

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «ДЮЙМОВОЧКА» С. ЕКАТЕРИНОВКА
ПАРТИЗАНКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

ПРОГРАММА СТАЖИРОВОЧНОЙ ПЛОЩАДКИ

**«РЕАЛИЗАЦИЯ РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

АВТОР: МАРАЦЕВИЧ Г. В. –
СТАРШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ

ОКТАБРЬ, 2020

РАЗДЕЛ 1. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Стажировочная площадка, как форма образовательной деятельности направлена на формирование и совершенствование профессиональных компетентностей стажёров посредством включения их в практику МБДОУ «Детский сад «Дюймовочка» с. Екатериновка - носителя актуального опыта.

Данная форма создает условия для проектирования стажёрами на основе изученного инновационного опыта собственных вариативных моделей профессиональной деятельности, адаптированных к условиям конкретного образовательного учреждения.

Организация стажировочной практики и сопровождения педагогов ДОУ Приморского края осуществляется по направлениям:

- создание информационной образовательной среды сетевого взаимодействия ОУ;
- методическая профессиональная поддержка педагогов, в условиях реализации регионального компонента;
- формирование банка инновационного опыта педагогов;
- диагностика результатов внедрения реализации регионального компонента в образовательном процессе через использование современных образовательных технологий.

Продуктом деятельности региональной стажировочной площадки является проектирование стажёрами на основе изученного инновационного опыта собственных вариативных моделей профессиональной деятельности, адаптированных к условиям конкретного образовательного учреждения.

Деятельность стажировочной площадки осуществляется в виде очных или дистанционных форм обучения и проведения мероприятий (в том числе, с использованием информационно-коммуникационных технологий), направленных на повышение квалификации (профессиональное развитие): открытые просмотры образовательной деятельности, семинары, семинары-практикумы, конференции, видеоконференции, мастер-классы, деловые игры и др. на базе МБДОУ «Детский сад «Дюймовочка» с. Екатериновка.

Организация деятельности региональной стажировочной площадки осуществляется на основании Приказа о создании стажировочной площадки № 106, от 02.10.2020.

1.1. Цель реализации Программы:

Совершенствование профессиональных компетенций в области изучения передового опыта по реализации регионального компонента в ДОО, приобретения практических навыков и умений для их эффективного использования при исполнении трудовых функций педагога ДООУ «Общепедагогическая функция. Обучение» согласно профессиональному стандарту «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном образовании, воспитатель).

Региональная стажировочная площадка способствует реализации следующих задач:

- организация обучения индивидуальных практик по реализации регионального компонента в ДОО;
- включение педагогов ДОО Приморского края (стажеров) в практическую деятельность площадки – носителя актуального опыта в вопросах реализации регионального компонента;
- ресурсное обеспечение образовательной деятельности стажеров.

Продуктом деятельности региональной стажировочной площадки является проектирование проектов по реализации регионального содержания образования на основе изученного инновационного опыта собственных вариативных моделей профессиональной деятельности, адаптированных к условиям конкретного образовательного учреждения.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовые действия	Знание, умение и владение
Сопровождение образовательного процесса со взрослыми обучающимися. Приобретение необходимых практических навыков в области организационных форм и технологий обучения взрослых. Реализация регионального компонента в образовательном процессе через использование современных образовательных технологий	Знать: принципы и особенности организации обучения взрослых; принципы и особенности организации обучения на выбранной стажировочной площадке.
	Уметь: организовать образовательный процесс по реализации регионального компонента в ДОО, исходя из приобретенных практических навыков и умений при изучении передового опыта на стажировочной площадке.

1.1. Категория обучающихся: работники дошкольных образовательных организаций.

1.2. Форма обучения: очно-заочная с применением ДОТ (электронное обучение, площадка – ЗУМ).

1.3. Общая трудоемкость: 16 академических часа.

