

Богданова Ирина Геннадьевна

учитель-логопед

Уварова Анастасия Михайловна

воспитатель

ГБДОУ Д/С №101 КВ

Калининского района Санкт-Петербурга

г. Санкт-Петербург

DOI 10.21661/r-473460

QR-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО МОБИЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ПРИ ВЗАИМОДЕЙСТВИИ С РОДИТЕЛЯМИ

Аннотация: статья содержит опыт работы педагогов в проведении QR-квестов в дошкольном учреждении. Направлена на повышение качества дошкольного образования через внедрение мобильного обучения с элементами дополненной реальности. Раскрывает актуальность внедрения информационно-компьютерных технологий для повышения профессиональной и информационной культуры педагогов, создания условий для формирования познавательных действий и творческой активности детей, повышения компетентности родителей в вопросах развития и образования детей.

Ключевые слова: мобильное обучение, QR-квест, дополненная реальность.

Закон «Об образовании РФ» относит дошкольное образование к первой ступени общего. В образовании стоит задача достижения современного качества дошкольного образования, связанного с созданием условий для развития личности каждого ребенка, способной реализовать себя как часть социума. В связи с этим, предполагается новое содержание профессионально-педагогической деятельности педагогов ДОУ, их готовность осваивать и внедрять инновации, которые вос требованы образовательной ситуацией.

Компьютерные технологии в настоящее время оказывают существенное влияние на формы и методы образовательной деятельности. Компьютеры,

проекционная техника, локальные сети, интернет не только вносят новый оттенок в решение традиционных педагогических задач, но и заставляют по-новому взглянуть на классические педагогические задачи – то, как происходит развитие ребенка, как формируются его знания, умения и навыки, какую роль в этом играет его взаимодействие со сверстниками и взрослыми. Дошкольники приобретают самостоятельный опыт использования компьютера и других информационно-коммуникационных технологий. Многие из них успешно пользуются мобильным телефоном, компьютером, ведут информационный поиск, интересуются социальными сетями. Но с трудом могут концентрировать внимание, четко и внятно выражать свои мысли, проявлять инициативу, контролировать эмоции.

Затруднения и барьеры в профессиональной деятельности, которые побудили творческую группу ГБДОУ №101 к разработке QR-квеста:

1. Дефицит информационной культуры педагогов: информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании – это одно из перспективных направлений информатизации образовательного процесса. Его перспектива заключается в совершенствовании программного и методического обеспечения, материальной базы, а также в обязательном повышении квалификации педагогов.

2. Снижение познавательной и творческой активности детей: применение компьютерной техники позволяет сделать воспитательно-образовательный процесс привлекательным и по-настоящему современным, расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение информационно-коммуникационных технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность дошкольников и усиливают усвоение материала.

3. Отстраненность и некомпетентность родителей в вопросах развития и образования детей. Использование информационно-компьютерных технологий

позволяет разнообразить общение, повысить интерес взрослых к получению полезной информации о воспитании детей.

Информационно-компьютерные технологии позволяют успешно решать коррекционно-образовательные и воспитательные задачи. Использование специализированных компьютерных технологий в работе с детьми с ОВЗ, имеющими общие нарушения речевого развития, позволяет повысить эффективность коррекционного обучения, ускорить процесс подготовки дошкольников к обучению грамоте. Деятельность, которая направлена на развитие фонематического слуха и восприятия детей, способствуют эффективной коррекции речевых нарушений. Внедрение информационно-компьютерной технологии повышает интерес обучаемых к образовательной деятельности, помогает формировать познавательную мотивацию. Информационно-компьютерные технологии позволяют разумно сочетать традиционные и современные средства и методы обучения, повышать интерес детей к изучаемому материалу, повышают уровень качества коррекционной работы, значительно облегчают деятельность учителя-логопеда и воспитателей групп компенсирующей направленности.

Актуальность использования квестов очевидна. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизации новой информации.

Одним из способов решения данных задач является использование образовательных квестов. (Квест от английского «quest» – поиск). Квесты можно использовать на разных стадиях обучения. Они могут охватывать отдельную проблему или комбинировать задания из разных образовательных областей. Дополненная реальность (по-английски augmented reality – AR) – это технология, которая, в отличие от виртуальной реальности, не уводит в искусственно созданный цифровой мир, а наоборот, глубже «погружает» в мир реальный, делая его более содержательным и интересным. Реальные объекты получают дополнительные информационные слои.

