

**ФОРМА № 2 «Личный вклад педагогического работника в повышение качества образования и транслирование опыта практических результатов своей профессиональной деятельности»**

**1. Результаты транслирования опыта практических результатов профессиональной деятельности (п. 2.1)**



## Доклад

### «Квест-игра - современная игровая технология в дошкольных учреждениях»

учитель-логопед:  
Кулагина Л.В.

Дети существа удивительные, они каждый день совершают открытия, заставляют нас взрослых по-новому взглянуть на мир. И чтобы их понять, нужно самим стать хотя бы на немного детьми. А помогут нам в этом игровые технологии.

В настоящее время в дошкольном образовании активно используются разнообразные инновационные технологии. Обращение воспитателей и специалистов к ним обусловлено стремлением оптимизировать педагогический процесс по реализации задач и содержания образовательных областей. Образовательная деятельность в формате **квест** - игры является отличной возможностью для **педагога** и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду.

Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, **квест** – игра поможет осуществить задуманное с легкостью и заинтересованностью.

Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным привлекать родителей, которые становятся активными участниками образовательного процесса в ДОУ, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья. Такова развивающая роль **квестов**.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Впервые попытку перенести виртуальный компьютерный квест в реальность, предприняли в азиатских странах в 2007 году, вслед за ними его стали внедрять и в Европе, а затем и в России (2013г.). Как видим, это достаточно новое, молодое нововведение, но несмотря на это, оно уверенно набирает обороты и становится популярным и востребованным направлением.

Квест – это командная игра. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию

и исследованию. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений (перемещаясь из группы в музыкальный или спортивный зал и в другие помещения детского сада), так же на улице.

Образовательный **квест** – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой **квест** не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и 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 живые **квесты** по ходу их прохождения. Использование **квестов** позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр.

Квесты отличаются друг от друга:

**1. По числу участников:** одиночные и групповые;

**2. По продолжительности: кратковременные** - от нескольких минут

(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.

**и долговременные** до недели;

**3. По структуре сюжетов:**

**Линейные квесты** – это квест в котором игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

**Штурмовые** – это квесты в которых все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач. Штурмовые квесты хорошо проходят в младшем возрасте, т.к. могут проводиться как в закрытом помещении, в группе, так и охватывать разное пространство. Особенностью таких квестов является то, что дети могут проявлять свое творчество и выбирать способ выполнения заданий. Для малышей это могут быть элементарные задания такие как: найди спрятанные игрушки в группе; найди геометрические фигуры, которые спрятались в группе (их заранее надо повесит в разных участках группового помещения), из которых потом можно сделать аппликацию и т. д.

**Круговые квесты** представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Участники стартуют из одной точки, которая и будут для них финишной, а вот прохождение станций может идти в разном порядке, не как в линейном, только в определенной последовательности.

**4. По форме организации квест - игр:**

соревнования, проекты, исследования, эксперименты, задания для квестов, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками). Такой способ

организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

Задания подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

#### **Варианты заданий и подсказок в квест-игре.**

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» Н-р, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.
- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.)

**Идей для квестов** может быть много, но самое главное – грамотно все реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

#### **Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:**

- первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
  - используемые атрибуты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
  - задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущение скуки и утомления;
  - а так же все вопросы и задания должны соответствовать возрасту.
- (Очень редко дети 5 -7 лет настолько эрудированны, чтобы угадать названия созвездий по картинке или перечислить всех американских президентов).
- также необходимо продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все ДЕТИ разные. Недопустимо ставить к выполнению задачи, которые связаны с риском для здоровья .
  - Недопустимо унижать достоинство ребенка.
  - Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

Теперь перейдем к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели. **Мотивация** – это результат внутренних потребностей человека, его интересов и эмоций, целей и задач, наличие мотивов, направленных на активизацию его деятельности.

**Цель мотивации** – вызвать у детей интерес к занятию, какой либо деятельности, создать условия увлеченности, умственного напряжения, направить усилия детей на осознанное освоение и приобретение знаний и умений.

Так как заинтересовать ребенка или группу детей в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата? В этом помогает общая игровая цель, которая известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. **Общая цель и является главным «внутренним мотиватором».**

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения.

