

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
результативного инновационного педагогического опыта

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА РИПО	
I. Общие сведения	
Ф. И. О. автора	Петрикова Елена Владимировна
Дата рождения	23.10.1970г.
Образование	уровень, специальность по диплому
Телефон автора	+7(961)51-97-521
Адрес электронной почты автора	Elena-Petrikova203d/s@yandex.ru
Образовательная организация	Частное дошкольное образовательное учреждение «Центр развития ребенка - детский сад № 203 «Берёзка»
Адрес ОО	350047 Российская Федерация, Краснодарский край, г. Краснодар, ул. Крымская, 67
Должность	воспитатель
Педагогический стаж, квалификационная категория	24 года, высшая квалификационная категория
Размещение РИПО на сайте (в блоге) автора	—
Размещение РИПО на сайте ОО	ds203-berezka.centerstart.ru
II. Сущностные характеристики опыта	
1. Тема РИПО	«Экологическая квест - игра - как средство, реализации инновационного проекта «Деятельностное общение с природой – уникальный метод формирования экологической культуры дошкольников».
2. Предметная область	Экологическое образование в ДО
3. Идея изменений (в чем сущность ИПО: в использовании образовательных, информационно-коммуникационных или других технологий, в изменении содержания образования, организации учебного или воспитательного процесса, другие особенности изменений)	Проведение экологических квест – игр даст возможность совершенствовать образовательный процесс, способствующий развитию основ экологической культуры у дошкольников в результате активной, творческой, самостоятельной деятельности по освоению окружающего мира и даст возможность реализовать одну из основных задач ФГОС ДО: «Развитие эмоционально-ценностного восприятия... мира природы».
4. Концепция изменений (способы,	Использование квест –игр позволяет усовершенствовать и разнообразить образовательный процесс по формированию начал

их преимущества перед аналогами и новизна, ограничения, трудоёмкость, риски)	экологической грамотности у дошкольников, так как является одним из современных методов деятельностного подхода. Способствует партнерским отношениям в ходе игры между педагогом и детьми. Трудоёмкость связана с проектированием содержания, форм и способов организации образовательного процесса с учетом деятельностного подхода, включающего экологизацию различных видов детской деятельности.
5. Результат изменений	Повышение уровня экологического сознания ребёнка, развитие у воспитанников экологических эмоционально – ценностных отношений, умения оценивать поведение человека в природе, высказать своё суждение по этой проблеме и проектировать свое поведение. Методическое пособие по проведению экологических квест-игр.
6. Участие автора в педагогических конференциях, профессиональных конкурсах	VIII открытый Краснодарский фестиваль педагогических инициатив «Новые идеи – новой школе» Секция 5. « Инновационный проект, основанный на применении здоровьесберегающих технологий» «Экологическая квест-игра как средство, реализации инновационного проекта «Деятельностное общение с природой – уникальный метод формирования экологической культуры дошкольников» Февраль 2018г. https://mcito.ru/publishing/teleconf/kubgu_8/submitted.html
7. Публикации автора по теме обобщаемого педагогического опыта	—

III. Педагогическое эссе. Описание инновационного опыта

Заботясь о будущем наших детей, очень важно, как можно раньше начать формировать правильное отношение ребенка к окружающей природе и к себе, как части природы. Именно в дошкольный период устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром. Происходит приобщение к культуре, к общечеловеческим ценностям. В этот период необходимо стимулировать и развивать познавательный интерес у ребенка к окружающему миру и положительную эмоциональную насыщенность в процессе общения с природой. К.Д.Ушинский писал: «Деятельность должна быть моя, увлекать меня, исходить из души моей». Естественное развитие личности происходит только в процессе собственной деятельности. Значит, педагог сегодня не должен подавать готовые образцы нравственной и духовной культуры, он должен создавать, вырабатывать их вместе с ребенком. Только совместный поиск норм и законов жизни в процессе деятельности составляет содержание воспитательного процесса, реализуемого в контексте деятельностного подхода. Обучать деятельности в воспитательном смысле – это значит делать учение мотивированным, учить ребенка самостоятельно ставить перед собой цель и находить пути, в том числе и средства, ее достижения, помочь ребенку сформировать у себя умения контроля и самоконтроля, оценки и самооценки.

В процессе ознакомления ребенка с природными объектами, приобретенные знания, формируют у него первоосновы экологического мышления, сознания, закладывают фундамент начальных элементов экологической культуры. В основе которых заложено единство социальных, предметных и природных средств, обеспечивающих ребенка разнообразной деятельностью для его полноценного

физического, эстетического, познавательного и социального развития.

Необходимо отметить, что деятельностное общение дошкольников с природой, связано не с самой деятельностью как таковой, а с деятельностью, как средством формирования у ребёнка экологической культуры, которое проходит в различных видах детской деятельности, требующих творчества и непрерывного поиска нового.

С этой целью можно использовать квест – игры. Этапы проведения квест – игры соответствуют компонентам, входящим в структуру самой деятельности: создание проблемной ситуации - целевая установка - мотивирование к деятельности (надо - хочу-могу) - проектирование решений проблемной ситуации - выполнение действий (заданий) - анализ результатов деятельности - подведение итогов. Квест – это игра, которой присуща интенсивная мотивация детей на деятельность, строящаяся на едином сюжете с элементами ролевой игры и предполагающая поиск «ключей», артефактов, необходимых для достижения конечной цели. Использование квест – игры как метода культурно – экологического и экологоформирующего фактора образовательного процесса, позволяет ставить детей в поисковые ситуации, в которых они активно, творчески, самостоятельно приобретают опыт и осваивают окружающий мир. Важно, чтобы приобретение знаний, умений и навыков способствовало развитию основ экологической культуры, а не являлось самоцелью. В ходе квеста педагог может использоваться как традиционные, так и инновационные методы и приемы: игра, моделирование, проблемные ситуации, упражнение, беседа, рассматривание, слушание, ребусы, кроссворды, опыты, эксперименты, приемы обыгрывания среды, создание мотивированной игровой среды, авансирование успеха, выбора в действии, выбора партнера, прямого и косвенного включения, смены и преобразования игровой ситуации.

В квест – игре естественным образом осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми, решаются образовательные задачи как в совместной деятельности взрослого и детей, так и в самостоятельной, применяются возможности ИКТ, что в полной мере соответствует ФГОС ДО. Для проведения квеста можно использовать не только помещения детского сада, но и экологоразвивающую среду его территории. Взаимодействие дошкольников с живыми объектами способствует развитию у них эмоционально - осознанно – правильного отношения к природе, к людям, охраняющим и изучающим ее, создающим на основе ее богатств материальные и духовные ценности. Немало важно, что при таком общении у ребенка формируется отношение к самому себе как части природы, закладывается основы к пониманию ценности жизни и здоровья, а также их зависимости от состояния окружающей среды.

Таким образом, использование квестов в воспитательно-образовательном процессе детского сада по формированию начал экологической культуры дает возможность детям в интересной и увлекательной форме усваивать, закреплять знания об объектах природы из непосредственного их окружения. Дают возможность включаются в разнообразную практическую, познавательную и творческую деятельность, связанную с объектами природы. Развивать умение наблюдать, замечать особенности и свойства предметов, их изменение, умение устанавливать причинно-следственные связи, замечать зависимости, отражать их в повествовательной и объяснительной речи. В процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей и формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

IV. Экспертное заключение

Участник Фестиваля «Новые идеи – новой школы»