

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 9 «Солнышко»

Методическая разработка «Опыт работы по использованию инновационных
технологий в работе с педагогами»

Тема: «Реализация современной образовательной квест-технологии в работе
с педагогами»

Разработала:

Молькова Наталья Владимировна

Заместитель заведующего

по воспитательной и

методической работе

Содержание

Пояснительная записка.....	2-4 стр.
Теоретический этап.....	5-6 стр.
Практический этап.....	7-12 стр.
Заключительный этап.....	13-14 стр.
Список литературы.....	15 стр

Пояснительная записка

Современные условия функционирования системы образования, проводимые реформы структурной и содержательной стороны образования увеличивают сложность профессионально – педагогической деятельности, связанной с интеллектуальным и эмоциональным напряжением, преодолением психологических затруднений.

Принятые ФГОС требует от педагога ориентации на творческие силы, способности, интересы, его стремление к самореализации. Современный педагог должен уметь строить свою профессиональную деятельность на высоком научно-педагогическом уровне, принимать обоснованные профессиональные решения, самостоятельно получать знания. 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 – «форму взаимодействия педагога - учебной группы, протекающего в поисковых созидательных ситуациях», коллективный способ обучения (В.К.Дьяченко).

Одной из таких технологий является современная образовательная квест – технология, применение которой в работе с педагогами **актуально** на наш взгляд.

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.

Иными словами, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету.

Использование данной технологии в работе с педагогами достаточно эффективно на наш взгляд, так как:

- ❖ Участие в квест-игре позволяет каждому педагогу проявить свои знания и способности, а так же проявить искреннюю заинтересованность в достижениях друг друга;
- ❖ Создается 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 способствуют повышению самооценки педагога, уверенности в себе, а так же снятию чувства страха за ошибку, что очень важно для молодых, начинающих педагогов.

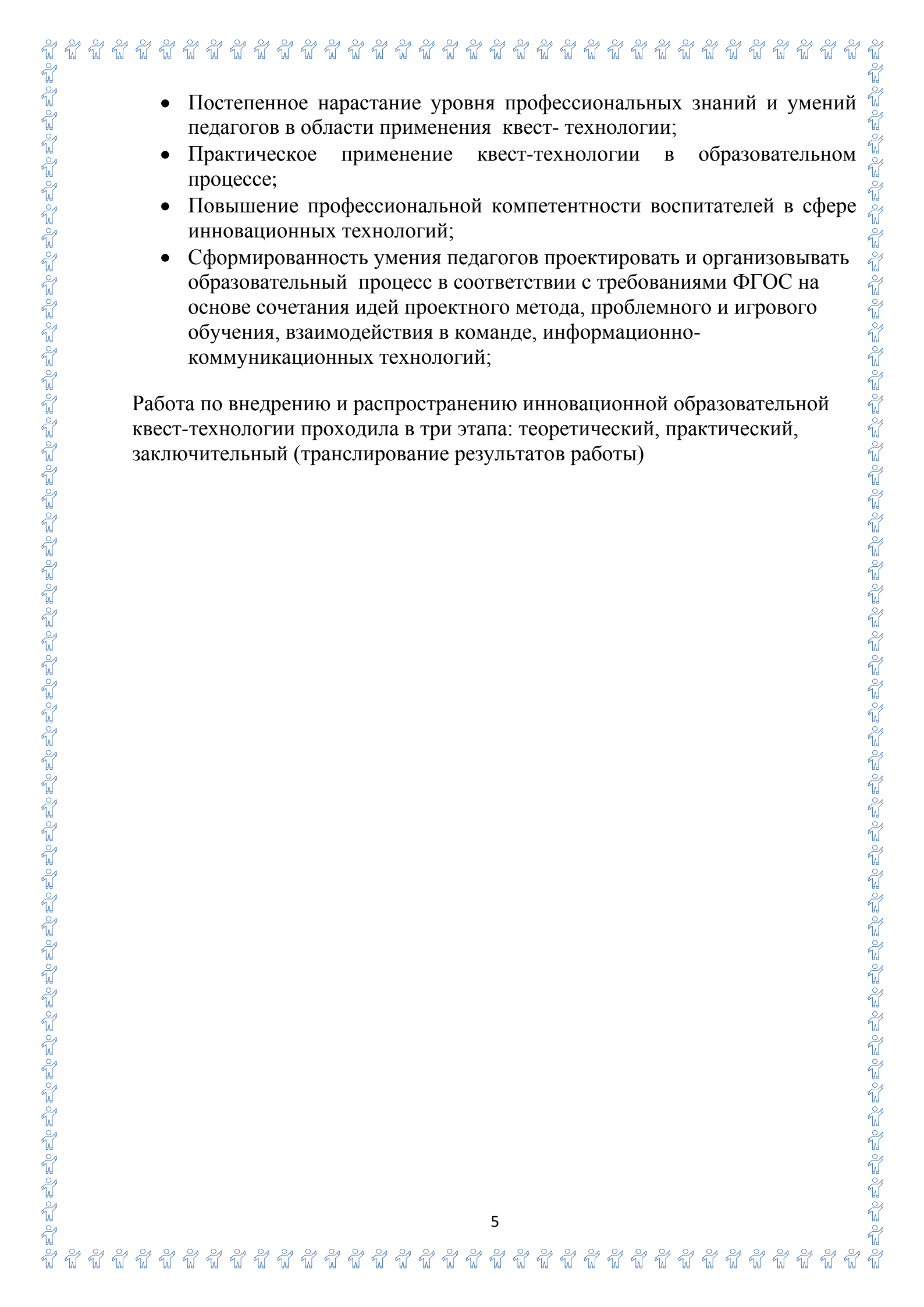
Цель работы:

