

Заявка на участие в районном конкурсе инновационных продуктов

1. Информация об образовательной организации – участнике конкурса

1.1. Полное наименование образовательной организации	Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №92 Красносельского района Санкт-Петербурга
1.2. ФИО руководителя образовательной организации	Устинова Елена Сергеевна
1.3. Телефон образовательной организации	+7 (812) 616-65-25
1.4. Адрес электронной почты образовательной организации	d_c92spb@mail.ru
1.5. Адрес официального сайта образовательной организации в информационно-коммуникационной сети «Интернете» (с указанием адреса страницы, на которой размещена информация об продукте инновационной деятельности)	ГБДОУ №92 Красносельского района СПб - Инновационная деятельность (gov.spb.ru)
1.6. Информация о форме инновационной деятельности образовательной организации, в результате которой создан продукт, предъявляемый на конкурс	Реализация инновационного проекта в статусе Центра инновационного педагогического поиска по теме «Проектирование новых форматов сопровождения родителей воспитанников в дошкольной образовательной организации» (2021-2022 г.г.), Свидетельство о присвоении статуса Центра инновационного педагогического поиска Красносельского района Санкт-Петербурга

2. Информация об продукте инновационной деятельности

2.1. Наименование продукта инновационной деятельности	Квест «По заячьим следам Петропавловской крепости»
2.2. Автор(ы) продукта инновационной деятельности (фамилия, имя, отчество (при наличии), место работы, должность)	Франкив Любовь Анатольевна, заместитель заведующего по образовательной работе Горбенко Ирина Викторовна, старший воспитатель Шестакова Марина Александровна, учитель-логопед

2.3. Форма продукта инновационной деятельности

2.3.1	Программа	
2.3.2	Учебник	
2.3.3	Учебное пособие	
2.3.4	Учебное наглядное пособие	
2.3.5	Практическое пособие	V
2.3.6	Учебно-методическое пособие	

2.3.7	Методические рекомендации	
2.3.8	Учебно-методический комплекс	
2.3.9	Потребительский программный пакет	
2.3.10	Программно-аппаратный комплекс	
2.3.11	Электронный образовательный ресурс	
2.3.12	Система управления обучением	
2.3.13	Система управления образовательным контентом	
2.3.14	Иное	

2.4. Номинация

2.4.1	Инновации в области обучения	
2.4.2	Инновации в области воспитания	V
2.4.3	Инновации в области работы с одаренными детьми	
2.4.4	Инновации в области инклюзивного и специального образования	
2.4.5	Инновации в области управления образовательной организацией	
2.4.6	Инновации в образовании взрослых	

2.5. Подноминация

Цифровая среда образовательной организации	V
--------------------------------------------	---

3. Описание продукта инновационной деятельности

3.1. Ключевые положения

Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Городское пространство – это соединение объектов (парки, аллеи, здания, площади, дворы и т.д.) и субъектов (жителей и приезжих). Оно состоит из мест, где человек проводит свое время и занимается разнообразной деятельностью.

Интерактивная игра — это активная обучающая игра, основным методом проведения которой является интервенция т. е вмешательство, а также процесс социального взаимодействия участников игры с компьютером, планшетом, доской и т. д.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, которые интегрированы с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и последующего пользователей.

Квест – это игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий.

Сервис Learningapps.com – создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее - упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе.

Цифровые образовательные ресурсы – это современные средства обучения, представленные в электронном формате, применение которых направлено на повышение эффективности образовательного процесса и выполнение основных задач обучения и воспитания.

QR-код – это сокращение от Quick Response, в переводе с английского – «быстрый отклик». QR-код позволяет мгновенно получать доступ к данным.

3.2. Обоснование отнесения продукта инновационной деятельности к номинации

В современных условиях особое внимание уделяется развитию инновационных технологий, особенно вопросу внедрения цифровых технологий. Согласно «Стратегии Санкт-Петербурга в области цифровой трансформации отраслей экономики, социальной сферы и государственного управления», образовательные организации должны обеспечить повышение уровня цифровизации и «цифровой зрелости» всех участников образовательных отношений.

В ст.44 Федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ определена главенствующая роль семьи в воспитании и обучении детей. Семья определяет уровень и содержание эмоционального и социального развития ребенка, формирует его нравственный опыт. Миссия современного педагога: направить семью, оказать родителям эффективную помощь в организации общения с ребенком. Поиск новых приемов работы с семьей остается актуальной задачей педагогов дошкольного образования. Как повысить активность родителя в современных условиях? Как от монолога в общении с семьей перейти к конструктивному и эффективному диалогу?

