

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Москвы «Школа № 1191»



## «Методика трёх К»

Гаврилова Светлана Александровна  
старший воспитатель,  
педагог-психолог  
[gavrilovasa@sch1191.ru](mailto:gavrilovasa@sch1191.ru)

# Визитная карточка методической находки

Характеристики	Пояснения
<b>Название</b>	«Методика «ЗК»
<b>Целевая группа</b>	Дошкольники 4–7 лет, школьники 7–14 лет
<b>Формат проведения</b>	Офлайн: - организованная образовательная деятельность (в соответствии с возрастом детей); - досуговая деятельность продолжительностью от 20 до 40 минут; - самостоятельная игровая деятельность детей в режиме дня. Онлайн: - дошкольники (с помощью родителей, законных представителей); - школьники (самостоятельно)
<b>Особенности реализации</b>	Подготовительный этап: знакомство с «бродячими сюжетами», «бродячими героями», чтение сказок, знакомство с карточками-схемами, подготовка карточек-схем
<b>Материальные ресурсы</b>	Печать карточек-схем, технические средства, атрибуты для проведения квестов
<b>Контактная информация</b>	Гаврилова Светлана Александровна, <a href="mailto:gavrilovasa@sch1191.ru">gavrilovasa@sch1191.ru</a>

# Общие положения

## **Актуальность:**

*Методика «ЗК» помогает удовлетворять образовательные и досуговые потребности дошкольников.*

*Способствует созданию социальной ситуации развития ребенка.*

*Соответствует ключевым понятиям современного детского сада.*

*Приобщает к традиционным российским ценностям.*

*Рассчитана для «типично-развивающихся» детей и для детей с ограниченными возможностями здоровья*

## **Практическая и социальная значимость:**

*представленный материал: конспекты квестов, презентации, картотека игр, таблицы анализа «бродячих» героев, методологическое описание «находки» – позволяют педагогам (воспитателям, специалистам, учителям, родителям) использовать его в своей работе, модернизировать под индивидуальные, материальные, методические условия, обогащая инструмент работы с детьми. При этом весь материал - вариативен, мобилен, легко компилируется с разными видами деятельности, в него хорошо интегрируются цели и задачи по 5 образовательным областям*

# Актуальность

## КАРТЫ-схемы

*Способствуют созданию социальной ситуации развития ребенка*

## КВЕСТЫ

*Образовательные квесты соответствуют ключевым понятиям современного детского сада:*

*услышан голос ребенка, обеспечивается доступность среды, непрерывность дошкольного образования, учитывается зона ближайшего развития, внедряются принципы индивидуализации образования, поддерживается инициатива ребенка, увеличивается насыщенность образовательной среды, происходит неформальное общение взрослого и ребенка, утверждаются правила, развивается самостоятельность ребенка и свободная игра, создаются социальные ситуации развития, используется трансформируемая среда*

## КНИГИ

*Приобщение к традиционным российским ценностям:  
патриотические ценности, гражданские и социальные ценности, духовно - нравственные ценности, семейные ценности, ценности культуры и культурного наследия, ценности созидательного труда и самореализации личности,  
ценности здоровья и физического развития*

## ЦЕЛЬ:

*Создание условий для повышения мотивации, развития и реализации потенциала дошкольника средствами организации образовательной среды*

## ЗАДАЧИ:

- *Развивать навыки самопрезентации*
- *Развивать все компоненты речи*
- *Развивать индивидуальные особенности личности*
- *Развивать навыки общения и коммуникации*
- *Развивать высшие психических функции*
- *Формировать целостную картину мира*

<https://cloud.mail.ru/public/Pwrf/gEPk8L7a8>

# Планируемые результаты

## КНИГИ

Произведения литературы (сказки, фольклорные формы) затрагивают внутренний мир ребенка. Ребенок не только познаёт, но и откликается на события и явления окружающего мира, выражает своё отношение к добру и злу. В произведениях устного народного творчества, черпаются первые представления о справедливости и несправедливости. Активизируется воображение ребёнка, заставляя сопереживать и внутренне содействовать персонажам. В результате этого сопереживания у ребёнка появляются не только новые знания, но и самое главное - новое эмоциональное отношение к окружающему: к людям, предметам, явлениям.

