

Реализация современной образовательной квест-технологии в работе с педагогами

В современном цивилизованном обществе педагог является фигурой, которая требует особого внимания, и там, где его место занимает недостаточно профессионально подготовленные люди, в первую очередь страдают дети.

Принятые ФГОС требует от педагога ориентации на творческие силы, способности, интересы, его стремление к самореализации. Ключевое значение приобретает готовность (стремление) педагога к постоянному профессиональному росту. Для повышения профессиональной компетентности воспитателей, их уровня активности и самостоятельности, развития навыков анализа и рефлексии своей деятельности, а также развития диалогического взаимодействия педагогов в работе с педагогическим коллективом эффективно использовать интерактивные формы и методы работы. Основной направленностью интерактивных форм является активизация педагогов, развития их креативного мышления, нестандартный выход из проблемной ситуации.

К интерактивным технологиям работы обычно относят коллективную мыслительную деятельность (КМД) – «форму взаимодействия педагога - учебной группы, протекающего в поисковых созидательных ситуациях», коллективный способ обучения (В.К.Дьяченко).

Одной из таких технологий является современная квест – технология.

В образовательном процессе квест - это специально организованный вид исследовательской деятельности, где участники осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Это - своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать определенные задачи.

Задачи могут быть самые разные по своему содержанию и наполнению: творческие, активные, интеллектуальные, для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Классификация квестов разнообразна:

по содержанию

1. Сюжетные.
2. Несюжетные.

по числу участников

1. Одиночные.
2. Групповые.

по продолжительности

1. Кратковременные.
2. Долговременные.

По структуре организации

1. Линейный.
2. Штурмовой (не линейный).
3. Кольцевой.

по месту проведения

1. Веб-квест.

2. Живой квест:

- пешеходный;
- тематический выездной;
- автоквест;
- квест в чужом городе;
- квест в торговом центре;

по назначению

1. Интеллектуальный.
2. Образовательный.
3. Социальный.
4. Развлекательный.

Алгоритм организации и проведения квест-игры:

- Определить цели и задачи
- Выбрать место проведения игры.
- Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.
- Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители), рассчитать количество организаторов и помощников.
- Разработать легенду игры, её формат и правила, написать сценарий (конспект)
- Подготовить задания, реквизит для игры.
- Назначить дату и замотивировать участников.
- Проведение игры.
- Обобщение и презентация результатов игры (рассказ, коллаж, газета, информационный листок и пр.)
- Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы)

Варианты составления маршрута:

Маршрутный лист (на нем написаны последовательно станции и где они расположены или загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

«**Волшебный клубок**» с последовательно прикрепленными записками с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

Карта (схематическое изображение маршрута);

«**Волшебный экран**» (планшет или ноутбук с фотографиями тех мест, куда должны последовать участники)

Участники узнают о том, куда дальше идти после выполнения задания (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории)

Примерный ход игры

1. Вводная часть:

- приветствие и знакомство с участниками;
- легкий интерактив и физическая разминка;
 - определение тематики, целей игры;
 - формирование команд, их названия и выбор капитанов;
- ознакомление с правилами и непосредственно игра.

2. Квестовая часть:

- получение первого задания;
- выполнение условий игры и поиск промежуточного результата;
- поочередное выполнение последующих заданий;
- небольшой перерыв в виде игровой части, танцевальная зарядка;
- поиск финальных заданий;
- получение призов.

Квест для педагогов «В мире экологии»

Цель: развивать творческий потенциал педагогов, их компетентность в сфере экологии; повысить профессиональное мастерство педагогов и эффективность их процессуальной деятельности, установить тесное сотрудничество между педагогами ДОУ.

Задачи:

- Обучить педагогический коллектив теоретическим и практическим основам квест-технологии; развить творческие умения и навыки, способствующих формированию эффективного образовательного квеста;
- Выявить имеющиеся знания у педагогов по методике ознакомления с природой, по вопросам экологии
- Повысить эффективность профессионального взаимодействия педагогов в процессе групповой работы

Легенда квеста:

К педагогам приходит добрый волшебник ФГОС, который сообщает, о том, что узнал о поисках педагогами ДОУ новых технологий для совершенствования педагогического процесса. Как мудрый волшебник, ФГОС решил им помочь и подарить волшебную книгу «Квест- современная образовательная технология». Но коварная волшебница Магика украла книгу и спрятала ее за пятью замками. Чтобы открыть их педагоги должны показать свои знания и компетентность решив все головоломки коварной волшебницы.