Для этого мы пересмотрели организацию традиционного досуга и усовершенствовали его, наполнив его новым, инновационным содержанием. Более того, педагоги стали только организаторами и координаторами досуговой деятельности, а фактически ее осуществляли сами родители воспитанников.

Совместные мероприятия – достойная альтернатива времяпровождению у компьютеров и телевизоров. Такие походы способствуют эмоциональному, психологическому сближению родителей и детей, дают возможность дошкольникам почувствовать себя «взрослым», а взрослому – лучше понять мир ребенка.

Одной из наиболее интересных и близких воспитанникам форм организации, является игра. Квест – это игра-приключение, игра с «секретами» и открытиями, поэтому она всегда эмоционально насыщена и доставляет участникам удовольствие. Такие задания требуют сообразительности и нестандартного мышления при решении задач, значит, игра будет развивать умственные способности. Преодолевая предусмотренные сюжетом трудности, они узнают интересные исторические факты, события и даты. Как правило, Квест - коллективная игра, поэтому нужно научиться взаимодействию, взаимопомощи, умению принимать компромиссное решение. Все вместе это создает атмосферу приключения, запоминается яркими впечатлениями и доставляет радость участникам.

С ранних лет ребенок созерцает красоту Санкт-Петербурга, накапливает представления о нем. По мере знакомства с его архитектурно-скульптурным обликом и содержательного общения с взрослыми – родителями и педагогами, эти представления углубляются и расширяются. В тоже время они выступают основой для развития интереса к самостоятельному познанию, для творческого самовыражения и созидательного поведения.

Учитывая возрастные интересы, уровень активности, стремление к познанию нового был разработан Квест «По заячьим следам Петропавловской крепости», цель которого - формирование интереса к познанию историко-культурного пространства Петербурга, как важного аспекта воспитания и развития ребенка.

3.3. Обоснование инновационного характера предлагаемого продукта, включая аналоговый анализ, содержащий перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту (например, по названию, смыслу, ключевым словам, содержанию и т.п.), сопоставление найденных аналогов с предлагаемым продуктом, выводы (с указанием отличий продукта от аналогов)

Данное практическое пособие является инновационным продуктом, так как не имеет аналога среди представленных пособий в информационно-телекоммуникационной системе «Интернет».

[Маршруты выходного дня](http://www.erono.ru) можно найти в электронном журнале "РОНО": www.erono.ru, созданного в рамках регионального педагогического конкурса дидактических материалов «Нескучный выходной». В основном маршруты рассчитаны на непосредственный выход участников в исторические места города и пригородов.

В предлагаемом нами варианте, представлены не просто игры и задания по ознакомлению детей с культурно-историческим пространством Петербурга, а игры, описанные и созданные с применением информационно-коммуникационных технологий, современными изображениями, удобным применением и использованием в качестве интересной формы проведения детского досуга совместно с родителями.

В практическом пособии применяются простые и удобные в применении задания, а главное доступные любому человеку, независимо от уровня его пользовательских навыков: интернет-сервис, доступный с любого устройства – www.learningapps.com, QR-код, различные девайсы и гаджеты: смартфон, планшет.

Для родителей разработан инструктаж, который заключается в следующем: распечатайте или сохраните в телефоне (планшете) карточки с заданиями, для этого убедитесь, что у Вас есть подключение к интернету. Таким образом, родители получают возможность либо самостоятельно распечатать Квест, либо воспользоваться цифровыми устройствами.

Квест включает в себя 14 карточек с основными заданиями, а также карту, на которой указаны точки-ориентиры с номерами заданий. Это сделано для удобства понимания, какое задание соответствует метке на карте, но проходить Квест можно в любой последовательности. Задание включает в себя поиск объекта, его рассматривание, а также QR-код, который выводит на историческую справку или на виртуальную игру.

Все задания разделены на две группы: основная часть рассчитана на совместное семейное выполнение, но есть задания, которые рассчитаны только для взрослой аудитории участников.

Преимущество данного практического пособия заключается в том, что оно содержит также 10 дополнительных заданий, которые можно выполнять после прохождения основных заданий, например в домашней обстановке или во время поездки в транспорте.

Все задания и игры, представленные в практическом пособии, являются личной разработкой авторов.

