

Семинар-практикум «Педагогическое проектирование воспитательно-образовательного пространства ДОО как условие успешной реализации ФГОС ДО»

*Только Личность может действовать
на развитие и определение личности,
только характером можно образовать характер.
Вот почему в воспитании самое важное дело – выбор воспитателя.*

К.Д. Ушинский

Цель: повышение уровня компетентности педагогов ДОО в вопросах проектирования педагогического процесса с применением квест-технологии.

Задачи:

1. Сформировать у участников семинара представление о квест-технологии в ДОО.
2. Содействовать практическому освоению навыков педагогического проектирования образовательной деятельности с применением квест-технологии.
3. Повысить мотивацию к использованию формы квест-игры в работе с детьми (педагогами).

Содержание семинара:

1. Теоретическая часть.
 - 1.1. Педагогическое проектирование – проявление постоянного разностороннего творчества.
 - 1.2. Рассмотреть понятия «квест», «образовательный квест».
 - 1.3. Познакомить со структурой квест-технологии.
2. Практическая часть.
 - 2.1. Проведение квест-игры с педагогами.
3. Рефлексия.

1.1. Введение и реализация федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) повысило требования к разработке и внедрению новых технологий и эффективных моделей обучений, которые являются средством достижения высокого качества образования. Инновационные процессы, которые происходят в образовании требуют совершенствования образовательного процесса.

Одним из направлений инновационной деятельности становится **педагогическое проектирование**, которое рассматривается

как система планируемых и реализуемых действий, а так же характеристика условий и средств достижения поставленных целей и задач.

Понятие «педагогическое проектирование» в современных исследованиях отечественных педагогов имеет несколько трактовок.

- Проектирование рассматривается и как этап педагогической деятельности при решении конкретной задачи, и как особый вид педагогической деятельности.
- Педагогическое проектирование – это внешний уровень педагогической деятельности, проявляющийся в творчестве педагога, в постоянном совершенствовании искусства обучения, воспитание и развитие человека.
- Педагогическое проектирование с технологической точки зрения – это система, основными компонентами которой являются:
 - высокая общая культура;
 - профессиональные знания и умения;
 - творчество и педагогические способности;
 - технологическая компетентность.

Итак, **педагогическое проектирование** – это совокупность практических умений необходимых для организации творческой деятельности педагога. Педагог должен владеть технологиями проектирования и использовать в любом виде творческой деятельности.

В свете последних тенденций, когда вступил в силу ФГОС ДО, базирующийся на основополагающих принципах: поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства, как важного этапа в общем развитии человека; реализация программ дошкольного образования в специфических для дошкольников в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка, педагогическое проектирование образовательного процесса в ДОО заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач.

Для педагогов ДОО важно не просто проводить образовательную деятельность, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области, то есть будет осуществляться интегративный подход как метод проектирования.

Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и т.д. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми.

Особенно хорошо они сочетаются в **квест-технологии**, или как его еще называют образовательный квест.

1.2. Так что же такое «квест»? Откуда он пришел к нам? И что мы подразумеваем, когда говорим об образовательном квесте, о квест-технологии?

Квест (quest) в переводе с английского обозначает «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

Образовательный квест – это проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но в отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Основные задачи:

- Обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей (согласно рекомендациям ФГОС): социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития
- Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач
- Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации
- Всестороннее развитие детей
- Создание положительного эмоционального настроения.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим **принципам**:

1. Доступность - задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.

4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

1.3. Как и любая технология образовательный квест имеет свою структуру:

- **введение** - постановка задачи, распределение ролей, знакомство со сценарием квеста, предварительный план работы, обзор всего Квеста;
- **задание** – этапы прохождения, серия вопросов, на которые нужно найти ответы; озвучивание проблемы, которую нужно решить;
- **ресурсы** - список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио-носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания;
- **процесс работы** - порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- **заключение** - конечная цель (приз).

В квестах можно выделить такие виды:

- **линейные** - игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- **штурмовые** - все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- **кольцевые** - тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Для того, чтобы квест действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий профессионализм, как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения.

Для составления **маршрута** можно использовать разные варианты:

- **«Маршрутный лист»** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо следовать);
- **«Волшебный клубок»** (на клубке ниток последовательно прикреплены записки 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, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

Хочется особо обратить внимание на **последний этап**. После каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей, качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило до достижения оптимального результата.

