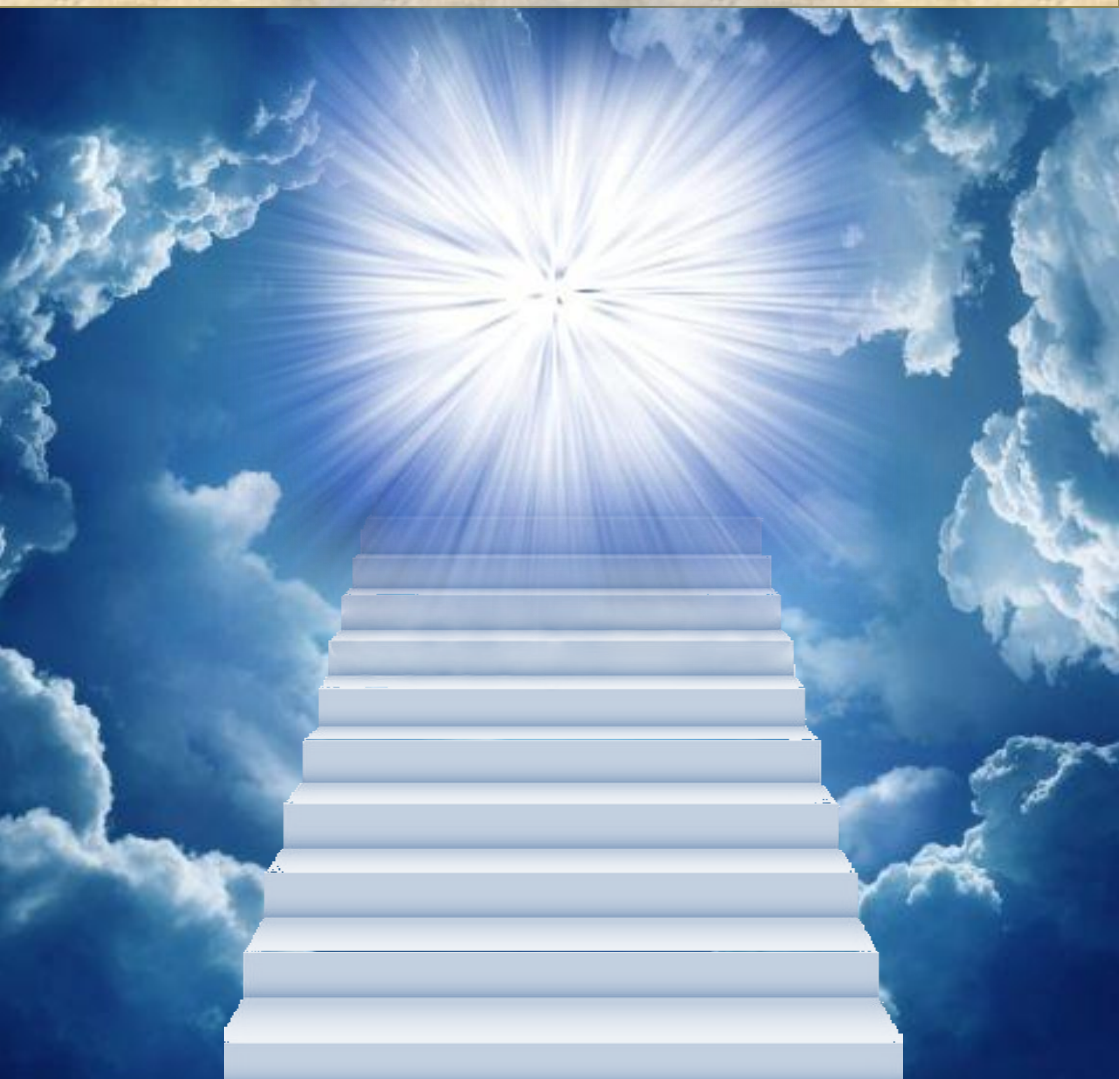


# Ступени профессионального совершенствования

Научно-популярное издание



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**ГОУ ВПО ЛНР «ЛУГАНСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ТАРАСА ШЕВЧЕНКО»**

**ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ**

**Кафедра дошкольного образования**

***СТУПЕНИ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ***

Сборник научно-популярных работ

Луганск  
2018

**УДК [373.2+373.3]-043.86(06)**

**ББК 74.1я43+74.2я43**

**С 88**

**Рецензенты:**

- Турянская О.Ф.** – профессор кафедры педагогики ГОУ ВПО ЛНР «Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко», доктор педагогических наук, профессор;
- Клименко А.С.** – заведующий кафедрой теории и практики перевода германских и романских языков ГОУ ВПО ЛНР «Луганский национальный университет имени Владимира Даля», доктор филологических наук, профессор;
- Гуковская Т.Г.** – заведующий кафедрой английского языка ГОУ ВПО ЛНР «Луганский национальный университет имени Владимира Даля», кандидат педагогических наук.