3.4. Описание эффектов, которые получены от внедрения продукта инновационной деятельности и их корреляции с национальными целями и стратегическими задачами развития образования в Российской Федерации

Инновационный продукт Квест «По заячьим следам Петропавловской крепости» соответствует основным направлениям государственной политики в сфере образования:

- Федеральному Закону №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», в котором определена главенствующая роль семьи в воспитании и обучении детей;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации;
- Федеральному государственному стандарту дошкольного образования, который предполагает формирование общей культуры личности детей, в том числе ценностей здорового образа жизни, развитие их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирование предпосылок к учебной деятельности;
- «Стратегии Санкт-Петербурга в области цифровой трансформации отраслей экономики, социальной сферы и государственного управления»,

Закону Санкт-Петербурга «О Стратегии социально-экономического развития Санкт-Петербурга на период до 2035 года» (с изменениями на 21 декабря 2022 года), в которых говорится, что расширение образовательных и воспитательных возможностей информационных ресурсов детского сада предусматривает: создание условий, методов и технологий для использования возможностей информационных ресурсов, в первую очередь информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", в целях воспитания и социализации детей, а также информационное организационно-методическое оснащение воспитательной деятельности в соответствии с современными требованиями;

- МКДО Российской Федерации, который учитывает формирование базы знаний ДОО в сфере использования информационных технологий.

Значимость продукта состоит в вовлечении родительской общественности в процесс совместной жизнедеятельности с ребенком, ориентации на создание условий для позитивной социализации личности, как основы для формирования ценностно-смысловых отношений, на формирование «социального капитала, содействующего укреплению гражданской идентичности, что соответствует миссии и ключевой формуле образования», и направлен на достижение целей программы воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы «Петербургские перспективы».

Инновационный продукт ориентирован на выполнение следующих задач:

- закрепление знаний о городе, его истории, культуре и достопримечательностях;
- поддержание познавательной активности детей путем включения в информативно-поисковые ситуации;
- побуждение родителей к совместному познавательному отдыху;
- формирование созидательного поведения детей в общественных местах.

Преимуществами применения инновационного продукта являются:

- игровые задания построены с использованием онлайн-сервисов, не требующих каких-либо специальных знаний в области информационно-коммуникационных технологий;
- способствуют укреплению детско-родительских отношений через организацию семейного досуга;
- выполнение заданий стимулирует познавательную активность детей и представляет возможность систематизировать полученные знания о культурно-историческом пространстве Петербурга;
- позволяют оживить процесс познания детей за счет новизны и эмоционального включения в игровой процесс;
- взрослые и дети становятся не просто наблюдателями, а активными участниками процесса познания, что говорит о субъект-субъектном характере взаимодействия.

Эффекты внедрения инновационного продукта:

- для семьи это новая и интересная форма проведения семейного выходного.
- воспитанники проявляют активность и заинтересованность, перемещение между заданиями удовлетворяло двигательную потребность детей.
- маршрутные листы и дополнительные задания для закрепления составлены с учетом интересов всех участников. Родители выполняли задания повышенной сложности, а дети с учетом их возрастных особенностей. Таким образом, можно говорить о положительном познавательном эффекте мероприятия.
- так как среди семей воспитанников есть не коренные петербуржцы, участие в Квесте позволило им расширить знания об истории города и его достопримечательностях.

3.5. Технология внедрения продукта инновационной деятельности, в том числе описание рисков использования в других образовательных организациях

Несомненным достоинством данного продукта является то, что он представляет собой готовый маршрут выходного дня в формате Квеста, который позволит качественно, эффективно и грамотно организовать работу по организации взаимодействия с семьями воспитанников в дошкольной образовательной организации с помощью информационно-коммуникационных технологий.

Инновационный продукт внедрен в практику дошкольной образовательной организации, стал победителем регионального педагогического конкурса дидактических материалов «Нескучный выходной», представлен на районной научно-практической конференции «Инновационные процессы в системе образования Красносельского района Санкт-Петербурга: подводим итоги, определяем перспективы...».

SWOT-анализ использования инновационного продукта

Сильные стороны	Слабые стороны
<ul style="list-style-type: none"> – опыт применения информационно-коммуникационных технологий; – внедрение новых форматов взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников; 	<ul style="list-style-type: none"> – низкий уровень родительской активности
Благоприятные возможности	Риски
<ul style="list-style-type: none"> – самореализация педагогов, возможность проявить себя; – повышение педагогических компетенций, соответствие профессиональному стандарту; – обеспечение условий для сотрудничества с родителями (законными представителями). 	<ul style="list-style-type: none"> – родители выполняют задания вместо детей.

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы продукта инновационной деятельности:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе продуктов инновационной деятельности «Импульс»;
- не претендуют на конфиденциальность представленных материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.



подпись/и авторов инновационного продукта

Франкив Л.А.
(расшифровка подписи)



подпись/и авторов инновационного продукта

Горбенко И.В.
(расшифровка подписи)



подпись/и авторов инновационного продукта

Шестакова М.А.
(расшифровка подписи)



подпись руководителя образовательной организации

Устинова Е.С.
(расшифровка подписи)



«30» января 2023 г.