- Воспитатель ориентируется на **4 вида рефлексии** для оценки мероприятия:
- **Коммуникационная** - обмен мнениями и новой информацией между детьми и педагогами;
- **Информационная** - приобретение детьми нового знания;
- **Мотивационная** - побуждение детей и родителей к дальнейшему расширению информационного поля;
- **Оценочная** - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Механизмом стимулирования рефлексии могут быть вопросы для беседы: «Что нового узнали?», «Что было интересно?», «Что вас удивило?», «Что было трудно?», «Все ли у вас получилось так, как хотелось?».

Это тем более важно, потому что Квест, как универсальная игровая технология включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Особое внимание при подготовке необходимо уделить следующим пунктам:

- 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 и 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 РППС всегда мобильна, что соответствует требованиям ФГОС. Изменения в РППС, 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.

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, т.к. квест, как универсальная игровая технология:

- включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата;
- дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания;
- позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Таким образом, квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией, что и является основным требованием ФГОС ДО.

Итак, в дошкольном образовании высокие требования предъявляются к профессиональной деятельности педагога, так как многое в развитии ребенка зависит от его профессионализма. Воспитатель должен постоянно искать интересные и эффективные способы развития детей дошкольного возраста. В этом и есть основная творческая деятельность педагога, которая требует постоянного развития.

2.1. Квест-путешествие «В поисках ответа на вопрос»

Тьютор: Уважаемые педагоги, как вы думаете, в чем же состоит творческая деятельность педагога, требующая постоянного развития? Чтобы ответить на вопрос, мы предлагаем вам отправиться в квест-путешествие. Вы не возражаете? Дорога будет дальняя. Необходимо немного размяться.

(Проводится игра «Колечки» для формирования 2-х команд).

Тьютор: Команды сформированы, капитаны выбраны. Узнать, в какую сторону вам отправиться, помогут картинки. (*Командам предлагается собрать картинки группового помещения и спортивной площадки из пазлов*).

Маршрут 1.

1-я команда – педагогическая зона (групповое помещение)

Тьютор: Добрый день, дорогие коллеги. Приветствую вас в нашем детском саду. Давайте настроимся на работу. Я начну фразу, а вы, поймав мяч, продолжите эту фразу. (*Проводится игра «Ассоциации»*).

1. Если воспитатель – это цвет, то какой?
2. Если воспитатель – это часть суток, то какая?
3. Если воспитатель – это время года, то какое?
4. Если воспитатель – это цветок, то какой?
5. Если воспитатель – это фрукт, то какой?
6. Если воспитатель – это драгоценный камень, то какой?
7. Представьте, что воспитатель – это сказочный герой, то какой?
8. Если воспитатель это отдых, то какой и где?
9. Если воспитатель – это настроение, то какое?
10. Если педагог – игра, то какая?

Перед началом работы тьютор предлагает педагогам вспомнить основные принципы построения РППС с учетом требований ФГОС ДО.

Тьютор: Мы с вами находимся в помещении группы, как вы думаете, о чем пойдет речь?

В соответствии с ФГОС ДО (далее – Стандарт) и основной общеобразовательной программой ДОО развивающая предметно-пространственная среда (далее – РППС) создается педагогами для развития индивидуальности каждого ребенка с учетом его возможностей, уровня активности и интересов. Давайте вспомним, какие требования предъявляет Стандарт к РППС:

- **содержательно-насыщенной** – включать средства обучения (в том числе технические), материалы (в том числе расходные), инвентарь, игровое, спортивное и оздоровительное оборудование, которые позволяют обеспечить игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий детей, экспериментирование с материалами, доступными детям; двигательную активность, в том числе развитие крупной и мелкой моторики, участие в подвижных играх и соревнованиях; эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением; возможность самовыражения детей;

- **трансформируемой** – обеспечивать возможность изменений РППС в зависимости от образовательной ситуации, в том числе меняющихся интересов и возможностей детей;
- **полифункциональной** – обеспечивать возможность разнообразного использования составляющих РППС (например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм, в том числе природных материалов) в разных видах детской активности;
- **доступной** – обеспечивать свободный доступ воспитанников (в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья) к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности;
- **безопасной** – все элементы РППС должны соответствовать требованиям по обеспечению надёжности и безопасности их использования, такими как санитарно-эпидемиологические правила и нормативы и правила пожарной безопасности.

Организация пространства

Тьютор: Что вы понимаете под понятием «гибкое зонирование»?

