

Квест-игра для педагогов «Творчество в педагогической профессии»

Авторы-составители: Кривенко Е.Е., старший воспитатель МАДОУ д/с № 11, Нетребина Н.А., старший воспитатель МАДОУ д/с №3

Цель: развитие профессиональных навыков педагогов и усвоение основных принципов и требований ФООП ДО через активное участие в образовательных квест-играх, способствующих развитию творческих способностей педагогов.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с квест-технологий;
2. Уточнить и систематизировать знания педагогов творческой составляющей педагогического мастерства;
3. Научить применять активные методы обучения на практике;
4. Формировать навыки совместной работы и коллективного решения задач.

Материалы и оборудование: презентация, листы с заданиями, ступени с уровнем профессионального развития педагога (по количеству команд), 4 листа бумаги формата А1, маркеры, ручки, стикеры, листы для заметок, чистые листы бумаги А4, шкатулка с зеркалом.

Ход мероприятия:

Уважаемые коллеги! Сегодня мы собрались здесь, чтобы обсудить с вами возможность использования образовательных квест-игр в качестве эффективного метода наставничества и развития творческих способностей педагогов.

Мы прекрасно знаем, что роль педагога не ограничивается лишь передачей знаний и навыков. У нас также есть задача помогать воспитанникам осознать свой потенциал, развить творческие способности и найти свое место в мире. А для этого нам нужны не только методическая литература и занятия, но и инновационные подходы, которые смогут пробудить и поддержать интерес обеих сторон образовательного процесса.

Образовательные квест-игры – это именно тот инструмент, который поможет нам раскрыть творческий потенциал каждого педагога. Благодаря им мы сможем превратить обычные занятия или культурные практики в полноценные приключения, где даже самые непростые и сложные темы станут доступными и интересными для наших воспитанников. Квест-игры обучают нас не только быть лучшими педагогами, но и наставниками, способными обратить внимание и развить уникальные способности каждого ребенка.

Итак, дорогие коллеги, сегодня мы хотим предложить вам погрузиться в мир образовательных квест-игр. Вместе мы апробируем этот метод на практике и узнаем, как он может помочь нам в реализации Федеральной образовательной программы дошкольного образования и раскрытии наших собственных творческих способностей. Давайте вместе продолжим наше путешествие к новым горизонтам нашей педагогической практики!

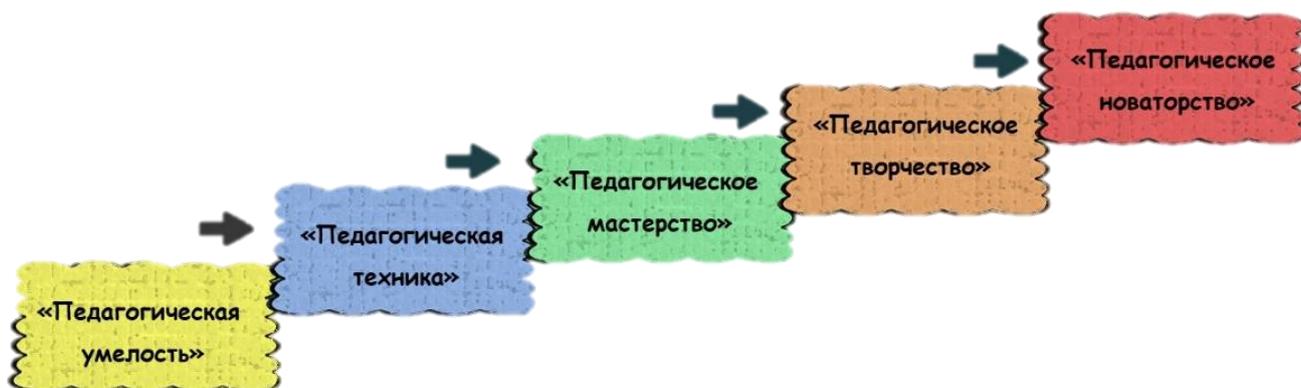
Спасибо за ваше участие и открытость. Желаем всем успешного и плодотворного мероприятия!