Но какими бы разнообразными не были квесты, всех их объединяет одно- это количество этапов. А вот какие этапы в квест-играх вы узнаете, если ответите на вопросы:

1. Что пишет режиссер (*сценарий*)
2. Что решают ученики (*задачи*)
3. Что ставят перед собой для достижения определенного результата (*цель*)
4. **Они составная часть образовательного процесса (*участники*)**
5. Есть в каждой ролевой игре (*сюжет*)

Преимущество данной технологии в том, что она не требует какой-то специальной подготовки воспитателей, покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест-игре организационная. Именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. Квесты проводятся в разных возрастных группах, начиная с младшей. Но чаще всего в них участвуют старшие группы, где у детей уже имеются навыки и определенный запас знаний и умений.

**Для составления маршрута мы используем разные варианты:**

**Маршрутный лист** (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены).

**Вот только как быть, если ребенок не умеет читать?**

Есть несколько способов, позволяющих обойти эту проблему. Например, в записке может содержаться план комнаты, на котором крестиком помечен очередной тайник (но научить ребенка искать по плану нужно заранее). Так же можно нарисовать тайник, вложить его фотографию или картинку с изображением аналогичного объекта, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать); **«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)

**«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.

**«Ромашка с заданиями на лепестках»** Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан на лепестках ромашки

**«Тайник».** Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой.

**«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 замок, поиск ключа становится самостоятельной забавой;

Так же участники могут узнавать о том, куда дальше идти только после того, как выполнят задание на станции (ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т. п. Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

#### **Задачи, которые позволяет решить квест:**

1. Вовлечение каждого ребёнка в активный познавательный процесс.
2. Развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения дошкольников.
3. Формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации.
4. Воспитание личной ответственности за выполнение задания.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

#### **Алгоритм создания игры:**

- Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
- Сформулируйте цель игры - ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
- Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
- Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
- Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
- Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
- Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
- Подумайте над вариантами модификации игры.

Таким образом, игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

**1. 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.

**2. 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.

**3. Эпилог** — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу.

Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры ребёнок анализирует свое место в команде. Ребёнок учится проводить самоанализ своих возможностей, качеств, умений и навыков, понимая, что ему не хватило для 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 к дальнейшему расширению своего информационного поля;

**Оценочная** - соотнесение новой информации и уже имеющихся у детей знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса.

Примеры вопросов вы можете увидеть на слайде.

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.

Квесты помогают нам активизировать и детей, и родителей.

В нашей группе квест-технологии начали внедрять два года назад. В начале это были линейные квесты, сюжет которых был построен на основе русских-народных сказок, знакомстве с народными играми и т.д.

Первую квест-игру «От старины до наших дней» проводили на улице в летнее время года. Детям очень понравилась такая форма образовательных мероприятий. Поэтому мы решили провести следующую квест-игру спортивного характера с привлечением инструктора по физическому воспитанию и назвали ее «В стране

здоровячков». Это был уже кольцевой квест, где команды перемещались от станции к станции выполняя различные задания.

Иногда и организованную образовательную деятельность проводим в форме квест-игры – как по одной образовательной области (Например – формирование элементарных математических представлений - «В поисках пропавших цифр», так и интегрируя разные образовательные области (познавательное и художественно-эстетическое развитие – квест «Потерянные краски Осени». Весной в рамках темы недели «Знакомство с профессиями» нами была проведена итоговая образовательная деятельность в форме квест-игры. Дети закрепляли знания о профессиях взрослых выполняя задания.

Привлекаем к участию в квест-играх и родителей воспитанников. 23 февраля был проведен спортивный праздник с папами в форме квест-игры. Дети и папы получили бодрый эмоциональный настрой, положительные эмоции и массу приятных впечатлений.

Элементы квест- игры мы с успехом реализуем во время родительских собраний и детских праздников.

Все это способствует сплочению не только детского коллектива, но и родительского сообщества, а также улучшает детско-родительские отношения. А еще немаловажным является то, что родители становятся активными участниками образовательного процесса в ДОО, укрепляются и формируются доверительные взаимоотношения детский сад-семья.

Таким образом, квест-технология 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.

### **Практическая часть**

**Ведущий:** Со структурой квест – игры я предлагаю познакомиться практическим путем. Итак, квест-игра «Путь к успеху» начинается, и сегодня мы с вами совершим путешествие по 5 станциям под названием «Образовательные области». Готовы... Тогда в путь

**Первая остановка «Речевое развитие».** Помощниками на этой станции мне будут те, у кого зелёные буклетики. Прошу Вас, выходите.