Из сказок дети черпают множество познаний: первые представления о времени и пространстве, о связи человека с природой, предметным миром. Сказки позволяют детям впервые испытать храбрость и стойкость, увидеть добро и зло, быть чутким к чужим бедам и радостям. Ведь сказка для ребёнка - это не просто вымысел, фантазия, это особая реальность мира чувств. Слушая сказки, дети глубоко сочувствуют персонажам, у них появляется внутренний импульс к содействию, к помощи, к защите. Сказка — мощный помощник в развитии личности ребенка!

## КВЕСТЫ

Форма квеста способствует развитию аналитических способностей, развивает фантазию. Учит детей преодолевать трудности и получать заслуженную награду за труд и старание, демонстрацию результата. Использование квеста позволяет отходить от традиционных форм обучения и воспитания детей, расширять рамки образовательного процесса, значительно разнообразить досуговую, внеурочную деятельность, является формой взаимодействия образовательной организации и родителей (законных представителей). Во время проведения квеста целенаправленно мотивируется эмоциональная, интеллектуальная, волевая активность каждого ребенка. Происходит развитие по всем образовательным областям. Квест позволяет варьировать время выполнения, сложность, тематику, форму заданий. Один и тот же квест можно проводить несколько раз изменяя наполнение и исходную задачу. Квесты рассчитаны на участие детей с ОВЗ

## КАРТЫ-схемы

Карты-схемы позволяют научить детей связно, последовательно, грамматически и фонетически правильно излагать свои мысли, рассказывать о событиях. Способствуют развитию связной речи детей, основных психических процессов – памяти, внимания, воображения, образного мышления, навыков контроля и самоконтроля. Помогают: перекодированию информации, т.е. преобразованию абстрактных символов в образы; овладению языковыми средствами, необходимыми для составления описательного рассказа. Формируют обобщенные представления о правилах построения рассказа-описания предмета. Развивают навыки синтеза, анализа, построения логических умозаключений. Воспитывают интерес и любовь к осмыслению сути процессов, а не поверхностное изучение предметов и явлений

# Обобщённый план

## План квеста

1. Введение в игровую ситуацию
2. Актуализация и затруднения в игровой ситуации
3. «Открытие» детьми нового знания
4. Воспроизведение в типовой ситуации и включение в систему знаний
5. Итог квеста

# Образовательные квесты соответствуют ключевым понятиям современного детского сада

1. Голос ребенка — ребенок проявляет участие в построении собственного развития. В квесте ребенок демонстрирует самостоятельность, творчество, проявляет инициативу.
2. Доступность среды — свободный доступ к материалам квестов. Физически ребенок может самостоятельно достать и использовать материал, может «прожить» в ситуации игры полноценно какое-то время. Карточки, схемы позволяют не убирать их обратно, а оставлять на доске, фланелеграфе, столе, уносить домой (физически или с помощью мессенджеров), тем самым перенося образовательную деятельность детского сада в досуговую деятельность семьи.
3. Дошкольное образование — образование, происходит в течение всего квеста, на подготовительном этапе и после завершения. Потенциал режима дня так же может быть использован как часть квеста или подготовительного этапа. Квест может быть итоговым, обобщающим, развивающим или развлекающим/досуговым.
4. Зона ближайшего развития — задачи/трудности, которые может решить ребенок в сотрудничестве с другими детьми и взрослым в процессе квеста соответствуют его способностям, возможностям, но за счет трудностей побуждают к развитию.
5. Индивидуализация образования — в квестах учитываются потребности, особенности и интересы детей, возможность совершать выбор, воплощать свои замыслы, решать задачи, не имеющие однозначного ответа.
6. Инициатива ребенка — квесты требуют от ребенка целеустремленности и доведения действия до конца. Дошкольникам тяжело удерживать правило, учитывать потребности других — структура квеста и доброжелательное сопровождение взрослого помогают развивать эти качества. В итоге дошкольник начинает реализовывать свой замысел, меняет ситуацию, что-то добавляет, компилирует, вводит новые правила, предлагает свою игру во время квеста и в повседневной жизни.
7. Насыщенность среды — методическая идея определяется большим разнообразием и количеством материалов для игры.
8. Образовательная среда — для проведения квестов используется мебель, игрушки, дидактические материалы новые и знакомые детям. Квест может быть проведен как отдельное образовательное или досуговое мероприятие, так и часть режима дня. Для проведения квеста могут быть использованы физические объекты (схемы, карточки и т.д.), презентация PowerPoint, мессенджеры. Конкретные помещения детского сада или весь детский сад, прогулочные площадки.
9. Общение взрослого и ребенка — во время квеста общение происходит все время. Взрослый использует для общения вербальные и невербальные способы. Взрослый создает ситуацию диалога.