Гибкое зонирование пространства предполагает наличие различных пространств (зон, уголков, секторов, центров и т. п.) для осуществления свободного выбора детьми разных видов деятельности. Зоны должны быть трансформируемы: в зависимости от воспитательно-образовательных задач и индивидуальных особенностей детей меняться, дополняться и объединяться. Зонирование пространства должно быть организовано с учетом всего времени пребывания детей в ДОО.

Примерный перечень зон для организации РППС:

- **для сюжетно-ролевых и режиссерских игр** (театрализованная деятельность, ряжение, освоение социальных ролей и профессий и пр.);
- **для познавательной активности** (экспериментирование с различными материалами, развитие речи, наблюдение за природными явлениями, развитие математических представлений и пр.);
- **для самостоятельной деятельности детей** (конструирование из различных материалов, художественно-продуктивная деятельность, ознакомление с литературой, выставка детского творчества, центр патриотического воспитания и пр.);
- **для двигательной активности** (спортивные игры, соревнования и пр.);
- **для настольно-печатных и развивающих игр** (рассматривание иллюстрированного материала, дидактические игры и пр.);
- **для экспериментирования и наблюдения за природными явлениями** (экспериментальные лаборатории, календарь природы, центры для организации различных проектов и пр.);
- **для отдыха** (уединение, общение и пр.).

Тьютор: Наполняя или дополняя РППС, необходимо помнить о том, что все ее элементы должны иметь единый эстетический стиль. А теперь новость!

На одном прекрасном острове, где всегда хорошие климатические условия, Правительство запланировало построить детский сад, который отвечал бы всем требованиям современной науки: психологии и педагогике.

Создали комиссию по отбору специалистов, которые способны спроектировать модель РППС. Вы попали в число претендентов проектировщиков.

Создайте модель среды на соответствующую возрастную группу (младший дошкольный возраст и старший дошкольный возраст) и презентуйте её. Для этого выберите центры, которые будут выделены в вашей группе или выберите свои и разместите их так, чтобы детям было удобно их расположение. На каждый центр обозначьте виды детской деятельности, которые обозначены условными значками. Можете придумать, какие пособия и материалы будут в этих центрах для решения коррекционных задач. Продумайте цветовую гамму вашей группы.

Помните, у вас имеется хороший спонсор, благодаря которому вы можете позволить всё что угодно.

Педагоги разрабатывают проект РППС группового помещения с учетом требования ФГОС ДО. После защиты проекта, тьютор отдает педагогам часть «ответа на вопрос» - слово **«ДУМАТЬ»**.

Для определения дальнейшего пути педагогам дается ключ-подсказка - конверт с картинками продуктов питания. *(Педагоги выбирают из конверта картинки с полезными продуктами. Одна из картинок имеет два значения (картинка «ЛУК» имеет еще одно значение – спортивный снаряд), поэтому путь лежит на спортивную площадку).*

2-я команда – спортивная зона (спортивная площадка)

Тьютор: Здравствуйте, уважаемые педагоги! Зачем пожаловали? Найти ответ на вопрос я вам помогу и по верной дороге направлю, если с заданием справитесь, да загадку отгадаете. Готовы? Тогда начинаем.

А вот и первое задание. Скажите что это за карточки-схемы? *(Ответы педагогов).* Правильно. Давайте вспомним, какие движения, обозначают эти карточки.

(Далее педагогам предлагается для разминки исполнить флэш-моб, используя карточки-схемы).

Тьютор: А теперь, уважаемые педагоги, мы с вами сделаем разминку, для этого вы определите кто из вас будет показывать схемы, а все остальные будут танцевать. *(Звучит песня «Солнечный круг», и воспитатели по схемам выполняют разминку).* Отлично справились. Теперь нас ждет следующее задание.

(Проводится игра «Попади в лунку» (упражнение на дыхание).

Тьютор: Ваша задача при помощи трубочек загнать шарик в лунку. Задание будет выполняться поочередно. Прошу всех стать в колонну за линию старта, по команде, первый игрок бежит к столу, загоняет шар в лунку и возвращается в конец команды. Все понятно? Тогда начинаем.

(Проводится игра «Попади в цель» (упражнение на точность, ловкость, глазомер. Получают ключи от творческих коробов).

Тьютор: А следующее задание метание мешочков в вертикальную цель. Перед вами расположены мишени, за которыми спрятаны ключи, у вас будет всего три попытки. Ваша задача заработать 3 ключа от сундуков с сокровищами. *(если воспитатели выбивают менее двух ключей, то инструктор дает еще три попытки).* Как ловко вы задание выполнили и заработали ключи.

Для определения дальнейшего пути педагогам дается ключ-подсказка - выложить пословицу «**Здоровье – дороже денег!**», на обратной стороне которой указан дальнейший путь (спортивный зал).

