

**Конструкт воспитательного события в рамках воспитательной практики
«Культурный аспект в развитии личности дошкольников в фокусе игры квест-погружение «В гостях у бабушки Агафьи»**

№	Структура	Содержание пункта (заполняется участником)
Структура оформления воспитательного события в рамках представленной воспитательной практики		
1.	Форма совместной деятельности согласно Федеральной Рабочей программы Воспитания, в которой реализуется воспитательное событие (для воспитательного события, реализуемого с детьми дошкольного возраста)	Совместная образовательная деятельность педагога с детьми (СОД)
2.	Направление воспитания согласно Федеральной Рабочей Программы Воспитания, в котором реализуется воспитательное событие	Социальное
3.	Традиционная российская духовно-нравственная ценность, на сохранение и укрепление которой ориентировано данное воспитательное событие	Человек, семья, дружба, сотрудничество
4.	Тема Воспитательного события	«Культурный аспект в развитии личности дошкольников в фокусе игры квест-погружение «В гостях у бабушки Агафьи»
5.	Возраст	4-5
6.	Цель и задачи воспитательного события (формулируется на основе целевых ориентиров и планируемых результатов по ФГОС и ФОП необходимого уровня образования)	Цель: формирование правильного ценностно-смыслового отношения ребенка к социальному окружению, нуждающемуся в помощи и заботе. Задачи: 1. Формирование у ребенка представлений о сотрудничестве и взаимопомощи людей в различных видах деятельности и заботы. 2. Формирование навыков, необходимых для полноценного существования в обществе: эмпатии (сопереживания), коммуникабельности, заботы, ответственности.

		3. Развитие способности поставить себя на место другого как проявление личностной зрелости и преодоление детского эгоизма.	
7.	Технологии, методы и приемы работы на воспитательном событии	Квест-технология, ТРИЗ, обучение в парах.	
8.	Дидактические материалы	Игровые пособия: «Найди и покажи», «Стирка», «Юный следопыт», «Паутинка», «Дорожки».	
9.	Необходимое оборудование	Атрибуты для инсталляции деревенского двора, мольберт, тазы, лейки, «бельё», игрушки «домашние животные» (кошка, собака, корова, коза, лошадь), лопатки, ограничительная лента.	
10.	Основные понятия	Деревенская жизнь, старость, беспомощность, забота, тяжелый труд, бытовой труд, помощь, сострадание.	
11.	<u>Планируемые результаты</u> (исходя из целевых ориентиров воспитания, а также задач и содержания образования (обучения и воспитания), при реализации воспитательного события с обучающимися ДО)	Развитие общения ребёнка со взрослыми и сверстниками, формирование готовности к совместной деятельности и сотрудничеству, развитие эмоциональной отзывчивости и сопереживания, формирование позитивных установок к бытовому труду.	
12.	Форма мониторинга результативности воспитательного события (или оценка результата)	Наблюдение за действиями детей во время воспитательного события (квест-погружение предусматривает различные варианты исхода событий в зависимости от выбора детей, а также проявления их инициативы). Одни дети, выслушав героя квеста, с готовностью предлагали свою помощь, другие ждали конкретных инструкций к действию. Также были дети, которых увлекли именно созданные условия игрового пространства, поэтому они не охотно участвовали в диалоге, а выполняли действия с предметами по собственной инициативе (стирали, развешивали бельё, поливали цветы, наливали воду и мыли руки).	
Ход воспитательного события			
13.	Содержание	Описание деятельности педагога	Описание деятельности обучающегося
14.	Мотивационный этап, постановка личностно-значимой проблемы	Во «дворе» находится бабушка Агафья (не замечает детей – дети должны обратиться), которой очень нужна была	Дети обращаются ко взрослому, здороваются, слушают,