1.4. Режим обучения: единовременно.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный (учебно-тематический) план

№ п/п	Наименование модулей и тем	Общая трудоемкость. Всего внеаудиторных самост. видов занятий/работ, акад. час.	Внеауд. самост. виды зан./раб., акад. час.		Форма контроля
			СТ	СП	
1.	«Успешная социализация дошкольников». «Реализация регионального компонента в образовательном процессе через использование современных образовательных технологий»	7	4	3	Заполненный дневник стажировки
1.1	Лекция. Теория понятия «Региональный компонент в образовательной программе ДОО»	2	2		
1.2	Вебинар «Реализация регионального содержания образования ДОО»	2	1	1	
1.3	Семинар-практикум «Создание предметно-пространственной среды ДОО, направленной на реализацию регионального компонента»	3	1	2	
2.¹	«Формы реализации регионального компонента средствами современных образовательных технологий»	7	3	4	Согласно прогр. стаж.
2.1	Ознакомление дошкольников с социальным миром на краеведческом материале»	3	1	2	
2.2	«Проектная деятельность как средство реализации регионального компонента в образовательном процессе»	4	2	2	
	Объем часов без итоговой аттестации	14	7	7	
	Итоговая аттестация Практика организации краеведческого подхода в организованном образовательном процессе (реализация проектов «Край Приморский – Родина моя»)	2		2	
	Итого	16			

¹ В модуле 2 необходимо сделать выбор образовательной стажировки по направлению.

2.2 Сетевая форма обучения не предусмотрена

2.3 Рабочая программа работы площадки

Перечень тем в соответствии с учебным (учебно-тематическим) планом	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание тем
Модуль 1 «Успешная социализация дошкольников». «Реализация регионального компонента в образовательном процессе через использование современных образовательных технологий» в рамках реализации национального проекта «Учитель будущего»		
1.1 Теория понятия «Региональный компонент в образовательной программе ДОО»	2 часа 1. Лекция; 2. Виртуальная экскурсия	Интерактивная электронная лекция - презентация программы ДОО по реализации регионального компонента. Образовательная деятельность с детьми 5-6 лет. Водоплавающие птицы. Интегрированное занятие с детьми 5-6 лет с использованием регионального компонента. "Парк для зверей и птиц Уссурийской тайги" 2. виртуальная экскурсия в музей «Славянская изба». Музей "Славянская изба" Страна мастеров
1.2 «Реализация регионального содержания образования ДОО»	1 час лекция – вебинар 1 час практика	1. Лекция Зум - платформа «Реализация регионального содержания образования ДОО» Путешествие в осенний лес. Интегрированное занятие. Знакомство с Ханкайским заповедником Знакомство с Лазовским заповедником 2. Мастер – класс «Облако слов». Практика: практическая деятельность 1. 1) Составить комплексно – тематическое планирование в Word на тематическую неделю. (Приложение 2). 2). Выбрать одну из тем: «Мир Японского моря», «Заповедное Приморье», «Путешествуем по городам Приморья», «7 чудес родного края», «Край родной – земля Приморска» и др. 3) Данную разработку отправить на электронную почту Maracevich70@mail.ru . 2. необходимо с 23 по 26 ноября 2020 г.: 1) Создать «Облако слов» Создать облако , Создать Облако слов (Приложение 3) по теме: «Знакомство дошкольников с Приморским краем», например: заповедники, города, знаменитые места, реки,

		водопады, японское море, красная книга Приморья и т.п. 2) Представить одно из названий списка «Облака» в виде гиперссылки видео, например - чтение стихотворения, исполнение песни, беседа с детьми и т.д. Разместить облако слов в совместную презентацию. Смотрите образец - слайд 3. Облако слов
1.3 Семинар-практикум «Создание предметно-пространственной среды ДОО, направленной на реализацию регионального компонента»	1 час. 1. Электронный Семинар – практикум. 2 часа 2. Практическое задание.	Электронный семинар – практикум: «Создание предметно – пространственной среды в ДОО». Зум – платформа. Практика: практическая деятельность по разработке модели ППРС по реализации регионального компонента (возраст дошкольников выбрать самим). Представить фотоотчет о создании «Цетра краеведения» в виде фотоколлажа. Создать страничку в виртуальной стене в сервисе Padlet, Центр краеведения
Модуль 2 «Формы реализации регионального компонента средствами современных образовательных технологий»		
2.1 «Ознакомление дошкольников с социальным миром на краеведческом материале»	1 час Онлайн - Лекция 2 часа Практическое задание	1.Электронная лекция: «Ознакомление дошкольников с социальным миром на краеведческом материале» Образовательная деятельность по реализации регионального компонента в ДООУ. Край Приморский - Родина моя. Интегрированное занятие с детьми 6-7 лет. 3. Практика: представить методическую разработку: «Квест – игра» (Приложение 4) Квест - игра "Заповедное Приморье" Квест - игра со старшими дошкольниками "Заповедное Приморье" По следам тигра
2.2 «Проектная деятельность как средство реализации регионального компонента в образовательном процессе»	2 часа Семинар – практикум» 2 час Практика	Семинар – практикум Зум - платформа 1.«Проектная деятельность как средство реализации регионального компонента в образовательном процессе». Знакомство с проектами, направленными на реализацию регионального содержания образования. 2. Знакомство с региональным сетевым проектом – конкурсом «Страна родная» https://sites.google.com/view/stranarodnaya/ 2. Практика: разработка краткосрочного проекта из серии: «Есть в Приморье красота, - заповедные места» (Приложение 5)
2 часа Итоговая аттестация Зум - организации краеведческого подхода в организованном образовательном процессе (презентация проектов «Край Приморский – Родина моя»).		