**Ступени профессионального совершенствования:**

- С 88** Сборник научно-популярных работ / Редкол. Е.В. Сапрыкина, Л.Н. Якименко, Е.В. Чепурченко; гл. ред. И.В. Чеботарева; ГОУ ВПО ЛНР «Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко». – Луганск, 2018. – 207 с.

В сборнике представлен материал по организации развивающей среды в дошкольном образовательном учреждении и учебно-воспитательного процесса в школе, а также по проблеме духовно-нравственного воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Материалы сборника могут быть использованы специалистами в области педагогики и психологии, аспирантами, студентами педагогических специальностей, педагогами-практиками, а также родителями, желающими повысить уровень педагогической культуры.

**УДК [373.2+373.3]-043.86(06)**

**ББК 74.1я43+74.2я43**

*Рекомендовано Научной комиссией  
Луганского национального университета имени Тараса Шевченко  
(протокол № 8 от 20.02.2018)*

© Коллектив авторов, 2018

© ГОУ ВПО ЛНР «Луганский национальный университет имени Тараса Шевченко», 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово .....	5
<b>Организация развивающей среды в дошкольном образовательном учреждении</b>	
<i>Чеботарёва И.В.</i> Способность прощать как условие духовно-нравственного развития личности .....	6
<i>Чеботарёва И.В.</i> Конспект занятия: «Прощение – путь к добру и счастью» (для детей старшего дошкольного возраста) .....	19
<i>Чепурченко Е.В.</i> Воспитание морально-нравственных ценностей детей средствами детской литературы .....	28
<i>Калитвенцева Л.И.</i> Организация духовно-нравственного воспитания дошкольников (из опыта работы ДООУ № 129 «Березка» г. Луганска) .....	35
<i>Лащенова И.А.</i> Технология квест как средство интеграции образовательных областей в ДООУ .....	47
<i>Лащенова И.А.</i> Осенний квест «на поиски клада» .....	54
<i>Марочко А.А.</i> Квест «Сказочная буква Ж» .....	57
<i>Богатырь С.В.</i> Квест «Поиск сокровища» .....	60
<i>Шматченко А.А.</i> Формирование основ логического мышления детей старшего дошкольного возраста средствами логической игры «Данетка» .....	66
<i>Бердецкая Е.В.</i> Игровая деятельность на занятиях по коррекции речи дошкольников с ОНР .....	74
<i>Иванющенко И.Н.</i> Исследовательская деятельность – необходимое условие развития личностного потенциала дошкольников .....	88
<i>Лизогуб М.А.</i> Сенсорная коробка как средство сенсорного развития детей раннего возраста .....	97
<i>Овчаренко Е.Н., Евдокимова Н.Ю.</i> Формирование двигательной активности дошкольников через сюжетные физкультурные занятия .....	104



**Воспитатель:**

– Спасибо ребятам за их старание! Спасибо гостям за внимание! Все дружно мы скажем «До свидания!».

**Литература**

1. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. – К. : Радянська школа, 1974. – 288 с.



**И.А. Лашенова**

**ТЕХНОЛОГИЯ КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ИНТЕГРАЦИИ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ В ДООУ**

*В статье проанализированы понятия «квест», «образовательный квест», выявлены особенности его планирования, подготовки и проведения с детьми в дошкольном образовательном учреждении. Дана классификация квестов, принципы и условия проведения квестов в ДООУ.*

**Ключевые слова:** квест-технология, образовательный квест, квест-игра, старший дошкольный возраст.

Одной из насущных проблем современного образования является нахождение и использование новых форм, методов и технологий в воспитательно-образовательном процессе по активизации познавательной деятельности воспитанников, формированию умений разрешать проблемы, возникающие в жизни, умению слаженно работать в коллективе. Одной из таких современных технологий является образовательный квест, который помогает ребенку находить необходимую информацию, анализировать и систематизировать ее, решать поставленные задачи и способствует развитию познавательного интереса. На сегодня важно организовать образовательный процесс таким образом, чтобы ребенок занимался активно, с интересом и увлечением, видел плоды своей деятельности и мог их оценить.