Правила игры:

Участники игры делятся на 4 команды. Игра проходит по 5 станциям. Определяются жюри и хранитель времени. Хранитель времени следит за отведенным временем на выполнение каждого задания: 2-3 минуты. Команды выполняют задания квеста, жюри оценивает выполнение и коллегиальным решением определяет, какие команды получают «награду» - ступень лестницы с написанным уровнем профессионального развития педагога. Если команды не справились с выполнением задания, то ступень лестницы они не получают. На заключительном этапе игры командам нужно будет составить восходящую лестницу из полученных ступеней с уровнями профессионального развития педагога ДОУ и определить на каком же уровне находится педагогическое творчество. Те команды, которые не получили ступени лестницы, так как не справились по мнению жюри с заданием, должны будут сами восстановить лестницу уровней профессионального развития педагога.

Уровни профессионального развития педагога:

1. Уровень: «Педагогическая умелость».
2. Уровень «Педагогическая техника»
3. Уровень «Педагогическое мастерство»
4. Уровень «Педагогическое творчество»
5. Уровень «Педагогическое новаторство»



Разделение на команды.

Жеребьёвка. На заранее подготовленных разноцветных стикерах пишется номер команды (1-4), закручивается. Стикеры с номерами находятся в прозрачной вазе (их количество соответствует количеству участников). Каждый вытаскивает номер, пока все не разделится на 4 команды.

**«Педагогическая
умелость»**

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ (педагогическая умелость)

1. Составить название команды сложив слово из его частей, которое бы отражало творческий потенциал педагога. Одна часть лишняя.

№ команды	Части слова	Получившееся слово	Лишняя часть
1	ка-ст-ер-ма	Мастер	ка
2	тв-ка-ец-ор	Творец	ка
3	ка-ва-но-тор	Новатор	ка
4	ка-ни-ст-к-ав- на	Наставник	ка

Тайминг – 30 секунд, жюри оценивает правильность составления слова, время выполнения.

**«Педагогическая
техника»**

ВТОРОЕ ЗАДАНИЕ (Педагогическая техника)

2. Переходим к следующему заданию «Литературный образ».

- Сейчас вы получите текст, в котором собраны небольшие сюжеты сказок. Ваше задание: минуты написать название этих сказок. Свыше 9 совпадений считается выполненным заданием. Время выполнения 3 минуты.

Жили-были дед да баба, и была у них избушка не ледяная, а лубяная. Жили они в ней тридцать лет и три года. Жили, не тужили, и всё

было хорошо, да не дал Бог им деточек. Вот и говорит старуха старику: «Ступай-ка ты, старик, к золотой рыбке. Поклонись рыбке, повинись ей, да выпроси у нее яичко не простое, а золотое». И отправился старик к синему морю. А старуха у окна села ждать его одна. Ждет-пождет с утра до ночи, даже очи разболелись.

А старик в это время не шутит; руки, ноги он рыбке веревками крутит. Зубы острые в самое сердце вонзает и яичко у нее выпрошает. А старуха в избе усмехается и Ивана-дурака дожидается. Скоро сказка сказывается, да нескоро дело делается. Вот уж и зима прошла, весна наступила. Стало солнышко припекать и захотелось старухе ключевой воды испить. Пошла она к колодезю, зачерпнула воды, да вот беда – оступилась. Упало ведро на самое дно колодезца. Плачет старуха, слезами горькими умывается. Глядь – лужица. Дай, думает старуха, напьюсь из этой лужицы.

А тут мышка бежит молвит голосом человеческим: «Не пей, старая, козленочком станешь». Не послушалась старуха мышку, напилась из лужицы. Вдруг грянул гром, засверкали молнии, и превратилась старуха в лягушку. Сидит себе да поквакивает. А на ту пору Иван-дурак возвращается с охоты. Глядит – лягушка сидит. Натянул он лук, прицелился... Тут взмолилась лягушка: «Не губи меня, Иванушка, я тебе пригожусь». Так и вышло, по-лягушачьи. Принес Иванушка лягушку во дворец к царю-батюшке. И велел тут же государь приготовить три котла: с водою ледяною, водою вареною и с парным молоком. Выкупалась лягушка в трех котлах и стала красавицей писаной, что ни в сказке сказать, ни пером описать. И детушки не заставили себя долго ждать. Народилось у них детей великое множество: в чешуе, как жар горя, тридцать три богатыря.

А старик у синего моря по сей день ходит. Пойдет направо – песнь заводит, налево – сказку говорит ту, которую вы сейчас услышали. Вот и получается, что сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам и старикам урок.