Педагоги отправляются в путь в сопровождении волшебника ФГОС, двигаясь по подсказкам, которые оставила волшебница.

За каждое правильно выполненное задание педагоги получают заветный ключ от замков.

Первое задание – «Экологическая разминка», где педагоги показали свои знания в области экологии.

Второе задание «Волшебная ромашка» - необходимо назвать формы работы с родителями по экологическому воспитанию.

Третье задание – «Экологический ребус» - нужно отгадать зашифрованных животных

Четвертое задание – «Угадай мелодию» - педагоги по подсказкам должны угадать песни, в которых упоминаются деревья, цветы, явления природы

Пятое задание – «Методический турнир» - необходимо назвать компоненты предметно-развивающей среды по экологии в ДОО

Получив последний ключ и подсказку, педагоги находят сундук, открывают замки и получают волшебную книгу, в которой содержатся консультации, рекомендации по использованию квест технологии в работе с дошкольниками.

Фото- квест

Остановимся кратко на том, что такое фотоквест .

Фотоквест – соревнование по тематической фотографии с временным ограничением.

В игре участвуют команды от 2 до 5 человек, вооруженных фотоаппаратом. Команды получают список из некоторого количества заданий – тем фотографий, которые им нужно выполнить за определенное время.

В реальной жизни в ответ на каждое задание представляется только одна фотография, не допускается обработка фотографий.

Мы несколько изменили правила для проведения педагогического фотоквеста.

Фотоквест для педагогов «Здоровье детей в наших руках!»

Педагогический фотоквест проводился в целях:

- исследования уровня компетенции педагогов;
- повышения профессионального мастерства педагогов;
- выявления и распространения передового педагогического опыта;
- внедрения и распространения современных инновационных образовательных технологий;
- поддержки творчески работающих педагогов.

Участники фотоквеста:

- МБДОУ детский сад №9 «Солнышко»
- МБДОУ детский сад №32 «Теремок»

Команде высылается бланк с заданиями по электронной почте. Задания выполняются всеми членами команды вместе. Ответы на вопросы принимаются в виде фотографий, фотоколлажей.

Задания выполняются в ограниченное время . За правильно выполненное задание участникам высылался кусочек фразы – высказывания Горация «Если не бегаешь, когда здоров, придется побегать, когда заболел»

1. «Чтоб здоровье было в порядке – не забывайте о зарядке»

Задание: Представить фотоколлаж о проведении утренней гимнастики в нетрадиционной форме (с использованием элементов артикуляционной, пальчиковой, дыхательной гимнастик; на сюжетной основе, на основе загадок)

2. «Кольца, лесенка, турник – заниматься я привык,

Приходите на часок в наш спортивный уголок»

Задание: Фотоколлаж о предметно- развивающей среде в группе по физическому развитию (с использованием нетрадиционного оборудования)

3 «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества» В.Сухомлинский.

Задание: Фотоотчет об использовании коррекционных технологий в работе с детьми (изотерапия, песочная терапия, тестопластика, коллажирование, мандалотерапия, сказкотерапия, куклотерапия и т.д.)

3. «Праздник спортивный гордо вступает в свои права,

Солнцем улыбки доброй встречает его детвора»

Задание : Фотоотчет о проведении совместного спортивного мероприятия с родителями.

После выполнении заданий был проведен круглый стол, на котором участники представили наиболее интересные фотоотчеты, а так же поделились мнениями по проведению данного мероприятия.

В заключении, каждый участник получил диплом за участие в фотоквесте.

Хочется отметить достоинства квест-игры в работе с педагогами:

- ❖ Участие в квест-игре позволяет каждому педагогу проявить свои знания и способности, а так же проявить искреннюю заинтересованность в достижениях друг друга;
- ❖ Возможность эффективного профессионального взаимодействия в процессе групповой работы: умение слушать друг друга, распределять работу, оказывать помощь, обмениваться информацией и усилиями, что служит хорошим способом сплотить играющих;
- ❖ В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять квесты по ходу их прохождения;
- ❖ Создание атмосферы эмоционального подъема и раскрепощенности;
- ❖ Квест-игры способствуют повышению самооценки педагога, уверенности в себе, а так же снятию чувства страха за ошибку, что очень важно для молодых, начинающих педагогов

В заключении хочется добавить, что применение интерактивных технологий в работе с педагогами способствует активизации передового опыта, обмену знаниями и опытом, становлению нового профессионального мышления, приобретению конструктивной позиции в отношении нововведений, пробуждению чувства нового, формированию критической самооценки собственной практики.