В свете последних требований государственного образовательного стандарта дошкольного образования, где основными принципами являются: поддержка разнообразия детства, сохранение уникальности и самоценности детства, реализация программ в игре, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности – образовательный квест становится отличной возможностью для педагогов, родителей и детей увлекательно, оригинально и современно организовать жизнь в дошкольном образовательном учреждении.

На сегодняшний день проблему создания и использования образовательных квестов изучают зарубежные и отечественные педагоги: М.В. Андреева, Я.С. Быховский, Б. Додж, Л.А. Иванова, Т. Марч, Н.В. Николаева, И.Н. Сокол и др.

Анализ научно-педагогических источников показывает, что специалисты по-разному дают определение квеста. Самый новейший толковый словарь русского языка под редакцией Е.Н. Шагаловой рассматривает квест как жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама задача; жанр командных интеллектуально-подвижных игр, включающих элементы городского ориентирования; игра в этом жанре [7].

Проведенный нами анализ источников показал, что квесты понимаются, как: мини-проекты, основанные на поиске информации (В.В. Шмидт) [8]; пример организации интерактивной образовательной среды (Т.А. Кузнецова) [4]; «игровая технология, так как хорошо организованная игра является одним из лучших средств вызвать у детей и взрослых эстетическое удовольствие от творческого напряжения интеллектуальных и физических сил» (И.Н. Сокол) [6]; проблемное задание с элементами ролевой игры (А.В. Яковенко) [9].

А.Л. Бармина считает, что квест – это проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать *образовательные задачи*, так как в нем есть элементы сюжета, ролевые игры, связанные с поиском и обнаружением мест,



объектов, людей (героев), информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [1].

А.Л. Бармина предлагает следующую **классификацию образовательных квестов** [1]:

### **1. По месту проведения:**

- в замкнутом помещении;
- в музее;
- внутри здания;
- в парке;
- «живые» квесты;
- на местности с поиском тайников (геокешинг) и элементами ориентирования и краеведения.

### **2. По форме построения сюжета:**

- линейные – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее (пока не пройдут весь маршрут);
- штурмовые – все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевые – то же, что и линейный квест, но замкнутый круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

### **3. По назначению основной деятельности участников:**

1. *Фото-квест* – это предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий.

2. *Веб-квест* – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого используются информационные ресурсы Интернета (используется в школьном возрасте и со взрослыми).

3. *Тематический образовательный квест* – организация квеста по определенной теме, памятной дате, дате календарных праздников, литературного произведения и т.д.

4. *Творческий квест* – создание какого-либо продукта в заданном формате (игра, проект, коллективная работа (лепка, аппликация, постройка).



5. *Смешанный квест* интегрирует в себе признаки отдельных форм образовательного квеста для максимального выполнения поставленных задач в воспитательно-образовательном процессе (сюжет, легенда, задания с перемещением, поиском, использованием ИКТ).

**4. По срокам проведения (от получаса до нескольких месяцев):**

- краткосрочные – приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний;
- долгосрочные – расширение и уточнение понятий.

**5. По целевой возрастной категории участников:**

- дошкольники;
- школьники;
- студенты;
- молодые специалисты;
- обучение персонала.

Как и любая технология, образовательный квест имеет свою структуру, которая представлена на рисунке 1.

Введение:	– сюжет;
	– роли.
Задания:	– этапы;
	– вопросы;
	– ролевые задания.
Порядок выполнения:	– бонусы;
	– штрафы.
Оценка:	– итоги;
	– призы.

Рисунок 1. Структура образовательного квеста.