# Оснащение методической идеи «3К»

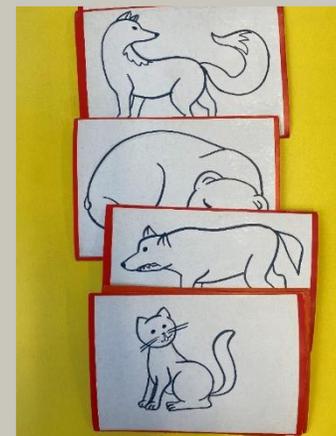
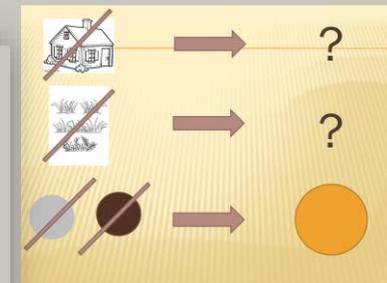
Цветные  
карточки по  
фольклорным  
формам



Контурные  
карты-схемы



Карты-схемы  
задания для  
онлайн и  
офлайн  
квестов



# Оснащение методической идеи «3К»

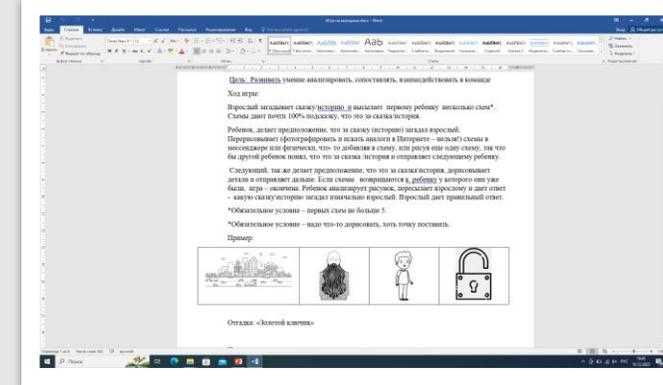
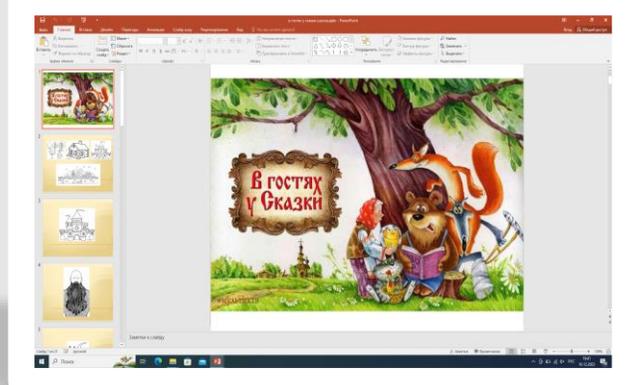
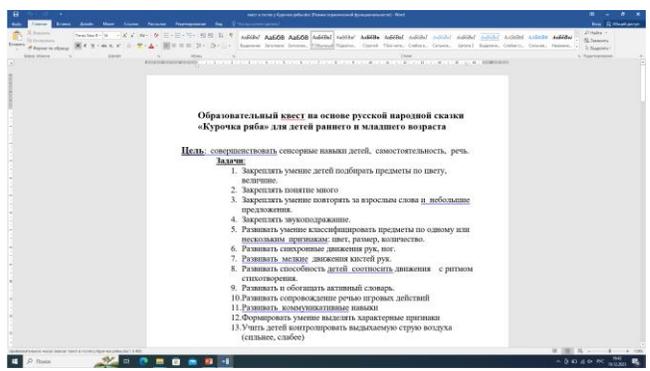
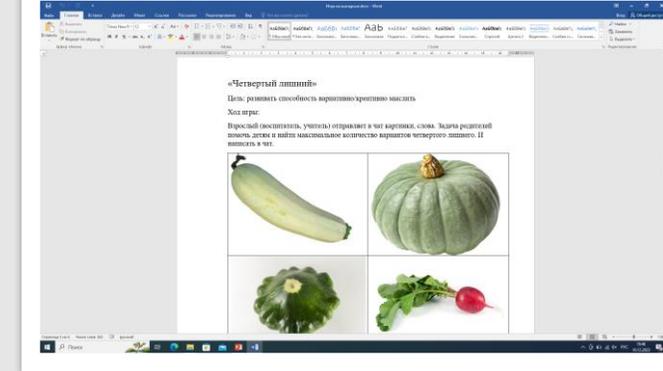
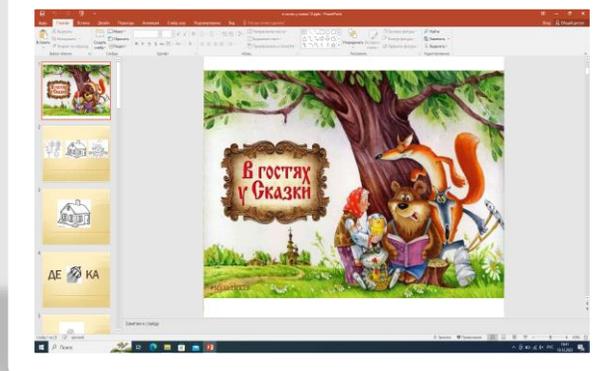
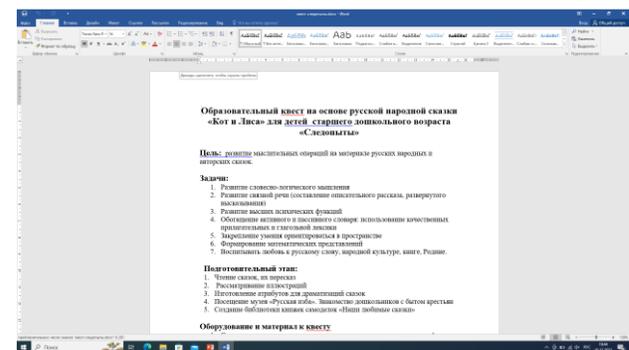
Конспекты квестов  
на основе сказок