презентаций проектов «Край Приморский – Родина моя» с приложением (Конспект ключевого, итогового мероприятия) (Приложение 5)

***Примечание:** программа повышения квалификации реализуется в рамках национального проекта «ОБРАЗОВАНИЕ» и является неотъемлемой частью регионального проекта «Учитель будущего».*

РАЗДЕЛ 3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

3.1 Входной и выходной контроль не предусмотрен

3.2 Итоговая аттестация

Итоговая аттестация слушателей по программе проводится в форме разработки итогового проекта в виде портфолио участника стажировки (см. Методические рекомендации к оформлению портфолио участника стажировки²).

Критерии оценивания портфолио участника стажировки

Критерий \ баллы	2балла	1балл	0 баллов	Всего баллов	
				Максимум	Минимум
Титульный лист	Оформлен по всем рекомендациям	Оформлен с небольшими отклонениями от рекомендаций	Не оформлен	2	0
Мой педагогический портрет	Информация полностью соответствует рекомендациям	Информация не полностью соответствует рекомендациям	Информация отсутствует	2	0
Мой путь в обучении	Информация полностью соответствует рекомендациям и содержит свыше 5 фото и сканированных материалов	Информация, полностью соответствует рекомендациям и содержит не более 5 фото и сканированных материалов	Информация отсутствует	2	0
Результаты моей педагогической деятельности в рамках освоения учебного содержания программы	В разделе размещены: • один образовательный продукт участника стажировки; • или 2 отзыва или 2 рецензии коллег, участвовавших в апробации образовательных продуктов участника стажировки	В разделе размещены или один образовательный продукт участника стажировки; или 2 отзыва или 2 рецензии коллег, участвовавших в апробации образовательных продуктов участника стажировки; или один образовательный продукт участника стажировки; 1 отзыв или 1 рецензия	Информация отсутствует	2	0

		зия коллег, участвовавших в апробации образовательных продуктов участника стажировки			
ИТОГО				8	0

На подготовку к итоговой аттестации дополнительные часы не предусмотрены. Портфолио разрабатывается в процессе обучения.

Отметка за итоговую аттестацию: зачтено/не зачтено.

Отметка «зачтено» ставится в случае, если слушатель программы обучения заполнил дневник участника стажировки, подготовил портфолио участника стажировки и набрал по критериям оценивания портфолио участника стажировки от 4 до 8 баллов.

Отметка «не зачтено» ставится в том случае, если слушатель программы не заполнил дневник участника образовательной стажировки, подготовил портфолио участника стажировки, набрав от 0 до 3 баллов.

Требования к оформлению портфолио участника стажировки

1. Портфолио участника стажировки оформляется в электронном виде.
2. Критерии качества оформления портфолио участника образовательной стажировки:
 - структуризация материалов;
 - соответствие материалов учебному содержанию;
 - логичность и лаконичность всех письменных пояснений;
 - нацеленность автора на профессиональное развитие;
 - аккуратность и эстетичность.

РАЗДЕЛ 4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Учебно-методическое обеспечение программы

Федеральные документы:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2020 года [электронный ресурс] <http://zakon-ob-образovani.ru/> (дата обращения 17.09.2020)
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 1 июля 2013 г. N 499 г. Москва "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам [электронный ресурс] <https://rg.ru/2013/08/28/minobrdok.html> (дата обращения 17.09.2020)

Региональные документы:

1. Региональные проекты Приморского края в составе национального проекта «Образование» [электронный ресурс] <https://www.primorsky.ru/regionalnye-proekty/obrazovanie/> (дата обращения 26.08.2020).

