



Приложение 1
к Порядку признания образовательных
организаций региональными инновационными
площадками

Регистрационный номер № _____

Дата регистрации заявки: _____

Заместителю министра образования,
науки и молодежи Республики Крым,
председателю регионального
координационного совета по
инновационной деятельности в сфере
образования Республики Крым
_____ Беспаловой С.Э.

ЗАЯВКА
на присвоение статуса региональной инновационной площадки

1. СВЕДЕНИЯ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ-СОИСКАТЕЛЕ

1.1. Полное наименование организации - соискателя (далее - организация)	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Детский сад «Солнышко» села Голубинка Бахчисарайского района Республики Крым
1.2. ФИО и должность руководителя организации-соискателя	Кувшинова Елена Витальевна
1.3. Юридический адрес, почтовый адрес (адрес места нахождения), муниципальное образование, населенный пункт	298474, Республика Крым, Бахчисарайский район, с. Голубинка, ул. Молодежная, д. 13
1.4. Контактный телефон, e-mail.	(36554) 6-45-26
1.5. Адрес электронной почты	sadik_solnishko-golubinka@crimeaedu.ru
1.6. Официальный сайт. Ссылка на раздел официального сайта организации-соискателя с информацией о проекте (программе) (информация на сайте должна соответствовать информации, представленной в заявке)	https://bhsolniskogolubinka.crimeaedu.ru/innovation
1.7. Уровень образования, на развитие которого направлен проект (программа).	Дошкольное образование
1.8. Опыт успешно реализованных проектов (программ) организации-соискателя, включая опыт участия в федеральных, целевых, государственных, региональных и международных программах (за последние 5 лет)	

2. ПРОГРАММА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА (ПРОГРАММЫ)

2.1 Сведения о проекте (программе)	
1. Тема проекта (программы)	Квест - технология с использованием развивающих игр В. В. Воскобовича как форма организации образовательной деятельности»
2. Цель проекта (программы)	Создание условий для активизации познавательных и коммуникативных способностей детей через использование квест – технологии с элементами развивающих игр В.В. Воскобовича
3. Задачи проекта (программы)	1. Задачи (для детей): Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры. Развивать у детей познавательный интерес . Развивать воображение и творческую активность у детей 2. Задачи (для педагогов) . Повысить профессиональную компетентность педагогов по применению в образовательном процессе игровых технологий. Сформировать информационно – методический пакет образовательных материалов 3. Задачи (для родителей) Повысить информированность и заинтересованность родителей в использовании игровых технологий. Установить партнёрские взаимоотношения с семьями воспитанников путём объединения усилий для развития и воспитания детей через знакомство их с игровыми технологиями
4. Срок реализации проекта (программы)	Сентябрь 2023- май 2026 года)
5. Основное направление деятельности инновационных площадок	Инновационная деятельность направлена на: -изменение подхода к образовательному процессу в ДОУ в соответствии с современными стандартами -практическое использование материалов технологии В. В. Воскобовича в дошкольной образовательной организации

6. Нормативное правовое обеспечение при реализации проекта (программы)	1. Конвенция ООН о правах ребенка – статья 29 пункт 1 а) развитие личности, талантов и умственных и физических способностей ребенка в их самом полном объеме; 2. Конституция РФ от 12.12.1993 (с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) - статья 43 пункт 2 «гарантируется общедоступность и бесплатность дошкольного образования в государственных и муниципальных образовательных учреждениях и на предприятиях». 3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273- ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями) - статья 20, п.3) «Инновационная деятельность ориентирована на совершенствование научно-педагогического, учебно-методического, организационного, правового, финансово-экономического, кадрового, материально-технического обеспечения системы образования и осуществляется в форме реализации инновационных проектов и программ организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и иными действующими в сфере образования организациями, а также их объединениями. При реализации инновационного проекта, программы должны быть обеспечены соблюдение прав и законных интересов участников образовательных отношений, предоставление и получение образования, уровень и качество которого не могут быть ниже требований, установленных федеральным государственным образовательным стандартом...»). 4. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» – п. 1.4 2), 4), 7), 8). 2) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка...; 4) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности; 7) формирование познавательных интересов и познавательных действий в различных видах деятельности; 8) возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития). 3) Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р) – раздел 3, пункт 1) «расширение вариативности воспитательных систем и технологий, нацеленных на формирование индивидуальной траектории развития личности ребёнка, с учётом его потребностей, интересов и способностей»; 4) Закон Республики Крым «Об образовании в Республике Крым» от 17.06.2015г. статья 12, п. 1 «Инновационная деятельность в Республике Крым осуществляется в форме реализации инновационных проектов и программ организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и иными действующими в сфере образования организациями, а также их объединениями». 5) Постановление Совета министров Республики Крым от 16.05.2016 № 204 (ред. от 25.06.2020г.) «Об утверждении Государственной программы развития образования в Республике Крым» - раздел II «- развитие вариативных форм дошкольного образования в образовательных организациях; - повышение
---	---