- Здесь Вас встречает подружка , веселая ..... лягушка
- Лягушка (слайд)

#### ***Игра «Назови слово».***

Лягушка назовут слог, Вам необходимо назвать слово, в котором будет данный слог (он может быть в начале, середине или в конце слова). Задание понятно?

- Тогда, начали.....
- Молодцы, Вы славно справились с этим заданием. И получаете в знак благодарности зелёный конверт. Держите. Но пока не открывайте его. Присаживайтесь за стол
- Нам пора двигаться дальше...
- **Следующая остановка «Познавательное развитие».** (слайд)
- Уважаемые коллеги, давайте сначала посмотрим, кто же нас встречает здесь? - Узнали? (слайд)
- Незнайка, веселый и озорной сказочный персонаж. Как Вы помните, он любит шутить и играть. Вот и сейчас он предлагает нам с ним поиграть...

Сейчас я приглашаю двух желающих (у кого красные буклеты).

- Уважаемые коллеги, Вам необходимо разгадать ребус (слайд)



- У Вас есть пословица, есть листы, на которых Вы можете делать какие-либо отметки-подсказки, а также должны записать ответ.

Напомню правила разгадывания ребусов: запятые означают количество букв, которые мы должны убрать из слова. Если запятая стоит слева от слова, значит мы удаляем с начала слова, а если запятая стоит справа – значит, с конца. Сколько запятых, столько букв мы и убираем.

Задание понятно? Тогда приступаем, а пока Вы расшифровываете пословицу, остальным участникам Незнайка предлагает поиграть в *игру* - «*Перевертыши*».

Очень полезная игра, для нас, взрослых. Ведь дети не всегда четко умеют выразить свои мысли, поэтому в любом случае мы должны научиться их понимать. Не так ли?

- Вам нужно отгадать по «перевертышу» известную пословицу.

- Готовы?

- Громче стоишь – ближе не будешь – «Тише едешь – дальше будешь».

- Вирусов бояться – в интернет не ходить – «Волков бояться - в лес не ходить»

- Лысина — мужское безобразие (Коса — девичья краса)

- У полицейского ботинки промокают (На воре шапка горит)

- Прикинулся поганкой — вылезай из капота (Назвался груздем — полезай в кузов)

- Кошка – враг обезьяны (Собака — друг человека)

Коллеги наши уже готовы!? Какая же здесь зашифрована пословица? (слайд)

Совершенно правильно, «Без труда не вытянешь и рыбку из пруда»

Молодцы, Вы прекрасно справились с этими заданиями, Я приглашаю красную команду выйти сюда, в награду получаете красный конверт (не открываем!). Присаживайтесь на свои места - Что ж, нам пора двигаться дальше...(слайд)

- **Следующая остановка «Социально-коммуникативное развитие»..**

- Помощники, смелее выходите, здесь без Вас уж точно не обойтись....(6 человек, у которых голубые буклеты). Давайте посмотрим, кто же нас встречает на этой станции? (слайд)

Ух уж эта Баба Яга, любит вредничать и безобразничать. Так вот, чтобы пройти дальше нам необходимо назвать пословицы, они написаны на листочках. Но есть одна трудность, у наших героев Баба Яга «заколдовала» голос, и они не могут говорить.

Но помимо вербального у нас есть и невербальное общение, не так ли?

- Уважаемые коллеги, я прошу Вас разбиться на пары. Каждой паре я даю лист, на котором написана пословица. Ваша задача «показать» с помощью мимики и жестов то, что у Вас написано на карточке. А все должны отгадать. Задание понятно?

1. Что написано пером, не вырубишь топором.

2. Не место красит человека, а человек место.

3. Без труда не выловишь и рыбку из пруда.

4. Семь раз отмерь – один раз отрежь.

Отлично, и с этим заданием мы справились, получаем очередной конверт, присаживаемся и отправляемся дальше....

- **Следующая остановка «Физическое развитие (слайд)**

- Кто ж бежит навстречу к нам? (слайд )

(Волк загадывает спортивные загадки тем у кого фиолетовые)

- Вот за правильный ответ, дали нам еще конверт.

Дальше нам пора идти. **Конечная остановка «Художественно-эстетическое развитие».**

Давайте посмотрим, кто же нас здесь встречает? ( слайд)

Конечно же, это бременские музыканты. Они не могут жить без музыки и песен. Но чтобы музыка зазвучала, необходимы музыкальные инструменты. Постарайтесь по звуку определить инструмент....(приглашаются педагоги, у которых желтые буклеты).