Внедрение и распространение современной инновационной образовательной квест- технологии в образовательный процесс.

Задачи:

- Сформировать у воспитателей и специалистов ДОО представления о Квест- технологии.
- Формировать информационную культуру педагогов, готовность к применению в образовательном процессе квест- технологии
- Содействовать практическому освоению навыков проектирования образовательной деятельности с применением Квест-технологии.
- Обучить педагогический коллектив теоретическим и практическим основам квест-технологии; развитие творческих умений и навыков, способствующих формированию эффективного образовательного квеста;
- Создать условия для профессионального взаимодействия педагогов в рамках участия в Квест- игре.

Ожидаемые результаты:

- 
- Постепенное нарастание уровня профессиональных знаний и умений педагогов в области применения квест- технологии;
 - Практическое применение квест-технологии в образовательном процессе;
 - Повышение профессиональной компетентности воспитателей в сфере инновационных технологий;
 - Сформированность умения педагогов проектировать и организовывать образовательный процесс в соответствии с требованиями ФГОС на основе сочетания идей проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;

Работа по внедрению и распространению инновационной образовательной квест-технологии проходила в три этапа: теоретический, практический, заключительный (транслирование результатов работы)

I Теоретический этап.

Задачи

- Предварительная работа с педагогами по выявлению начального уровня представлений о квест-технологии
- Подбор, изучение, анализ, систематизация научно-методической литературы и интернет-источников по данной проблеме; определение подходов, форм и методов работы с педагогами;
- Обогащение и расширение теоретических знаний педагогов по квест-технологии.

Опрос педагогов на начальном этапе показал, что только 28% (4 человека) педагогов знают, что такое квест-игра, 14% (2 человека) имеют некоторое представление об инновационной квест-технологии, никто из педагогов не применял квест-технологии в образовательном процессе; 100% педагогов проявили заинтересованность к изучению и внедрению данной технологии.

Изучив и проанализировав научно-методическую литературу, интернет-источники, были определены формы и методы работы с педагогами на данном этапе.