<https://cloud.mail.ru/public/dMXP/BDxevCeJn>

Презентации квестов

<https://cloud.mail.ru/public/68Rd/GTWC6TZzb>

Онлайн игры  
для досуговой деятельности  
и внеклассных мероприятий  
<https://cloud.mail.ru/public/GHE/S/pCXDYsvhf>



# Оснащение методической идеи «ЗК»

Таблицы анализа  
«бродячих» героев  
[https://cloud.mail.ru/  
public/teco/3kdARB9J](https://cloud.mail.ru/public/teco/3kdARB9J)

2

	Лиса	Заяц	Медведь	Волк	Мышка	Лягушка	Баран	Петух	Кот	Дрозд	Дед	Бабка	Комар	Муравей	Муха	Ёж	Куричка	Внучка	Бычок-смоляной бочок	Теремок/ дом	Рукавичка	Кувшин	Колобок	Коза и козлята	Печка	Внучка/девочка	Яйцо	Свинья	Уточка\гусочка	Репка\морковь	Собака
«Колобок»	+	+	+	+							+	+											+		+						
«Кот и лиса»	+	+	+	+					+		+	+																			
«Волк и лиса»	+			+							+	+													+						+
«Лисичка со скалочкой»	+										+	+					+	+							+	+		+		+	
«Бычок смоляной бочок»	+	+	+	+							+								+							+					
«Теремок»	+	+	+	+	+	+														+											
«Рукавичка»	+	+	+	+	+	+															+										
«Зимовье зверей»				+			+	+				+								+							+	+			
«Три медведя»			+								+	+						+								+					+
«Под грибом»	+	+			+	+								+																	
«Маша и медведь»			+								+	+						+								+					
«Куричка ряба»						+					+	+					+										+				
«Заюшкина избушка»	+	+	+					+												+											+
«Кот, петух и лиса»	+							+	+																						
«Девочка Снегурочка»	+		+	+							+	+						+													
«Репка»					+				+		+	+						+								+			+	+	
«Большая морковь»					+				+		+	+														+			+	+	

## Доступность материала

- *Карты-схемы расположены в «Книжном уголке»;*
- *обеспечивается свободный доступ;*
- *маленькие карты ребенок использует для самостоятельной игры-загадки;*
- *большие карты для выкладывания на фланелеграфе или доске;*
- *для игры ребенок может использовать дополнительно игрушки, фигурки, компилировать предметы-заместители;*
- *игра может проходить по сюжету сказки, или может быть творческой историей/сказкой;*
- *форма организации: индивидуально, подгруппой детей*



# Самостоятельные игры детей

## *1 вариант игры (в паре):*

*Ребенок выбирает несколько карт, отражающих сюжет сказки. Выкладывает их перед сверстником, не выставляя последнюю карту и произносит фразу: «Я загадал сказку. Попробуй ее отгадать!»*

