считаешь ли ты, что необходимо их беречь?
12. Считаешь ли ты, что нужно следить за чистотой города?

13. Всегда ли ты выбрасываешь мусор только в урны или в предназначенные для этого места?
14. нравятся ли тебе мероприятия и праздники, проводимые в нашем городе?
15. Участвуешь ли ты в них?
16. Всегда ли ты добросовестно трудишься, чтобы помочь своей стране, чтобы в будущем страна тобой гордилась?
17. Всегда ли ты справедлив и терпим по отношению к окружающим людям?
18. Любишь ли ты свою семью?
19. Заботишься ли ты о своих близких?
20. Считаешь ли ты, что нужно помогать своим одноклассникам в трудную для них минуту?

В диаграмме представлены результаты ответа на первый вопрос «Хотел бы ты знать больше о своем городе и стране?».



На второй вопрос анкеты «Как думаешь, помогут ли тебе занятия по краеведению, узнать больше о своем родном городе и стране?», получены следующие результаты:

## Как думаешь, помогут ли тебе занятия краеведению помочь узнать больше информации о своем городе, стране?



**Вывод:** результат диагностики показывает, что занятия по получению краеведческих знаний и истории своего родного края в форме квест-игр проводить нужно, т. к. они вызывают большую заинтересованность у ребят и дают свои положительные результаты.

### Результаты в конце 2021-2022 учебного года.

1. В конце учебного года для выявления уровня сформировавшихся гражданско-патриотических качеств и краеведческих знаний была проведена диагностика по методике «Я – патриот» (автор: Н. Бирюкова). С ее помощью снова определили уровень патриотической воспитанности младших школьников по деятельностному компоненту и сформированности краеведческих знаний. **Формулировка второго вопроса в конце учебного года звучит по методике так, «Помогли ли тебе занятия узнать больше о своем родном городе и стране?».**

### Методика «Я – патриот»

Хотел бы ты знать о своем городе и стране больше?

Помогли ли тебе занятия узнать больше о своем родном городе и стране?

Часто ли ты гуляешь по историческим местам своего города?

Часто ли рассматриваешь город, когда гуляешь его улицам?

Ходишь ли ты в музеи своего города?

Интересно ли тебе узнавать что-то новое об истории своей «малой родины» и своей страны?

Как ты считаешь, нужен ли в школе такой предмет, как «история родного

города»?

Любишь ли ты читать о нашем городе, о нашей стране?

Знаешь ли ты стихотворения, посвященные Отечеству?

Заслуживают ли твоего внимания памятники, дома и сады нашего города?

Считаешь ли ты, что необходимо их беречь?

Считаешь ли ты, что нужно следить за чистотой города?

Всегда ли ты выбрасываешь мусор только в урны или в предназначенные для этого места?

Нравятся ли тебе мероприятия и праздники, проводимые в нашем городе?

Участвуешь ли ты в них?

Всегда ли ты добросовестно трудишься, чтобы помочь своей стране, чтобы в будущем страна тобой гордилась?

Всегда ли ты справедлив и терпим по отношению к окружающим людям?

Любишь ли ты свою семью?

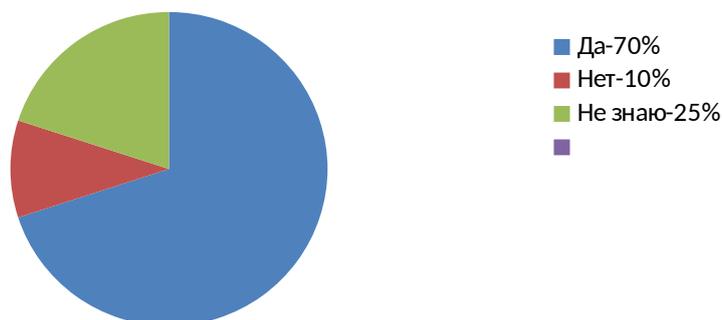
Забодишься ли ты о своих близких?

Считаешь ли ты, что нужно помогать своим одноклассникам в трудную для них минуту?

В диаграмме представлены результаты ответа на первый вопрос «Хотел бы ты знать больше о своем городе и стране?», после занятий по технологии образовательных квест-игр краеведческой направленности процент детей составляет 70%. Повышение результата работы проведения занятий по форме квест-игр составляет на 10%.

**Следовательно,** ребята осознают значимость своих приобретенных знаний о своем родном крае и о Родине.

## Хотел бы ты знать о своем городе и стране еще больше?



### 1. Хотел бы ты знать о своем городе и стране больше?

На второй вопрос в анкете «Помогли ли тебе занятия узнать больше о своем родном городе и стране?», получены следующие результаты, ребятам занятия в технологии квест-игры помогли еще больше узнать информации о своем городе и своей стране это показывает ниже приведенная диаграмма- 65%. Повышение составляет на 10%.

### 2. Помогли ли тебе занятия узнать больше о своем родном городе и стране?

#### **2. Также в ходе проведения диагностики выяснилось:**

Что 50% опрошенных детей отметили бережное отношение к памятникам города, что нужно беречь и охранять природу родного края – 58%; добросовестно учиться на благо своей родины -57,5%; любить своих близких и свою семью – 63,4%.

Следовательно, дети осознали свою значимость в истории и жизни своего родного края.

Анализ вышесказанного позволяет сделать вывод, что введенные занятия по технологии квест-игр, направленные на формирование краеведческих знаний и умений, являются продуктивными. У большинства детей значительно вырос уровень сформированности познавательных универсальных знаний.

В результате проведенного диагностирования сделан вывод, что способ формирования познавательного интереса средствами образовательного квеста-

игры является действенным.

Занятия по краеведению нацелены на формирование у младших школьников познавательного интереса к исследовательской деятельности. Занимательный материал в обучении краеведению позволяет не только активизировать учебный процесс, но и развивать познавательную активность, поддерживать интерес к изучаемому материалу.

### **Список использованных источников и 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. Алексеева Н.Д., Рябова Е.В. «Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности». Вектор науки ТГУ. Серия: педагогика, психология. 2015.
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». URL: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
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](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)
5. Долженко Г.П. «Экскурсионное дело: учеб. пособие для бакалавров и магистров» Ростов н/Д: Феникс, 2012.
4. Культурная практика «Квест-игра»: учебно-методическое пособие / под ред. А. А. Ошкиной. Ульяновск : Издатель Качалин Александр
5. Васильевич, 2017. 70 с. (Серия «Культурные практики в образовательном процессе ДОО»).
6. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ», – Москва 2015.
7. Матюхина, Ю.А. Экскурсионная деятельность / Ю.А. Матюхина, Е.Ю.

Мигунова. – М.: «Альфа-М», 2011.

8. Нехаева Н.Е., Морозкина К.В. «Туристический квест-как инновационная форма экскурсий». Инновации в науке: научный журнал, № 7. Новосибирск, Изд. АНС «СибАК», 2017.

9. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Вопросы Интернет-образования. 2002, No 7. URL: [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07).

6. Ошкина А. А. Квест-игра как культурная практика: содержание и технология организация в дошкольном образовании // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. No 1 (22). С. 279-282.