- Будьте внимательны...(за ширмой по очереди звучат музыкальные инструменты (маракасы, бубен, металлофон). Если педагог угадывает по звуку инструмент, он его получает).

- Замечательно, молодцы. А теперь, попробуйте исполнить какую-нибудь песню. Кто с музыкальными инструментами – аккомпаниаторы, а у кого их нет - солисты.

- Молодцы, спасибо. Итак, мы с Вами получили последний конверт....

- Уважаемые коллеги, мы с вами прошли весь маршрут по всем образовательным областям. С чем я Вас и поздравляю.

- Что же ждет нас здесь?

Открывайте конверты. В конвертах рисунки-символы: Ёлка, лупа, цифры, мяч, ноты.

Что же это обозначает? Это подсказка, квест на какую тему нужно составить: экологический, спортивный, познавательный, музыкальный или приуроченный к какому-нибудь празднику, и математический.

Мы благодарим Вас за участие в мастер-классе и оценить его нам очень важно знать ваше мнение о ценности предложенного материала. Помогут нам в этом ложки.

#### **Рефлексия:**

- Если вас заинтересовал предложенный материал мастер – класса, вы будете его использовать в своей работе – «добавьте ложку меда» в бочонок - положите желтую ложку .

- Вас не заинтересовал предложенный материал мастер – класса, вы не будете его использовать в своей работе – «добавьте ложку дегтя» в бочонок - положите ложку чёрного цвета.

Подведение итогов мастер: Поаплодируйте себе, кто считает, что сегодня со всем справился.

Громко поаплодируйте себе, кто справился замечательно со всем.

Очень громко поаплодируйте себе, те, кто справился замечательно и прибывает в хорошем настроении.

Уважаемые коллеги! В заключение нашей встречи хочется пожелать Вам полета фантазии, красоты образов, создаваемых Вами на занятиях, душевного равновесия.

Призы – медалки.

## Презентация мастер-класса:



### 1.2. В основе Стандарта заложены принципы: ...

... 4) реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребёнка

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и в конце игры подходят к определенному результату.

### Виды квест-игр

1. Линейные
2. Штурмовые
3. Круговые



### Темы квестов

1. В поисках приключений.
2. Помоги герою сказки, мультфильма.
3. Познавательный квест.
4. Научные исследования.
5. Литературный.
6. Физкультурный праздник.
7. Квест-викторина.



## 2. Результаты размещения передового педагогического опыта в муниципальном, региональном банках (п. 2.2)

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

ПРИКАЗ

От 13.12.2018 г.

№ 182-П

город Усть-Лабинск

О внесении в муниципальный банк данных передового педагогического опыта

На основании решения методического совета МБУ «ЦРО» (протокол №18 от 13.12.2018г), заявки руководителя МБОУ НОШ «Детство без границ», информационной карты передового педагогического опыта педагога приказываю:

1. Внести в муниципальный банк данных передовой педагогический опыт педагога дошкольного образовательного учреждения согласно списку (прилагается).

2. Рекомендовать руководителям дошкольных образовательных учреждений, методисту МБУ «ЦРО» Ефремовой С.Л. активизировать работу по представлению передового педагогического опыта педагогов ДОУ района для рассмотрения на кафедре развития ребенка младшего возраста ГБОУ ИРО КК с целью включения в краевой банк ППО.

3. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.

Директор МБУ «ЦРО»



Ю.В. Езубова

С.Л. Ефремова  
4-19-52

Приложение к приказу МБУ «ЦРО»  
от 13.12.2018 г. № 182 - П

№ ПП	Фамилия, имя, отчество педагога	№ДОУ, должность	Тема передового педагогического опыта
1.	Кулагина Людмила Васильевна	МБОУ НОШ «Детство без границ» учитель-логопед	Обогащение словаря дошкольников с речевыми нарушениями посредством квест-игр.
2.	Новикова Екатерина Сергеевна	МБОУ НОШ «Детство без границ» воспитатель	Актуальность и эффективность использования квест-технологии во взаимодействии с дошкольниками в рамках реализации ФГОС ДО.