Анализ литературных источников показал, что для дошкольного возраста идея игрового квеста подходит идеально. В случае проведения квеста с дошкольниками – это приключение, интеллектуальное и увлекательное развлечение для детей, которое превращает привычную обстановку в волшебный мир. Игровое занятие, фоном которого является познавательное повествование и обследование мира, во время которого участникам нужно пройти череду





препятствий или выполнить задания для достижения какой-либо цели. Образовательный квест (далее ОК) – это совершенно новая интегративная форма обучения новому и закреплению материала, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. ОК с дошкольниками старшего возраста характеризуется как уникальная форма занятия, объединяющая в себе различные виды двигательной, познавательной, исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности. Интеграция образовательных областей в форме игровых квестов имеет большое значение для повышения эффективности воспитания и образования детей на всех уровнях обучения, считают Т.С. Комарова и М.Б. Зацепина [2]. Интегрированный подход к процессу воспитания и обучения в образовательном игровом квесте способствует установлению связи знаний, получаемых детьми старшего дошкольного возраста, с широкой практической деятельностью [2]. Ведь именно игра является одним из важнейших видов детской деятельности, ведущей деятельностью дошкольника.

Виды заданий, которые могут использоваться для проведения образовательного квеста с дошкольниками: интеллектуальные задания (ребусы, головоломки, загадки, дидактические упражнения и игры, составление пазлов), двигательные (прохождение лабиринтов, спортивные игры, упражнения, эстафеты) или творческо-ориентированные коллективные и индивидуальные задания (творческие задания, игры с природным материалом (песок, вода, семена).

Для того, чтобы образовательный квест действительно был увлекательным и в тоже время обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Для эффективной организации образовательных квестов в дошкольном образовательном учреждении предлагаем придерживаться определенных **принципов и условий:**



## Ступени профессионального совершенствования

---

- педагог должен донести цель (идею) квеста, к которой дети стремятся (найти клад, спасти хорошего персонажа от злого и т.д.);
- задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям;
- в содержании квеста продумывать различные виды деятельности (игра, речевое развитие, практическая деятельность, физические упражнения и т.д.);
- игры и задания должны быть безопасными;
- ход игры продумать таким образом, чтобы достижение цели было последовательным, логически взаимосвязанным;
- игра должна быть эмоционально окрашена (декорации, музыкальное сопровождение, элементы костюмов, инвентарь и оборудование);
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- роль педагога в игре – направлять детей, «подталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

Важнейшими элементами образовательного квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевая роль в игровом процессе отводится решению головоломок и задач, требующих от игрока умственных, физических и других усилий. Таким образом, современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре.

Образовательные квест-игры имеют ряд положительных сторон как для детей, так и для взрослых:

- помогают детям лучше усваивать материал, выявляют пробелы в знаниях и устраняют их, обеспечивают достижение детьми определенного уровня интеллектуального развития;



- во время квест-игр у детей развиваются положительные эмоциональные реакции, способствующие коррекции и развитию психических процессов;
- способствуют коллективному решению поставленных задач и сплочению коллектива;
- занятия в форме квеста стимулируют у детей интерес и стремление достигать поставленной цели;
- способствуют организации совместной работы коллектива дошкольного учреждения как единой команды;
- осуществляется профессионально-личностный рост педагогов дошкольного образования в процессе изучения возможностей различных технологий и подготовки заданий для квестов.

Нами были разработаны квесты для детей старшего дошкольного возраста, направленные на интеграцию различных образовательных областей. Предлагаемые нами квесты состоят из нескольких уровней, где игрокам-участникам нужно проявить смекалку и преодолеть разного рода трудности, чтобы добраться до условного «сокровища».

### Литература

1. Бармина А.Л. Путеводитель «Образовательный квест: от «А» до «Я». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/dopolnitelnoe-obrazovanie/pedagogicheskaja-masterskaja/231769-putevoditel-obrazovatelnyj-kvest-ot-a-do-ja-i.html>
2. Комарова Т.С. Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада / Т.С. Комарова, М.Б. Зацепина. – М. : Мозаика-Синтез. – 2010. – 144 с.
3. Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. – М. : Линка-Пресс – 2015. – 208 с.
4. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // ИТО-Иваново-2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
5. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк [и др.]. – М., 2015. – № 1–2. – С. 45–48.



6. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання / І.М. Сокол // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: збірник наукових праць. Наукові записки Рівенського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50). – Рівне: РДГУ, 2013. – С. 168–171.

7. Шагалова Е.Н. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века. – М. : ООО «Издательство Астрель», 2011. – 477 с.

8. Шмідт В.В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В.В. Шмідт // Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/ще26/1/10/>.

9. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.htm](http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm)