Преимущества использования QR-квестов:

1. Положительное отношение участников игры к выполнению заданий.
2. Усиление мотивации за счет игрового, познавательного, соревновательного компонентов.
3. Повышение самооценки участников игры.
4. Индивидуальный подход к каждому воспитаннику.
5. Совместная деятельность всех участников образовательного процесса (дети, родители, педагоги).
6. Выход за рамки группы и непрерывной образовательной деятельности.
7. Возможность использовать большие объемы информационных ресурсов.
8. Обратная связь участников квеста с педагогами.
9. Оправданное использование гаджетов в образовательных целях.

Совместная игра детей и родителей – прекрасная возможность узнать ребенка. Кроме того, в игровой форме легче научить чему-либо. Также совместная игра родителей и ребенка помогает сохранить близкие отношения, и дает ребенку возможность почувствовать себя нужным и значимым.

QR-квест, это деятельностная, интерактивная, персонализированная образовательная технология без дорогостоящего оборудования. Мы решили начать «мобильное» обучение в нашем детском саду с внедрения в образование увлекательной формы – дополненная реальность. Мы провели несколько QR-квестов совместно с родителями, чтобы показать родителям приемы работы с детьми и уровень освоения детьми программы. К тому же гаджеты в ходе игры находились в руках у родителей.

Творческая группа детского сада №101 разработала приемы использования мобильных устройств и элементов дополненной реальности с помощью QR-квестов: в качестве ключевых точек маршрута, по которым продвигались участники, использовались QR-коды. Родитель сканировал на свой мобильный телефон, а ребенок выполнял зашифрованные в нем задания. (Технология BYOD (bring your own device) – «принеси свое собственное устройство. Ребенок из послушного

«запоминающего устройства» превращается в активного участника образовательного процесса и с интересом выполняет задания.

Все описанные методы, приемы, технологии творческая группа применяла в связи с необходимостью решения поставленной цели: повышение качества дошкольного образования, через внедрение мобильного обучения с элементами дополненной реальности.

Представляем этапы работы

I этап. *Знакомство с дополненной реальностью.*

Чтение публикаций на данную тему, проведение консультации для родителей с презентацией о правилах игры и о том, что такое квест, QR-код, как с ним работать.

II этап. *Создание сообщества для публикаций, вопросов, общения.*

В группе «В контакте» открыта тему «Квест-игра», содержащая статью, описывающую квест, и обучающее видео, как сканировать QR-код, алгоритм прохождения квеста.

III этап. *Разработка заданий, маршрута, реквизита, формы ответов.*

Задания составляются с учетом различных факторов: программного материала, возраста детей, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих детей. В ходе квестов дети и родители выполняют задания по разным образовательным областям: по познавательному развитию (развитие математических представлений): составить задачу по картинке и заполнить числовые домики. Также задания на развитие логического мышления: добавь словечко по аналогии (заяц – морковка, собака –?). И задания по подготовке к обучению грамоте: отгадай ребусы, раздели слова на слоги, ответь на вопросы викторины и другие задания. Шифруются задания с помощью генератора QR-кода. Некоторые задания выполнены на ресурсе learningapps. Маршрут движения составляется в тайне от детей и проходит по всему помещению детского сада (с выходом за пределы группы).

IV. Проведение квеста «В поисках сокровищ».

1. Вводная часть: в назначенный день родители приходят за детьми, (каждый с мобильным телефоном), формируется команда «родитель + ребенок», выбирается капитан, формулируются правила игры, участникам выдаются бейджики и маршрутные листы для записи ответов на вопросы... и старт!

2. Квестовая часть: Первое задание находится в группе, выполняется вместе с организатором: проверяется правильность считывания QR-кода, расшифровка его, запись ответов в маршрутный лист. Поиск и поочередное выполнение последующих заданий проходит самостоятельно; финальное задание также находится в группе-организаторе, где и проходит заполнение электронной формы ответов. По окончании все участники оставляют свои впечатления об игре. Если ребенок не смог принять участие в игре, но очень хотел, задания высылаются маме на электронную почту с заданиями и анкетой, которые он выполняет дистанционно.