Директор МБУ «ЦРО»



Ю.В. Езубова



### 3. Результаты участия педагогического работника в экспертной, организационно-методической деятельности (п.2.3)

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«РАЙОННЫЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

#### ПРИКАЗ

Усть-Лабинск

От 25.11.2016 г.

№ 183 - П

Итоги проведения муниципального этапа X Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» в 2016-2017 учебном году, направление III (дошкольное, дополнительное образование)

В соответствии с приказом МБУ «РУМЦ» от 31.10.2016г №172-П «О проведении муниципального этапа ежегодного X Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» в 2016-2017 учебном году» и на основании Положения о проведении конкурса состоялся муниципальный этап Конкурса в направлении:

- III (дошкольное, дополнительное образование) где приняли участие 26 педагогов: № МБОУ НОШ «Детство без границ», МАДОУ ЦРР №2, МБДОУ №

Исходя из вышеизложенного и на основании протоколов жюри приказываю:

1. Утвердить результаты муниципального этапа X Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» в 2016-2017 учебном году (Приложение №1).

2. Рекомендовать руководителям ДОУ

2.1. поощрить:

2.1.1. педагогов, принявших участие в муниципальном этапе X Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» в 2016-2017 учебном году;

2.1.2. членов жюри муниципального этапа X Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» в 2015-2016 учебном году (Приложение № 2);

2.2. с целью распространения передового опыта разместить конкурсные работы победителей и призеров на официальном сайте МБУ «РУМЦ».

3. Направить работы победителей по направлению в оргкомитет Конкурса для участия во Всероссийском конкурсе профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок».

4. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.

Директор МБУ «РУМЦ»

4.19-52  
Ефремова С.Л.



Ю.В. Езубова

Члены жюри конкурса «Мой лучший урок»

- Панфилова О.В. методист МБУ «РУМЦ»
- Ефремова С.Л. методист МБУ «РУМЦ»
- Кулагина Л.В. учитель-логопед МБОУ НОШ «Детство без границ» - призёр Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» 2014г
- Нещеретова Т.А. старший воспитатель МАДОУ ЦРР №2
- Куксина Н.В. воспитатель МАДОУ ЦРР №2 - победитель Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» 2016г
- Павлючук И.А.- старший воспитатель МБДОУ ЦРР №5
- Кураленко И.М. старший воспитатель МБДОУ №41
- Молодкина М.В. воспитатель МБДОУ №50- призёр Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» 2016г
- Савоцкая Г.А. воспитатель МБДОУ №8 - призёр Всероссийского конкурса профессионального мастерства педагогов «Мой лучший урок» 2015г

Директор МУ «РУМЦ»



Ю.В. Езубова

#### 4. Результаты участия педагогического работника в дополнительной консультативно-методической деятельности (п. 2.4)

Российская Федерация  
Краснодарский край  
муниципальное образование Усть-Лабинский район  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
начальная общеобразовательная школа  
«Образовательный холдинг «Детство без границ»

##### ПРИКАЗ

от 31.08.2016 г.

№ 39/2-П

О создании ПМПк  
в МБОУ НОШ «Детство без границ»  
на 2016 – 2017 г.

В целях обеспечения эффективной работы с детьми, имеющими трудности в развитии и оказания специальной помощи этим детям, в соответствии с концепцией коррекционно-развивающего обучения и на основании Приказа управления образованием администрации Усть-Лабинского района № 456/4-П от 28.08.2002г. «Об организации ПМП консилиума в ОУ и ДОУ района»

##### ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Создать в МБОУ НОШ «Детство без границ» психолого-медико-педагогический консилиум в составе:

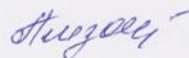
Председатель ПМПк: Осипенко Наталья Станиславовна, старший воспитатель;  
Секретарь ПМПк: Чолан Марина Васильевна, воспитатель;

Члены ПМПк: Кулагина Людмила Васильевна, учитель-логопед;  
Сапожникова Анна Николаевна, воспитатель;  
Иониди Анна Владимировна, воспитатель;  
Мандрова Татьяна Евгеньевна, старшая медицинская сестра;  
Авдеева Вера Дмитриевна, учитель начальных классов.

2. Председателю психолого-медико-педагогического консилиума Осипенко Наталье Станиславовне вменить в обязанности организацию работы консилиума в соответствии с Положением о деятельности психолого-медико-педагогического консилиума.

3. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Директор МБОУ НОШ «Детство без границ»



Л.В.Амзаева