Локальные документы:

1. Приказ о создании стажировочной площадки № 106 от 02.10.2020 .
2. Программа стажировочной площадки «Реализация регионального компонента в образовательном процессе через использование современных

образовательных технологий» МБДОУ «Детский сад «Дюймовочка» с. Екатериновка.

4.2 Материально-технические условия реализации программы

Для осуществления образовательного процесса по программе необходимы: выход в интернет мультимедийное оборудование (компьютер, с установленной программой ЗУМ, проектор, экран), канцелярские принадлежности

Приложение 1

Методические рекомендации к оформлению портфолио участника стажировки

В рамках программы повышения квалификации «Педагогические практики как механизм повышения профессионального мастерства педагога в системе непрерывного образования» участникам программы предлагается выполнить итоговую работу в виде портфолио участника стажировки

Портфолио участника стажировки представляет собой электронную папку, в которую помещаются материалы, отражающие прохождение обучения участником программы повышения квалификации.

Цели и задачи портфолио участника стажировки

- ☐ Систематизация учебного материала, полученного в ходе обучения.
- ☐ Мотивация педагога к непрерывному образованию.
- ☐ Развитие профессионального мастерства педагога.

Структура и содержание портфолио участника стажировки

1. Титульный лист. Первый лист портфолио участника стажировки.
2. Мой педагогический портрет.

В данном разделе размещается информация о личности владельца портфолио участника стажировки по следующим рубрикам:

- место работы, должность;
- образование;
- опыт работы;
- область профессиональных интересов.

3. Мой путь в обучении.

В данном разделе размещаются:

☐ материалы, свидетельствующие о прохождении стажировки в образовательной организации в рамках освоения учебного содержания программы (конспекты (скан), фото и др.).

4. Результаты моей педагогической деятельности в рамках освоения учебного содержания программы.

В данном разделе размещаются:

☐ образовательные продукты (или описание образовательных продуктов с указанием ссылки в Интернете, где данный продукт расположен), созданные участником программы в процессе освоения учебного содержания;

☐ анкеты, тесты, отзывы учащихся, а также отзывы, рецензии коллег,

участвовавших в апробации образовательных продуктов участника программы в рамках освоения учебного содержания

Приложение 2

Методические рекомендации по оформлению комплексно – тематического планирования тематической недели (старший дошкольный возраст)

Тема: *например* «Мир Японского моря».

Цель: познакомить с обитателями Японского моря

Итоговое мероприятие:

Дни недели Тема дня	Формы организации деятельности Задачи: активизировать познавательный интерес к обитателям морских глубин. Закрепить знания детей о разнообразии подводного мира; поощрять навыки поисковой деятельности; обогащать речь детей; формировать бережное отношение к природе. Расширить словарь детей: ламинария, морская звезда, медуза, осьминог, креветка, рыба-пила, краб, морской конёк, камбала. Уточнить и закрепить и знания об обитателях моря. Развивать находчивость, сообразительность, внимание, умение доказывать правильность своего суждения. Обучать детей различным приёмам работы с различными изобразительными средствами, умению следовать устным инструкциям, оперировать понятиями, обозначающими пространственные характеристики. Развивать мелкую моторику рук и глазомер, художественный вкус и творческие способности. Воспитывать культуру труда при создании коллажа, коммуникативные способности детей.	Материалы и оборудовани е
Понедельник «Морские обитатели»	1.Беседа: «Морские обитатели», просмотр видеоролика «Обитатели Японского моря». 2.Разучивание игр «Рак пятится назад», «Хищник в море» Комплекс гимнастики «Спит морское царство». 3. Словесные игры: «Опиши животное», «Отгадай загадку», «Кто, что слышит?», «Чьи детки?» «Найди предмет по описанию», «Назови одним словом», «Кто больше заметит небылиц?». 4. Слушание музыки: «Звуки моря»; Дебюсси К. «Море», эскиз для симфонического оркестра, «Разговор ветра с морем»; Равель М. «Игра воды»;	