V. Подведение итогов.

Для подведения итогов разрабатывается анкета в бумажном и электронном вариантах. Гугл-форма очень удобна для подведения итогов. В сводной таблице вводятся все ответы, и комментарии. По результатам игры дети находят «сокровище» в виде раскраски с дополненной 3D-реальностью (Приложение «Quiver»). Алгоритм работы с раскрасками «Quiver».

После проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети стали более раскрепощенными в общении, повысили познавательную и речевую активность. Повысилась мотивации детей к трудным для них видам деятельности. Улучшилась речевая активность. Повысилась эффективности усвоения материала детьми (за счет реализации принципа наглядности и доступности материала). Повысилась скорость запоминания (за счет включения трех видов памяти детей: зрительная, слуховая, моторная). Реализовалась возможность индивидуального подхода с целью определения выбора индивидуального темпа, объема, сложности получаемой информации и времени обучения (за счет построения индивидуального маршрута). Появилась возможность фиксирования

содержания с многократным возвращением к нему, что позволило легко реализовать принципы прочности, систематичности. Совершенно новый уровень реализации принципа научности с использованием нарисованных картинок, видеороликов, позволяющими демонстрировать реальные объекты, явления, которые нельзя увидеть в повседневной жизни. Проходит подготовка детей к миру, построенному на цифровых технологиях.

Повысилась компетентность родителей в вопросах развития и образования детей. Родители до применения QR-квестов лишь в 50% случаев были вовлечены в процесс. А с применением мобильного обучения это число значительно увеличилось: на первый квест пришло 13 человек (это 72% от общего числа родителей), а на второй и третий по 16 (это уже 89% от общего числа), и, что особенно важно, включились в образовательную деятельность папы, их до этого не было. После проведения родители уходили со словами: «Теперь я знаю, чем занимается мой ребенок, его сильные и слабые стороны». Родители, любящие общение в социальных сетях и по телефону, оторвались от своего общения и провели время с пользой для себя и детей, лучше узнали своего ребенка, его уровень знаний и умение эти знания усваивать. В этом случае, современные технические устройства были нацелены на реальное общение родителей и детей.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что профессиональная и информационная культура педагогов повысилась, увеличилась доля компетентных родителей в вопросах развития и образования детей. Происходит повышение качества образовательного процесса.

Таким образом, QR-квест-игра является одним из интересных средств, направленных на развитие ребёнка как личности творческой, самостоятельной, активной, инициативной и физически здоровой. Что и является основным требованием ФГОС ДО. Образование должно приносить учащимся пользу и радость, способствовать развитию личности, только тогда оно будет по-настоящему современным и эффективным.

Программные средства, используемые при подготовке и в ходе квеста:

1. Генератор QR-кода.

2. Сканер QR-кода.
3. Приложение «Quiver».
4. Приложение learningapps.org.
5. Гугл-формы.
6. Гугл-рисунки.

Список литературы

1. Википедия: Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
2. Горвиц Ю. Кому работать с компьютером в детском саду / Ю. Горвиц, Л. Поздняк // Дошкольное воспитание. – 1991. – №5.
3. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании: Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
4. Игумнова Е.А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Биология в школе. – 2016.
5. Калинина Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве. – М.: Сфера, 2008.
6. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр // Дошкольное воспитание. – 2000. – №11.
7. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1–2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247>
8. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров; под ред. Е.С. Полат – М.: Академия, 2001.

9. Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013 г. №1155 «Об утверждении ФГОС ДО».
10. Путеводитель по ФГОС дошкольного образования в таблицах и схемах / Под общ. ред. М.Е. Верховкиной, А.Н. Атаровой. – СПб.: Каро, 2014.
11. Скоролупова О.А. Играем?... Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста / О.А. Скоролупова, Л.В. Логинова. – М.: Скрипторий, 2006. – 110 с.
12. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012.
13. Хуторской А.В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному?: Пособие для учителя / А.В. Хуторской. – М.: Владос-Пресс, 2005. – 383 с.
14. Хуторской А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Эйдос. – 2012. – №2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329–10.htm> (дата обращения: 17.04.2016).