- Консультации:

«Квест-технология – что это такое?» (История понятия, определения квестов, сущность)

«Принципы построения квестов»

«Образовательный квест в работе ДОУ»

- **Лекция – консультация** (после изложения материала педагоги могут задавать вопросы, обмениваться мнениями):

«Достоинства квестов»

«Организация и условия проведения квестов в ДОУ»

«Технологическая карта образовательного квеста (по Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой)»

- **«Точечные» консультации** для молодых педагогов (по вопросам, интересующим педагогов)

- **Интернет - консультации** «Ваш вопрос – наш ответ»

- Буклеты, информационные листы

«Классификация квестов»

«Алгоритм организации и проведения квестов»

«Структура образовательного квеста»

Вывод: первый этап работы показал заинтересованность педагогов в изучении данной технологии, желание освоить технологию организации и проведения квестов, а так же самим стать участниками квест-игры. (теоретический материал, использованный для работы с педагогами, собран в приложении №1 «Методическое сопровождение реализации квест-технологии в ДОУ»)

II. Практический этап

Задачи:

- Формировать практические навыки педагогов по разработке квест-игр;
- Повысить уровень профессионального взаимодействия в рамках участия в квест-играх.

Для решения поставленных задач использовались различные методы и приемы:

- **Семинар «Квест – современная образовательная технология»** (педагоги смогли обсудить положительные и отрицательные стороны квест-технологии)
- **Мозговой штурм «Разработка легенд для квестов различной тематики»** (из большого количества предложенных вариантов выбирались самые интересные и оригинальные идеи для разработки легенды)
- **Творческий час «Квест-это познавательно»** (педагоги подбирали задания для квест-игр по разработанной легенде)
- **Семинар-практикум «Проектирование образовательного квеста по технологической карте Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой»**

Отметим, что использование технологической карты образовательного квеста, как современного дидактического средства, содействует:

- организации образовательного процесса в соответствии с требованиями ФГОС на основе сочетания идей проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;
 - планированию субъект-субъектного педагогического взаимодействия участников;
 - стимулированию использования электронных гаджетов и Интернет-ресурсов в образовательном процессе;
 - четкому структурированию занятия с учетом элементов квеста и их содержательного наполнения;
 - оптимизации работы педагога по подготовке к занятию, как по времени, так и по усилиям.
- **Практикум для молодых педагогов «В мире образовательного квеста»**

(молодые педагоги анализировали готовые квесты, заполняя паспорт квест-игры, что способствовало лучшему пониманию сущности квеста, умению видеть его положительные и отрицательные стороны, а так же возможности изменить его в лучшую сторону)

- **Практикум «Сравнительный анализ квеста и интегрированного занятия»** (практикум помогает понять структуру квест-игры, отличительные особенности квеста от интегрированного занятия, его достоинства)

- Решение кроссворда «Квест-это серьезно» (способствует усваиванию основных понятий по теме «Квест-технология»)

- **«Школа передового опыта»** (просмотр молодыми педагогами квест-игры, проведенной педагогом – стажистом, дальнейшее обсуждение просмотренного мероприятия)

- **Мастер- класс «Играем в квест»**

Данный мастер - класс был представлен двумя мероприятиями, участниками которых стали сами педагоги. Остановимся на них поподробнее.

Педсовет в форме Квест – игры 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; развивать творческие умения и навыки, способствующие 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 ДОУ

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.

В процессе рефлексии, педагоги высказали мнение о том, что такая форма педагогического взаимодействия очень динамична, познавательна, позволяет всем участникам проявить себя, в то же время возрастает ответственность за результативность всей команды в целом; момент неожиданности, желание получить заветные ключи мотивирует к решительным действиям, повышает быстроту реакции, способствует анализу собственных знаний, умений и навыков.

Педагогический фотоквест для педагогов «Здоровье детей в наших руках»

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.

Данный вид квеста относится к веб-квестам, так как работа осуществляется с использованием сети интернет. Такая форма взаимодействия педагогов была совершенной новой для нас и оказалась очень эффективной.

Сохранение и укрепление здоровья дошкольников – одна из актуальнейших проблем нашего времени.