ОТВЕТЫ:

1. «Лиса и заяц»,
2. «Сказка о рыбаке и рыбке»,
3. «Снегурочка»,
4. «Куручка-ряба»,
5. «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях»,
6. «Муха-Цокотуха»,
7. «Баба-яга»,
8. «Сказка о сестрице Аленушке и братце Иванушке»,
9. «Мороз Иванович»,
10. «Царевна-лягушка»,
11. «Конек-горбунок»,
12. «Сказка о царе Салтане»,
13. Поэма «Руслан Людмила».



ТРЕТЬЕ ЗАДАНИЕ (Педагогическое мастерство)

Участникам предлагается показать свое педагогическое мастерство, продемонстрировав наиболее удачные, на их взгляд, приемы мотивации детей.

Для этого капитаны команд вытаскиваю предложенную лексическую тему (1 из 5) и предмет (1 из 5) и обсудив, со своей командой, предлагают вариант мотивации детей, при помощи выбранного предмета на заданную лексическую тему. Время выполнения 5 мин.

Лексические темы:

1. Имя человека.
2. Мы разные, но мы вместе.
3. Удивительное – рядом!
4. Что было раньше.
5. Мы – ученые.

Предлагаемы предметы:

1. Игрушка Чебурашка
2. Шляпа
3. Длинная кисточка
4. Модель манекена
5. Игрушечный микрофон



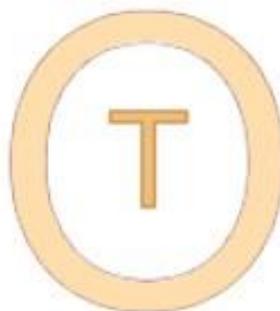
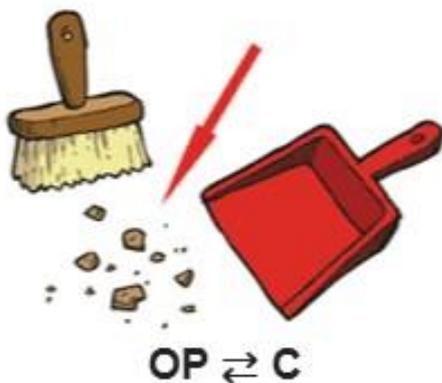
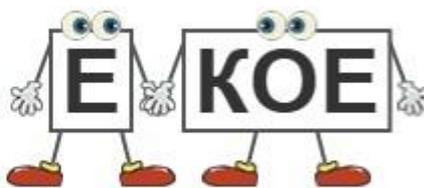
ЧЕТВЕРТОЕ ЗАДАНИЕ (Педагогическое новаторство)

4. Упражнение: “Ключевое слово”.

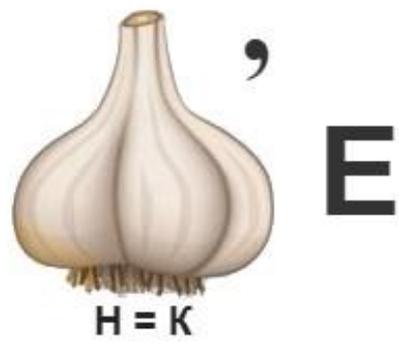
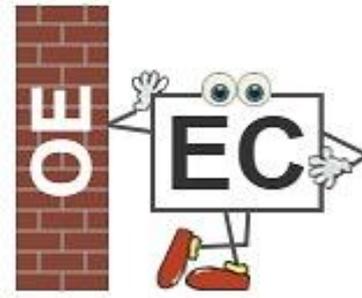
Вам необходимо расшифровать словосочетание,

спрятанное в ребусе

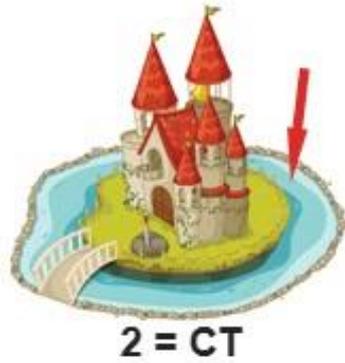
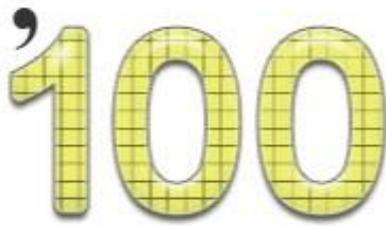
Вариант 1