Вторник «Морское путешествие»	1. Рассматривание фотоальбома «Как мы отдыхали на море». 2. Дидактические игры: «Четвертый лишний», «Укрась аквариум», «Кто здесь живет?», «О ком расскажу». 3. «Викторина: «Чудеса подводного мира». 4. Подвижные игры «Море волнуется», «Осьминог и рыбки». 5. Сюжетно-ролевые игры: «Морские следопыты», «Путешествие на корабле», «Подводная экспедиция». 6. Разучивание стихов В. Орлова «Для чего морю наряды?», «Я рисую море», Ю. Дулепины «Осьминог», С. Баранова «Дельфины».	
Среда Заповедник ДВО РАН «Дальневосточный морской заповедник»	1. Беседа: «О рыбах, о морях и океанах, о подводном мире, о морском заповеднике»; 2. Рассматривание красной книги (энциклопедий «Японское Море и его мир», «Рыбы которые светятся»); 3. Настольные игры: «Парные картинки», «Узнай, что изменилось», «Найди такую же». 4. Прослушивание песен о море; песни «Дельфины» на стихи С. Козлова из мультфильма «В порту»;	
Четверг «Возле моря мы живем»	1. Творческие рассказы: «Как я ездил в океанариум» (выборочно). 2. Прослушивание аудио записей с шумом моря. 3. Просмотр мультфильмов: «Разноцветная семейка», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Русалочка», «В поисках Немо», «Подводная братва». 4. Рассматривание альбомов «Мир Японского моря». 5. Развлечение «Море, море – жизнь на дне». 6. Прослушивание песен о море; песни «Дельфины» на стихи С. Козлова из мультфильма «В порту»; Слушание музыки: «Звуки моря»; Дебюсси К. «Море», эскиз для симфонического оркестра, «Разговор ветра с морем»; Равель М. «Игра воды»;	
Пятница «Сохраним Японское море»	1. Оформление фотовыставки «Подружись с волной». 2. Игра – ситуация «Путешествие в подводный мир». 3. Вечер загадок, стихов о морском мире. 4. Словесные игры: «Опиши животное», «Отгадай загадку», «Кто, что слышит?», «Чьи детки?», «Найди предмет по описанию», «Назови одним словом», «Кто больше заметит небылиц?». 5. Создание коллажа «Сохраним Японское море».	

Дни недели Тема дня	Формы организации деятельности	Материалы и оборудование
Понедельник	Задачи:	

Вторник		
Среда		
Четверг		
Пятница		

Приложение 3

Методические рекомендации по созданию «Облака слов»

С облаком слов или тегов вы наверняка уже не раз встречались в сети Интернет.

Как правило, такое облако «висит» на сайте в боковой колонке, а при наведении курсора на него слова начинают или увеличиваться в размерах, или «вращаться» вокруг невидимой нам оси.

Облако слов или тегов (англ. tag cloud, word cloud, wordle) — это визуальное представление списка категорий или тегов, также называемых метками, ярлыками, ключевыми словами и т.п.

Принцип устройства таких облаков очень простой. Поскольку каждое слово является гиперссылкой, то чем чаще оно встречается на сайте, тем больший размер принимает в облаке. Встречаются облака, в которых важность слова подчеркивается цветом. Таким образом, облако слов всегда подвижно и изменяется в размерах и по цвету по мере публикации новых материалов на сайте.

Каким образом педагог может использовать облака слов в своей работе?

Существуют различные способы:

- как дидактический материал на занятиях (в электронном виде или распечатанный на принтере);
- для создания ярких, запоминающихся продуктов (открытки, информационно-рекламные буклеты, бюллетени, презентации);
- для акцентирования внимания на важных датах, событиях, ключевых моментах (при обобщении опыта, в аналитических материалах, в презентациях и т.п.);

Квест – технологии в дошкольном образовании

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» ДО стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры».

В квесте (англ. quest, или приключенческая игра) всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет, подсказку, сообщение, чтобы двигаться дальше. В случае проведения его в детском саду, дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая ребусы, головоломки и другие интеллектуальные загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания и находя подсказки. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира.

Все это характеризует игру-квест как уникальную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно - исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Цель исследования

Внедрение в практику работы педагогов с детьми старшего дошкольного возраста квест - технологий:

конкретизировать представления педагогов о принципах организации и содержания квест игры;

формировать партнерские навыки, социально-коммуникативные качества во взаимоотношениях педагог-ребенок;

создать условия для самореализации и стимулирования творческого потенциала педагогов.