Именно этой теме был посвящен фотоквест «Здоровье детей – в наших руках», который проводился между командами педагогов МБДОУ д/с №9 «Солнышко» и МБДОУ д/с №32 «Теремок». Организатор - МБДОУ д/с №9 «Солнышко»

Педагогический фото-квест 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.

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

После прохождения каждого этапа команда получала кусочек ключевой фразы квеста – высказывание Горация о здоровье «Если не бегаешь, пока здоров, придется побегать, когда заболеешь».

Педагогический фотоквест состоял из четырех этапов:

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

Задание: Представить фотоколлаж о проведении утренней гимнастики в нетрадиционной форме.

МБДОУ д/с №9 «Солнышко» представил фотоколлаж о проведении утренней гимнастики с использованием ИКТ-технологии; МБДОУ д/с №9 «Теремок» - гимнастику с использованием нетрадиционного оборудования – газеты.

- «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).

Представленные фотоколлажи показали оригинальность, творчество педагогов при оформлении физкультурного уголка в группах

- «Праздник спортивный гордо вступает в свои права,
Солнцем улыбки доброй встречает его детвора»

Задание : Фотоотчет о проведении совместного спортивного мероприятия с родителями.

МБДОУ д/с №9 «Солнышко» представил фотоотчет о проведении спортивного праздника в группе раннего возраста «Мама, папа и Я – дружная семья»; МБДОУ д/с №9 «Теремок»- спортивный праздник в средней группе «Синий, красный, белый»

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

Задание: Фотоотчет об использовании коррекционных технологий в работе с детьми

Команда МБДОУ д/с №9 «Солнышко» представила фотоколлажи об использовании в работе тестопластики и куклотерапии, команда МБДОУ д/с №32 «Теремок» - песочной терапии и изотерапии.

После прохождения квеста 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 и оставил несколько добрых слов, пожеланий на «Дереве впечатлений» :

- «Такая форма работы очень сближает педагогов»;
- «Познавательно, пропадает чувство страха, что сделаешь что-нибудь не так»;

- «Было интересно познакомиться с опытом работы другого детского сада, что-то взять для себя».

- «Современно, креативно, актуально, познавательно»

Примечательно то, что в состав каждой команды входили как молодые педагоги, так и педагоги с опытом работы, и каждый воспитатель независимо от стажа работы сумел проявить себя в команде, что очень важно для сплочения коллектива.

Надо сказать, что педагогический фотоквест достаточно нестандартная, инновационная форма работы, которая позволяет привлечь к участию в работе над одной темой как педагогов одного детского сада, так и большое количество команд разных детских садов, что способствует повышению профессионального мастерства педагогов, а так же выявлению и распространению передового педагогического опыта творчески работающих педагогов.

Педагогический фотоквест может быть организован как конкурс профессионального мастерства для педагогов, что дает возможность выявить лучшие детские сады в работе по какому – либо направлению деятельности.

Вывод: Система работы на данном этапе позволила педагогам глубже понять сущность квест-технологии, оценить ее достоинства, получить навык практического проектирования квест-игр различной тематики. Проведение педсоветов, конкурсов в форме квест-игры способствовало повышению активности, сплоченности педагогического коллектива, желанию каждого педагога показать свои знания и умения, а так же повышению профессионального мастерства молодых педагогов.

III Заключительный этап

Задачи:

- Выявить итоговый уровень представлений педагогов о квест-технологии и ее применении в практической деятельности;
- Оценить результаты работы по изучению и внедрению данной технологии в практику работы с педагогами ДОУ.

На заключительном этапе для выявления уровня сформированности представлений педагогов о квест-технологии проводился опрос педагогов, который показал, что все педагоги теперь имеют представление, что такое квест-игра и овладели достаточно высоким уровнем теоретических знаний в области инновационной квест-технологии; 90% педагогов уже внедряют квест-технологию в образовательный процесс; все педагоги заинтересованы в дальнейшем изучении и внедрении технологии в образовательный процесс, а так же в своем личном участии в квест-играх.