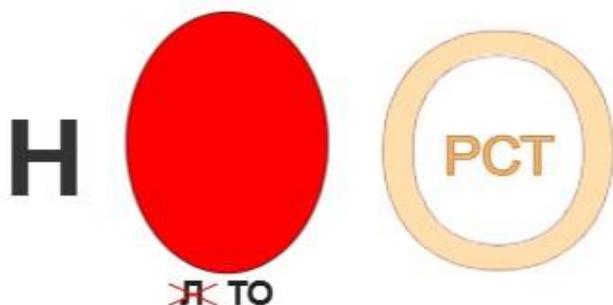
Вариант 2



Вариант 3



Вариант 4



А теперь, пожалуйста, все на своих листочках напишите какая ассоциация приходит на ум, когда вы слышите это словосочетание “Педагогическое новаторство”? Вашим командам необходимо составить предложение, которое включало бы все эти ключевые слова, записать его на листе. А затем представитель команды зачитает получившиеся предложение.



ПЯТОЕ ЗАДАНИЕ (Педагогическое творчество)

5. Прочтите вопросы и придумайте на них общие ответы всей командой. Тайминг – 5 минут, жюри

оценивает оригинальность ответов

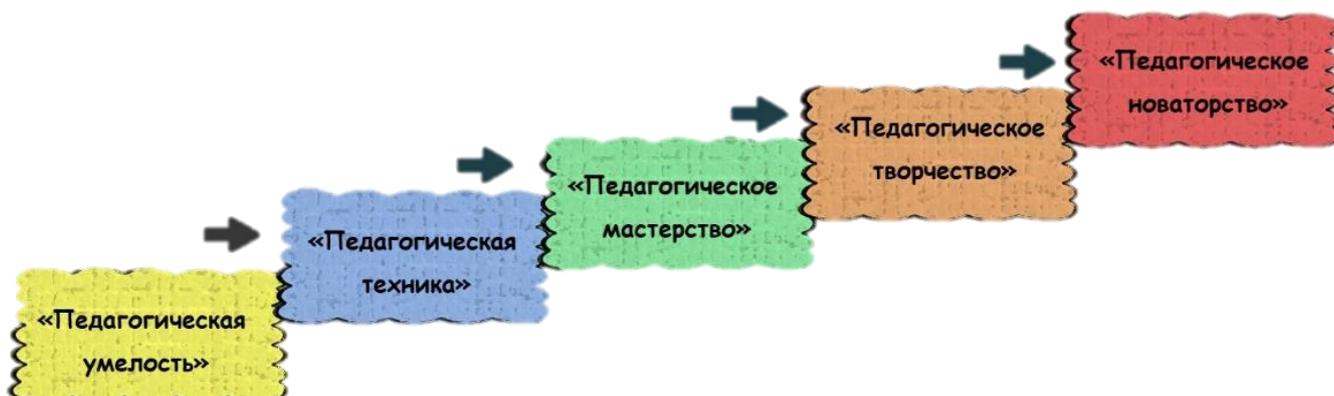
№ ЦП	ВОПРОСЫ	ВАШИ ОТВЕТЫ
1	Если бы стали Министром образования, чтобы первым делом сделали?	

2	Есть три желания что загадаете?	
3	Что сделать чтобы ваш воспитанник привел своего ребенка в будущем к вам?	
4	Назовите имя отечественного педагога, изменившего по вашему мнению российское образование и почему?	

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КВЕСТ-ИГРЫ

Все команды имеют у себя ступени с уровнем профессионального развития педагога ДООУ и теперь вам необходимо составить восходящую лестницу из полученных ступеней и выстроить основные восходящие уровни профессионального развития педагога, а затем определить на каком же уровне находится педагогическое творчество.

Уровни профессионального развития педагога:



РЕФЛЕКСИЯ

Упражнение «Зеркало»

Цель: способствовать осознанию собственной ценности и индивидуальности каждого педагога.

Психологический смысл упражнения: осознание собственной ценности, уникальности каждого педагога.

У меня есть шкатулка, которую каждая команда сейчас по очереди откроет. Закройте глаза. В этой шкатулке находится портрет творческого педагога (Каждая команда по очереди получает шкатулку и открывает глаза, заглядывает в нее. Содержимое шкатулки - зеркало).

Обсуждение: Что вы ожидали увидеть в шкатулке? Какие чувства у вас вызвало содержимое шкатулки? Итак, каждый из вас является ценностью для коллектива, творческим, уникальным и неповторимым.