Материалы и методы.

В каких бы условиях не проводился квест, будь то отдельное помещение, здание всего детского сада, уличная веранда или спортивная площадка, основными задачами его будут:

Способствовать всестороннему развитию детей;

Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач;

Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации;

Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития;

Создание положительного эмоционального настроения.

Выбор сюжета квеста может диктоваться календарной или проектной тематикой, а так же решением конкретной педагогической проблемы (например, расширить знания детей о русских народных сказках). Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения детей несколькими группами одновременно.

План подготовки игры-квест включает в себя следующие обязательные пункты:

Написание сценария, содержащего информацию познавательного характера; Подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);

Разработка маршрута передвижений: во-первых, он должен быть непривычным, но безопасным для детей, во-вторых, для повышения интереса детей, способы передвижений могут быть различными, в третьих, их должно быть достаточное количество с посещением малоизученных «уголков»;

При методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребенка. Художественное оформление «остановок» по маршруту поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

Благодаря проведению квестов предметно-развивающая среда (ПРС) учреждения всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в ПРС, согласно заданной тематике, могут быть заранее созданы с помощью детей и их родителей, что в свою очередь способствует поддержанию постоянного интереса к продуктивной деятельности и развитию наблюдательности у детей. Подготовка реквизита для проведения каждого задания.

Основа успеха проведения любого квеста зависит от выбранной темы, насколько актуальной и интересной будет она для 5-7 летних детей. Обладая даже небольшими знаниями по этой теме, и получив определенную свободу мышления и действий, при минимальном вмешательстве взрослого, дети смогут самостоятельно добиться нужного результата.

Роль педагога в данном случае сводится к ненавязчивому направлению детских рассуждений в нужное русло, а не к прямой подсказке! Таким образом, квест-игра стимулирует педагогов к переходу от авторитарного стиля работы со старшими дошкольниками к партнерским взаимоотношениям.

Результаты

Во время проведения игры-квеста, получив большой эмоциональный заряд, дети становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий. Огромным плюсом в проведении такого мероприятия, является совместная работа всех ведущих специалистов дошколь-

ного учреждения как единой команды (воспитатель, педагог - организатор, инструктор по физической культуре, психолог, музыкальный руководитель).

Заключение и выводы

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.

Квест-игра в русле образовательной деятельности с дошкольниками

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Обучение в форме игры - замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Наиболее эффективной и оригинальной образовательной технологией, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи является *интерактивная игра-квест*.

Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий, проявление смелости и настойчивости, и способствующая полному погружению в происходящее. Данный формат игры приглашает детей отправиться в интересное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений. Он пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск нестандартных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм. Воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

Значение квест-игр

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- закладывают основы самоанализа;
- воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремлённость;

- создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

Задачи квест-игр:

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Квест-игра реализуется в интеграции всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т.д.);
- познавательно-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т.д.);
- театрально-музыкальной;
- восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

С вышеуказанными видами деятельности используются следующие приёмы:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

Для того чтобы эффективно организовать квест-игру и задачи решались наиболее успешно следует придерживаться определенных принципов:

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует ребёнка на самостоятельный поиск информации, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.

2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.

3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.

7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (задания) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Обязательные просьбы имеют место быть, но в минимальном объёме.

8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств.

Методика организации и проведения квеста

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии. Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокейшн — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет:

- 20–25 минут для младших дошкольников;
- 30–35 минут для воспитанников средней группы;
- 40–45 минут для старших дошкольников.

Типология квестов:

- линейные - задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- штурмовые - команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- кольцевые - круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т.д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста - команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания.

Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

Выполнив одно задание, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию.

Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

- **Пролог** - вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества. Организационная часть квеста также включает:

- распределение детей на команды;
- знакомство с правилами;
- раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

- **Экспозиция** — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

- **Эпилог** — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

- Что вызвало наибольший интерес?
- Что узнали нового?
- Что показалось трудным?
- Довольны ли вы своими результатами?
- Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

Примеры оформления игрового маршрута квест-игры

- **Маршрутный лист.** Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.

- **«Волшебный клубок».** К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.