## *2 вариант игры (в паре)*

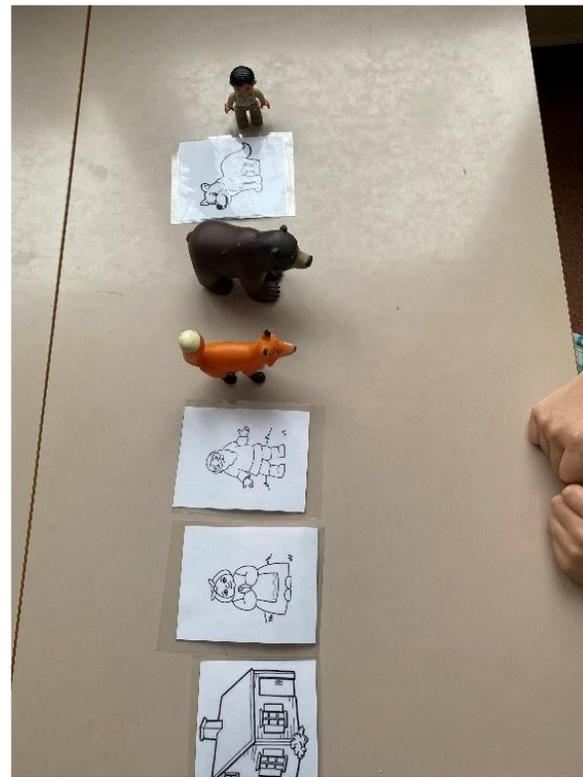
*Ребенок выбирает несколько карт, остальные карты заменяет игрушками, предметами, отражающими сюжет сказки. Выкладывает их перед сверстником, не выставляя последнюю карту, и произносит фразу: «Я загадал сказку. Попробуй ее отгадать!»*

## *3 вариант игры (в паре)*

*Ребенок задумывает сказку. Выбирает несколько карт, отражающих сюжет сказки. Выкладывает их постепенно перед сверстником, чередуя с какими-то заданиями, максимально сохраняя структуру квеста*

## *4 вариант*

*Ребенок выкладывает схемы и придумывает другую концовку сказки или полностью свою сказку, сохраняя интригу*



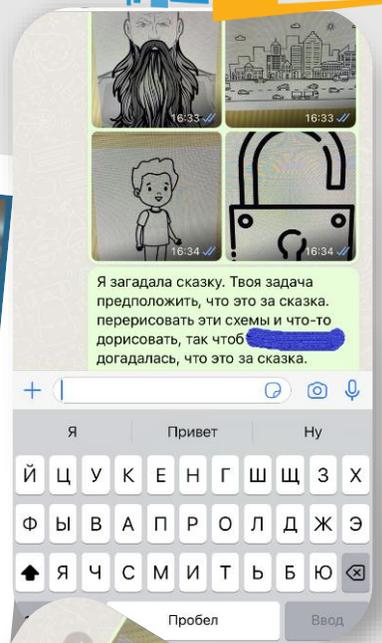
# Организованная образовательная деятельность

- В связи с тем, что форма квеста предполагает активное чередование видов детской деятельности и динамических поз, считается целесообразнее и продуктивнее проводить его во второй половине дня, с использованием пространства группы, музыкального и/или физкультурного зала, либо иных досуговых помещений детского сада
- Формат квеста допускает сокращенный вариант, с использованием приема словесной инструкции и наглядной демонстрации в качестве дидактической игры
- Все словесные игры, используемые в квестах, направлены на развитие связной речи и словесно-логического мышления
- Подготовительный этап в проведении квестов играет большое значение, так как именно в нем происходит знакомство дошкольников с произведениями литературы, устным народным творчеством, фольклорными формами. Также на этом этапе происходит развитие компонентов формирования целостной картины мира
- Задания в квесте включают в себя: словесные игры, выполнение математических действий, все виды продуктивной деятельности, эстафеты, игры, задания на смекалку, вопросы-провокации
- Практикуется обязательное применение физкультминуток, релаксационных упражнений, динамических пауз
- В начале квеста и по его завершении педагог побуждает детей к обратной связи, планированию и анализу действий. Сам взрослый анализирует психоэмоциональный климат (настрой), корректирует квест с учетом вербальных и невербальных откликов детей (форма квеста позволяет это сделать легко)