		<p>помощь по хозяйству (старость, беспомощность).</p> <p>Педагогические задачи «бабушки Агафьи» были не простыми: необходимо было так донести детям проблему (потеряла очки, животные куда-то ушли, накопилась работа по дому), чтобы они сами проявили инициативу и предложили ей помощь, затем дать им возможность сделать всё самостоятельно.</p>	<p>сопереживают, ставят себя на место героя, понимают, что они могут помочь, предлагают помощь.</p>
15.	Этап совместного планирования	<p>Бабушка Агафья предлагает оглянуться и назвать деятельность, которую дети могут выполнить самостоятельно во дворе, а для каких заданий надо пойти вместе на близлежащую территорию («лес»). Предлагает определить какие дела наиболее важные и почему их надо выполнить в первую очередь.</p>	<p>Дети наблюдают, анализируют, перечисляют, выбирают, предлагают свои варианты, определяют первоочередные задания.</p>
16.	Основной этап	<p>Игровые задания: найти очки, затем в «лесу» (он находился неподалеку от дома бабушки Агафьи) кошку Мурку, щенка Шарика и корову Зорьку, и ключ от сундучка, в котором бабушка Агафья прятала свои запасы. Если ключ не подошёл, поиски продолжаются, раскопки в земле (тоже не тот ключ). Зазвенел колокольчик (звуки животных через колонку) – это корова Зорька спешит к ребятам, у неё нужный ключ.</p> <p>Бытовые задания: стирка «белья», развешивание, полив цветов, наполнение водой тазов, мытье предметов и рук (данные задания выполняют дети как в процессе</p>	<p>Дети ищут подсказки и идут по ним (сначала по следу кошки – за клубком, затем надо разгадать головоломку и найти сову, от неё по следам щенка найти его и новую загадку-схему – место, где был спрятан ключ), рассуждают, сотрудничают со взрослым и сверстникам, а также с детьми другого возраста. Слышат слова благодарности от</p>

		поиска ключа и очков, так и как отдельная деятельность – помощь бабушке).	бабушки «Агафьи». Выполняют бытовые действия.
17.	Рефлексивный этап	Вопросы: «Что вы чувствовали, когда встретили бабушку Агафью?», «Какие вежливые слова Вы бы хотели сказать, общаясь с пожилым человеком?»	Отвечают (примерные ответы детей): «стало жалко», «хотел помочь», «пожалуйста», «чем вам помочь?», «спасибо», «благодарю», «здравствуйте».
Приложение			
18.	Методическое описание всех дидактических материалов	Паспорта дидактических пособий размещены на сайте педагога: Игровое пособие «Юный следопыт» https://660001031.есимп.рф/site/pub?id=67157 Игровое пособие «Паутинка» https://660001031.есимп.рф/site/pub?id=67156 Игровое пособие «Найди и покажи» https://660001031.есимп.рф/site/pub?id=67155 Игровое пособие «Стирка» https://660001031.есимп.рф/site/pub?id=67154 Игровое пособие «Дорожки» https://660001031.есимп.рф/site/pub?id=67153	
19.	Методическое описание сценарного хода	1. Вход детей на «деревенский двор», на скамейке сидит бабушка, вяжет (она не замечает детей) – дети обращают на себя внимание (здороваются и знакомятся). 2. Погружение в проблему. У детей возникает мотивация помочь. 3. Составление порядка выполнения действий в порядке важности. 4. Распределение видов деятельности по инициативе детей (по возможности, необходимо мотивировать всех детей сначала выполнить основные задания квеста – поисковые, а затем самостоятельно выполнять бытовые действия в созданной среде). 5. Подведение с детьми итогов и рефлексии пройденного квеста.	

		6. Открытый финал: предложить понаблюдать в группе и дома за бытовыми действиями взрослых и предложить свою помощь.
20.	Методическое описание форм мониторинга, используемых для воспитательного события	<p>Критерии оценки наблюдения (для анализа личностных особенностей детей):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Реакция ребёнка на «ситуацию» (видит проблему, не понимает). 2. Реакция ребёнка на «проблему старости» (сопереживает, никак не реагирует). 3. Выбор ребёнка в предлагаемой обстановке (следует игровой ситуации, не увлечен игровой ситуацией и выбирает манипуляции с предметами). 4. Рефлексия (анализирует свою деятельность и готов помогать снова, не анализирует и не воспринимает происходящее как акт помощи).