- **Карта** — изображение маршрута в схематической форме.

- **«Волшебный экран»** — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.

• **«Следы».** Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

• **«Тайник».** Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

- заморозить в кубике льда;
- написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;
- положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;
- искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;
- спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой;
- спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

Примеры заданий в квест-игре

• **«Кроссворд».** Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.

• **«Пазл».** Собранная из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.

• **«Лабиринт».** Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

• **«Зеркало».** Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

• **«Кто лишний?».** Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

• **«Составь рассказ».** Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.

• **«Цветик-семицветик».** На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».

• **«Фея танца».** Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.

Основными критериями качественного квеста являются:

- соблюдение правил безопасности;
- оригинальность замысла темы и сценария;
- логичность заданий и целостность сюжета;

- создание привлекательного и яркого игрового пространства.

Рекомендации к организации и проведению квест-игры

• Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу. Во время размышлений имеет смысл подумать над такими вопросами:

Какие задачи наиболее важны для детей?

Какие темы были бы действительно актуальными?

- Что дети моей группы не знают и не умеют делать?
- Обладаю ли я личностным потенциалом и уровнем профессиональной подготовки, которые необходимы для такой работы?

- Какой результат хотелось бы видеть?

• Сформулировать цели и задачи.

• Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.

• Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций). Требования к сценарию:

- первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь и игру, вдохновить и вселить оптимизм;

- поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления;

- зоны игрового маршрута не должны пересекаться;

- игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными;

- целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).

- задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.

• Подготовить раздаточный и дидактический материал, создать условия для успешного проведения проекта:

- продумать методику проведения игровых испытаний;

- подготовить презентацию для вводной части;

- продумать музыкальное оформление;

- подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.

О чём нужно помнить при подготовке квест-игры:

• Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т.д.

• Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.

• Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.

• Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!

• Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.

- Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.

- Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.

- Роль педагога - направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.

- В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

Квест - это игра, которая помогает активизировать педагогов, детей, родителей, проявить находчивость и наблюдательность, продемонстрировать развитое воображение, творческие, интеллектуальные и физические способности, а также духовно-нравственные качества. Родители активно включаются в жизнь своих детей, что способствует возникновению доверительных отношений между семьями воспитанников и педагогами, а также улучшает взаимопонимание между детьми и родителями.

Данная игровая технология успешно используется в методической работе над профессиональным совершенствованием педагогов. Квесты помогают воспитателям, психологам, логопедам познакомиться с инновационной образовательной технологией, апробировать новую методику, поделиться интересными творческими идеями, наконец, самостоятельно пройти игровые испытания, окунувшись в атмосферу веселья и радости.

Список использованных источников

1. Андреева, А. Д. Проблема игровой мотивации современных детей // Журнал практического психолога. – 2008 - № 5.
2. Бачурина, В. Развивающие игры для дошкольников. – М. ООО ИКТЦ «ЛАДА», 2007. – 176 с. – (Серия «Талантливому педагогу – заботливому родителю»).
3. Гавришова Е.В., Миленко В.М. Квест – приключенческая игра для детей // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2015 - №10.
4. Овчинникова Т.С. Организация здоровьесберегающей деятельности в дошкольных образовательных учреждениях – КАРО, 2006 – 176с.
5. Что такое квест? [Электронный ресурс]: сайт // GuestsGuru.ru. – Режим доступа: <http://questsguru.ru/quest-info>.

Методические рекомендации по оформлению паспорта проекта

Автор проекта	
Участники проекта	Дети ----- группы, воспитатели, старший воспитатель, социальные партнеры
Возраст участников проекта	
Вид проекта	По доминирующей в проекте деятельности: По числу участников проекта: По времени проведения:
Продолжительность проекта	
Проблема	
Актуальность	
Цель проекта	
Задачи проекта	
Ожидаемые результаты	
Мероприятия подготовительного этапа	
Мероприятие основного этапа	Ключевое мероприятие 1. 2.
Рефлексия	Например. Реализация проекта.... позволила дошкольникам усвоить краеведческий материал через совместный поиск решения проблемы.

Методические рекомендации по оформлению сценария ключевого мероприятия

Тема

Цель:

Задачи:

1

2

3

Предварительная работа:

Формы, методы и приемы:

Ход мероприятия

Список использованных источников

1

2

3