**Паспорт образовательной практики**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Ф.И.О. педагога | Сухова Оксана Владимировна, педагог дополнительного образования |
| 2. | Название муниципалитета | Спасский муниципальный район Рязанской области |
| 3. | Название образовательной организации | Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования» |
| 4. | Тема | «Квест-игра как средство формирования познавательного интереса в области краеведения у младших школьников в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы «Истоки» туристско-краеведческой направленности». |
| 5. | Условия возникновения, становления практики | 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.  Все эти задачи, стоящие в настоящее время перед педагогами учреждений дополнительного образования, решаем 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.  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. Подобными возможностями для интеграции различных средств, активизирующих чувства, мышление, стимулирующих познавательную активность обучающихся, являются квест-игры. |
| 6. | Актуальность и перспективность практики | **Актуальность** использования квестов в учебно-воспитательном процессе сегодня осознаётся всеми. Особенно сейчас, когда укрепляется российская государственность, растет 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 перестает 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, выбора методов и форм работы, способствующих 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 практики.  **Перспективность** данной практики не вызывает сомнений, т. к. эта работа является не только важной и значимой, но и вызывает большой интерес у обучающихся и педагогов, способствует привлечению наибольшего количества учащихся в реализацию данной практики. |
| 7. | Ведущая педагогическая идея | **Ведущая педагогическая идея практики** заключается в создании необходимых условий для всестороннего развития обучающихся, а также формирования 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.  Реализация данной практики открывает новые перспективы для краеведческого просвещения и воспитания детей младшего школьного возраста. |
| 8. | Теоретическая база практики | *Теоретической основой практики 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).  - Наличие дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы естественнонаучной направленности «Истоки» и учебно-методического комплекса к ней, включающего конспекты занятий, видеопрезентации, методики диагностики, задания для обучающихся.  **Интернет – ресурсы:**  Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс].  URL: <http://nsportal.ru/shkola/biologiya/library/2014/09/10/kozha-naruzhnyy-pokrovnyy-organ> (дата обращения 06.03.2021).  Сайт по краеведению России [Электронный ресурс].  URL: <http://www.mycicerone.ru/>  (дата обращения 15.03.2022).  Информационный портал «Знакомство с Россией»  [Электронный ресурс].  URL:<http://www.ru-regions.ru/> (дата обращения 16.03.2022).  Биографическая энциклопедия [Электронный ресурс].  URL: <http://www.biografija.ru/>(дата обращения 11.04.2022).  Сайт с информацией о городе Спасск-Рязанском [Электронный ресурс].  URL:<https://rznobl.jimdofree.com/спасск/> (дата обращения 06.05.2022).  Сайт Спасской районной библиотеки [Электронный ресурс]. URL:<http://www.spassklib.ru/>  Сайт историко-археологического музея им. Г.К. Вагнера города Спасск-Рязанского [Электронный ресурс].URL:<http://spasskmuseum.ru/> |
| 9. | Новизна практики | **«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 более глубже изучить технологию организации игровых квестов, их разновидность, методику работы при подготовке и проведению их и др. Изучив опыт своих коллег из других УДО, смело можно 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.  Важным моментом в использовании квест-игр является их интеграция с другими направленностями, особенно естественно-научной.  Реализация практики открывает новые перспективы для краеведческого просвещения и воспитания детей младшего школьного возраста, а также, в установлении причинно-следственных связей в окружающем мире проходит на многообразном материале природы, истории и культуры родного края (города Спасска-Рязанского, Спасского района и в целом Рязанской области). |
| 10. | Технология | **Цель практики** - 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, решаются 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.  5. Тесное сотрудничество с ОО города и Спасским историко-археологическим музеем.  Характеристика образовательного квеста  как современной игровой технологии в дополнительном образовании: понятие квест-игры, место проведения, основные критерии и др.  Для работы с детьми по данной практике используется технология и методика проведения квест-игр:  - определение цели и задач, которые ставит перед собой организатор, учитывая категорию участников (обучающиеся, родители), то пространство, где будет проходить игра;  - подготовка сценария.  Структура плана проведения квест-игры:  1. Введение.  2. Задание.  3. Ресурсы.  4. Процесс работы.  5. Оценка.  6. Заключение.  При проведении квест-игр используются **мультимедийные презентации** и **виртуальные экскурсии, разработанные** в рамках программы ДООП «Истоки», что позволяет совершать виртуальные туры по городу Спасск-Рязанский, Спасскому району и в целом по Рязанскому краю. |
| 11. | Результативность | ***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»: ссылка:  <https://centrspassk.ryazanschool.ru/upload/ryazsccentrspassk_new/files/9d/c5/9dc53fa7007dfd849ee55d8d8faa2a4d.pdf>  <https://centrspassk.ryazanschool.ru/upload/ryazsccentrspassk_new/files/82/0d/820d4cf6e621aa65c0a2df9a4bc809ae.pdf>  <https://centrspassk.ryazanschool.ru/upload/ryazsccentrspassk_new/files/c7/e4/c7e4cd0846c1203706dafb8c31c23568.pdf>  - повышение результативности работы по данному направлению проявляется в заинтересованности педагогов Центра в применении квест-игр при реализации своих ДООП и дальнейшем изучении 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.  ***Анкетирование обучающихся.***  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 учебно года.  2. Второй проведенной диагностикой в начале учебного года для выявления уровня сформировавшихся 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.  Вывод: результат диагностики в начале учебного года показывал, 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 2022-2023 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?».  ***В результате проведенного диагностирования сделан вывод, что способ формирования познавательного интереса средствами образовательного квеста-игры является действенным.***  ***Результативность и диагностирование представлены в документе под названием «Результативность и диагностика применения инновационной практики Квест-игра».*** |
| 12. | Адресная направленность | Данный опыт может быть интересен не только педагогам дополнительного образования нашего Центра, работающим по данной направленности, но и педагогам дополнительного образования, учителям, воспитателям общеобразовательных школ Спасского района, Рязанской области и других регионов.  Применение этого материала позволит педагогам создать свой неповторимый стиль проведения занятий по краеведению, сделать их интересными для детей, привить детям любовь к изучению родного края, его истории, повысить качество преподавания и, как следствие, свою собственную квалификацию. |
| 13. | Приложения | Ссылка на папку «О.В. Сухова. Приложения. Спасск-Рязанский» в облаке с приложениями:  <https://cloud.mail.ru/public/Sw3T/LG4YxvMb2>  Приложение 1. Конспект «Квест-игра «Путешествие по родному краю».  Приложение 2. Конспект «Квест-игра «Тайны родного района».  Приложение 2.1. Презентация к квесту-игре «Тайны родного района».  Приложение 3. Конспект «Квест-игра «Заповедные тропы Окского Государственного музея-заповедника».  Приложение 3.1. Презентация к квесту-игре «Заповедные тропы Окского Государственного музея-заповедника».  В папке представлены фото с некоторых квест-игр. |