Примечательно то, что педагоги с увлечением участвовали в экологическом квесте и в фотоквесте, организованных специально как форма педагогического взаимодействия как внутри детского сада, так и между садами. В квестах были задействованы практически все педагоги ДОУ, каждый из которых старался проявить себя, показать свои знания, умения, предложить интересные решения поставленных задач, помогая команде достичь общего результата.

Особенно командный дух, сплоченность наблюдались в фотоквесте между детскими садами. Каждая команда старалась представить свою «изюминку», показать новшества в своей работе, что требовало большой методической подготовки, использования интернет-ресурсов, творческой активности, продуманной организации. Результатом стал плодотворный обмен опытом между педагогами, желание продолжить педагогическое сотрудничество. Особенно хотелось бы отметить творческую активность, креативность молодых педагогов, принимавших участие в квестах и проявивших себя достаточно компетентными специалистами.

Еще одним показателем успешного изучения квест-технологии является повышение компетентности педагогов в данной области: они самостоятельно проектируют и применяют квест-игры в работе не только с детьми, но и с родителями.

Методическая разработка мероприятия с родителями в форме квест-игры «Мы против насилия и жестокости», автором которой является воспитатель Голованова Евгения Ивановна была представлена на Муниципальном конкурсе среди педагогов ДОУ на лучшую методическую разработку по профилактике жестокого обращения с детьми в рамках акции «Хрупкий мир детской души», где заняла почетное второе место.

Методическая разработка Шмаковой Евгении Владиславовны на тему «Азбука вежливости» в форме квест-игры «Путешествие в город

вежливости» была представлена на первый этап конкурса «Воспитатель года – 2018» и стала пропуском в финал конкурса, где Евгения Владиславовна стала победителем.

Методические разработки в форме квеста по профориентации дошкольников «Путешествие в город Трудолюбия» (автор Таразанова Ю.В.) и «Путешествие в город профессий» (автор Голованова Е.И.) представлены на обласной конкурс «Моя профессиональная карьера», который проводится ГБПОУ «Нижегородским индустриальным колледжем» по приказу Министерства образования, науки и молодежной политики Нижегородской области (1 место).

Опыт работы с педагогами на тему «Реализация современной квест-технологии в работе с педагогами» был представлен мной на семинаре-совещании старших воспитателей ДООУ «Активные формы методической работы – как фактор повышения профессионального мастерства педагогов».

Опыт проведения фотоквеста как новой формы работы с педагогами между МБДОУ д/с №9 «Солнышко» и МБДОУ д/с № 32 «Теремок» «Здоровье детей в наших руках» был представлен на официальном сайте Администрации городского округа г.Кулебаки.

Подводя итоги проведенной работы, хотелось бы отметить, что квест – игра 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.

Список литературы

1. Белая К.Ю. «Инновационная деятельность в ДОУ: методическое пособие», – М.: ТЦ Сфера, 2005.
2. Давыдова О. И., Майер А. А., Богославец Л. Г. «Интерактивные методы в организации педагогических советов в ДОУ», – СПб: «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2008.
3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В., Квест-технология в образовании, /учебное пособие/ Чита : Забайкальский государственный университет, 2016.
4. Ромаева Н. Б. Интерактивные формы работы с кадрами (*методические материалы*) / СКИРО ПК и ПРО, 2012.
5. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии учеб. пособие / Г. К. Селевко. – Москва Народное образование. – 2014.
6. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодийвчений. – 2014. – Вып. №6
7. Шаманская Н. «Интерактивные методы», Дошкольное воспитание.– 2008.- №8
8. Щелина Т. Т., Чудакова А. О. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни // Молодой ученый. — 2014. — №21
9. Щелина С.О., Чудакова А.О. Квест как технология изучения детской литературы // Мировая словесность для детей и о детях: Материалы Международной научно-методической конференции 23 июня – 27 июня 2014 года. – Москва, 2014

Электронный ресурс

<https://dohcolonoc.ru/>

<http://fb.ru/>

<https://infourok.ru/>

<https://nsportal.ru/>

[http://av.moi-portal.ru /](http://av.moi-portal.ru/)

<https://moluch.ru/>