# Досуговая деятельность и взаимодействие с родителями (законными представителями)

- Квесты подходят для проведения праздников и развлечений в группах старшего возраста с привлечением родителей (законных представителей) не реже 1 раза в месяц;
- Возможности квеста позволяют включать родителей в структуру мероприятия. Родители перестают быть зрителями и становятся активными участниками;
- Онлайн игры проходят еженедельно. Педагог отправляет игру в пятницу вечером или в субботу утром. О такой форме взаимодействия родители предупреждаются в начале года;
- Использование карт в онлайн играх позволяет включить родителей в образовательный процесс, разнообразить семейный досуг, повысить значимость дошкольного воспитания;
- Онлайн формат насыщает информационное пространство, фокусируя его на задачах воспитания и обучения, помогая обеспечить преемственность форм и приемов



## Основные положения (правила) методической идеи (квеста)

1. Первая карта-схема – чаще всего, это карта места, в котором происходят действия: лес, деревня, царство-государство, город.
2. Завершающая карта – только ОНА дает ответ на вопрос, какая сказка? Эта карта — то, чем именно эта сказка отличается от другой похожей.
3. Вторая и последующие карты показываются ТОЛЬКО как награда за выполнение задания.

Важно: задания обязательно чередуются, в них компилируются 5 образовательных областей и учитываются возрастные особенности участников квеста. Например: первое задание: Игра «Ответ на вопрос - какой?» с мячом. Дети называют прилагательные, образуют сложные прилагательные когда ловят мяч и отвечают на вопрос - «какой?». Второе задание для получения следующей подсказки: Эстафета малой подвижности «Собери по схеме». Третье задание «Классификация». И так — до итоговой карточки.

Важно: задания планируются таким образом, чтобы чередовать возможные формы взаимодействия детей (индивидуальные ответы, взаимодействие в паре, коллективное решение). Обеспечивать смену динамических поз: дети стоят, идут, лежат, сидят (на полу, на стульях), двигаются, стоят и т.д.

4. Взрослый фиксирует все ответы детей о предполагаемой загаданной сказке, возвращает детей к перечисленным сказкам с каждой новой появившейся подсказкой. После новой появившейся подсказки — анализирует с детьми сказки на соответствие им, и если сказка не соответствует картам – делается вывод, что сказка не подходит, потому что.....(вывод проговаривается или детьми или взрослым, если дети маленькие). Дополнительно фиксируются сказки, которые соответствуют картам.

5. Карты выставляются детям в порядке появления. Последовательность появления подсказки-карты может не соответствовать ходу сюжета, а наоборот быть провокацией. Например: «лиса» встречается во многих сказках, карта «лиса» может быть второй после карты «место действия», таким образом дети называют самое большое количество сказок в которых встречается лиса, и с появлением других карт, список сказок постепенно уменьшается.

6. В квест включаются дополнительные карты, которые напрямую не связаны с сюжетом, но помогают анализировать и делать выводы. Эти карты-схемы относятся к содержанию загаданной сказки. Например: карта «запрет», карта «подарок» - «награда», карты на отрицание (в этой сказке, нет такого героя...)

- *Расширился инструмент работы педагогов;*
- *повысилась мотивация детей и родителей;*
- *наглядность материала позволила ребенку удержать в памяти гораздо большее количество информации, а значит, и продуктивнее использовать ее в речи и при сочинении сказок, историй;*
- *представленные в картах герои являются обобщенными, что позволило ребенку абстрагироваться от конкретного поступка героя, его характера, ситуации и пр., и поспособствовало интенсивному развитию абстрактного, логического мышления;*
- *дети стали использовать в речи умозаключения, сложные конструкции вывода;*
- *дети стали более уверенно и аргументировано доказывать свою точку зрения. Пытаются решать межличностные конфликты с помощью речи, общения;*
- *родители более охотно участвуют в мероприятиях, быстрее откликаются на предложения*

# Используемые источники и литература

1. Белобрыкина О. А. Речь и общение. Популярное пособие для родителей и педагогов/Художники Г. В. Соколов, В. Н. Куров. — Ярославль: «Академия развития», «Академия К°», 1998.
2. Родари Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй»: Прогресс; М.; 1990 Оригинал: Gianni Rodari, "Grammatica Della Fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie", 1973. Перевод: Ю. А. Добровольская.
3. Пропп В.Я. Морфология <волшебной> сказки. Исторические корни волшебной сказки. (Собрание трудов В. Я. Проппа). Комментарии Е. М. Мелетинского, А. В. Рафаевой. Составление, научная редакция, текстологический комментарий И. В. Пешкова. - Издательство "Лабиринт", М., 1998.