Маршрут 2.

1-я команда - спортивная зона (спортивная площадка)

Тьютор предлагает педагогам для разминки исполнить флэш-моб, используя схемы-карточки. Затем проводится игра «Попади в лунку» (упражнение на дыхание). Далее проводится игра «Попади в цель» (упражнение на точность, ловкость, глазомер). *(Получают ключи от творческих коробов).*

Для определения дальнейшего пути педагогам дается ключ-подсказка - выложить пословицу «**Здоровье – дороже денег!**», на обратной стороне которой указан дальнейший путь (спортивный зал).

2-я команда – творческая зона (спортивный зал)

Тьютор встречает педагогов в стране Фанталии.

Тьютор: Рада видеть вас Наталья,

В сказочной стране «Фанталии»!

Уважаемые коллеги! А, как вы думаете, почему эта страна называется «Фанталия»? *(Ответы педагогов).*

Я познакомлю, Вас, ребята,

С ФАНТАстической страной.

Живут там фантики - пупсята,

Фант и Фанта – брат с сестрой.

А сегодня Фант и Фанта

Очень ждут к себе гостей,

Дом они свой украшают

Так поможем им скорей!

А еще нам с вами надо

Сделать малышам наряды.

В руки все скорей берите,

ФАНТАзируйте, творите!

Продуктивная деятельность «Вторая жизнь ненужных вещей».

(Педагогам предлагается подобрать ключи к сундукам и начать творческую работу, используя природный и бросовый материал. В течение 15-20 минут необходимо наряжать пупсиков, украсить их дом и приготовить угощение для гостей).

После защиты творческого продукта, тьютор отдает педагогам часть «ответа на вопрос» - слово **«ТВОРЧЕСКИ»**.

Тьютор: Вам сегодня очень-очень несказанно повезло.

Вы в «Фанталию» попали, сотворили волшебство.

Строили и мастерили, так приятно удивили!

К сожалению, в путь пора, подскажу я вам куда.

Вы налево повернете.

Коридор большой пройдете.

Вниз по лестнице спуститесь, там вас встретят, улыбнитесь!

Для определения дальнейшего пути педагогам дается ключ-подсказка в стихотворной форме.

Маршрут 3.

1-я команда – творческая зона (спортивный зал)

Тьютор встречает педагогов в творческой стране «Фанталия». Продуктивная деятельность «Вторая жизнь ненужных вещей». После защиты творческого продукта, тьютор отдает педагогам часть «ответа на вопрос» - слово **«ПО-НОВОМУ»** (на обратной стороне **«Вернитесь туда, откуда начали свой путь»**) (музыкальный зал).

2-я команда – педагогическая зона (групповое помещение)

Перед началом работы тьютор предлагает педагогам вспомнить основные принципы построения РППС с учетом требований ФГОС ДО. Затем педагоги разрабатывают проект РППС группового помещения с учетом требования ФГОС ДО. После защиты проекта, тьютор отдает педагогам часть «ответа на вопрос» - слово **«РАБОТАТЬ»** (на обратной стороне **«Вернитесь туда, откуда начали свой путь»**) (музыкальный зал).

Команды возвращаются в музыкальный зал.

Маршрут 4.

Тьютор: Уважаемые педагоги, вы нашли ответ на вопрос? Так в чем же состоит творческая деятельность педагога, требующая постоянного развития?

Капитаны команд составляют девиз:

«ДУМАТЬ ПО-НОВОМУ, РАБОТАТЬ ТВОРЧЕСКИ!»

Тьютор: Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». И только творческий подход педагога может сделать образовательный процесс запоминающимся, увлека-

тельным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.

3. Рефлексия

Тьютор: Уважаемые педагоги, время подводить итоги. Мы предлагаем выразить свое отношение о сегодняшнем мероприятии и составить **синквейн о педагоге, о творчестве** (с французского языка переводится как «пять строк», пятистрочная строфа стихотворения).

1-я команда – тема «Педагог»

- 1. Педагог (воспитатель)**
2. Мудрый, заботливый
3. Развивает, помогает, любит
4. Вторая мама для ребенка
5. Наставник

2-я команда – тема «Творчество»

- 1. Творчество**
2. Свободное, яркое
3. Захватывает, искрится, рождается,
4. Создающее прекрасное новое
5. Фантазия.

Тьютор: Уважаемые коллеги! Дерзайте, пробуйте новые приемы, осваивайте новые методики – словом, будьте Педагогами с большой буквы!