	качества образования; - выявление, развитие и поддержка одаренных и талантливых детей»; 6) Приказ Министерства образования и науки Республики Крым от 17.11.2016 №3756 «Об утверждении порядка признания образовательных организаций и их объединений региональными инновационными площадками» п.1.3. внедрение и совершенствование: а) новых элементов содержания образования и систем воспитания, учебно-методических и учебно-лабораторных материалов, форм, методов и средств обучения. 7) Локальные акты образовательных организаций
7. Обоснование значимости проекта (программы) для системы образования	В настоящее время в системе дошкольного образования происходят значительные перемены. Успех этих перемен связан с обновлением научной, методической и материальной базы обучения и воспитания. Модернизация системы образования открывает новые горизонты и возможности и предъявляет повышенные требования к профессиональной компетентности педагога, требует от него готовности к постоянному обновлению и непрерывному совершенствованию своих профессиональных возможностей. Проект поможет реализовать эти требования. Он позволит создавать новые и модернизировать существующие образовательные условия и средства образовательно-воспитательного процесса, которые в полном объеме обеспечат творческую деятельность каждого ребенка, позволят дошкольнику проявить собственную активность и самореализацию. Проект является актуальным, инновационным и значимым в образовательном пространстве и соответствует современным условиям к развивающей предметно-пространственной среде.
8. Основные потребители результатов проекта (программы)	Участники образовательных отношений.
9. Участники проекта (программы)	педагоги ДОУ; воспитанники, родители (законные представители) ДОУ;
10. Теоретические основы инновации (названия научных школ, педагогических теорий и концепций)	Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В настоящее время квест-технология востребована и актуальна. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего. По мнению многих ученых, таких как, Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Сысоев П. В., Б. Додж, Т. Марч в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников. В работах отечественных ученых не было единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, на тот момент она, являясь сравнительно новой технологией в педагогике. Проблемой квестов в нашей стране занимались Андреева М. В., Быховский Я. С., Николаева Н. В. и другие. Развивающие игры - интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определенных

	навыков и умений. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Практика Воскобовича быстро вышла за рамки семьи. С просьбами поделиться опытом его стали приглашать на семинары, сначала в родном городе (тогда еще Ленинграде) а потом и за его пределами.
11. Описание инновации	Новизна программы обусловлена переходом от традиционной модели в образовательной деятельности к модели партнёрских отношений между субъектами педагогического процесса и к организации формы проведения образовательной деятельности. Образовательный процесс в соответствии с ФГОС должен строиться таким образом, чтобы обеспечивать развитие личности, мотивации и способности детей в различных видах деятельности, охватывать все образовательные области, что и обеспечивает данная игровая технология. Эта технология является уникальным продуктом, позволяющим интегрировать в себе различные виды деятельности. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Организация педагогического процесса в форме игры с четко представленными целями обучения и соответствующими им педагогическими результатами: развитие инициативы и любознательности. Имитационное моделирование ситуации через принятие ребёнком роли. Основной идеей программы является развитие детей в игре, с которой реально выстраивается весь процесс обучения ребёнка. Квест-технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Идея квеста идеально подходит для ДОУ. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в дошкольном образовании, которая способствует развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач. Форма проведения организованной образовательной деятельности в форме квестов нестандартна, интересна. Интегрируется содержание различных образовательных областей. Образовательная деятельность по игровым технологиям - это не занятия, а увлекательные путешествия, познавательные экскурсии, интересные встречи. Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки, то есть, выполняя задания игровых персонажей Фиолетового леса. Каждая загадка (развивающая игра) - это ключ к следующей точке и следующей задаче (игре). Технологический подход к организации образовательной работы по квест-технологии удачно осуществляется посредством развивающих игр В.В. Воскобовича. Игры Воскобовича является уникальным материалом для всестороннего развития ребёнка, прежде всего

	познавательного и интеллектуально – творческого. Развивающие игры Воскобовича также соответствуют основным принципам дошкольного образования, определёнными ФГОС: – игры способствуют полноценному проживанию ребёнком раннего и дошкольного этапов детства; – игровой процесс обеспечивает индивидуализацию дошкольного образования, основываясь на особенностях каждого ребёнка, который становится активным участником игры; – во время игры происходит содействие и сотрудничество детей и взрослых как партнеров; – в играх поддерживается и приветствуется инициатива детей; – обеспечивается сотрудничество между ДОУ и семьей (игры могут использоваться не только в детском саду, но и дома). Квест-игры и игры В.В.Воскобовича выделяются из множества средств, тем, что направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.
12.Описание управления инновационным процессом, система мер, обеспечивающих стабильность работы в режиме реализации инновационного Проекта (программы)	Координационный совет – осуществляет управление, координирование и определение основных подходов к реализации проекта, разрабатывает план по реализации инновационного проекта, определение основных подходов по созданию системы внедрения инновации, проводит всесторонний анализ деятельности в рамках реализации проекта, освещает результаты анализа. Методический совет - корректирует учебные программы, планы, осуществляет координирование педагогов, вовлеченных в инновационную деятельность, осуществляет их методическое сопровождение, проводит всесторонний анализ инновационной деятельности, контактирует с организациями объединения, с целью обмена опытом. Педагогический совет - изучает, обобщает и распространяет передовой опыт применения инноваций. Вся деятельность координаторов и участников инновационного проекта направлена на: - создание условий, способствующих интеллектуальному развитию дошкольников посредством развивающих игр В. В. Воскобовича - расширение спектра использования инновационных средств образовательной деятельности в разнообразных формах работы с дошкольниками; - эффективное использование инновационных технологий в дошкольном образовании; - развитие профессиональных компетенций педагогов. Для достижения этого в учреждениях подготовлены: - нормативно-правовая база, состоящая из приказов, планов, положений, позволяющие эффективно реализовать задачи инновационной площадки, обмен и распространение имеющегося опытом и приобретение нового, анализ и экспертизу получаемых результатов инновационной деятельности; - кадровое обеспечение – наличие в штате педагогов, имеющих педагогическое образование, квалификационные категории, большой стаж педагогической деятельности, готовых применять в образовательной деятельности инновации; - финансовое обеспечение – в учреждениях формируется план

	финансово-хозяйственной деятельности, в котором включены разделы приобретение товаров для образовательной деятельности за счет субвенции Республики Крым, что дает возможность приобретение необходимых средств для осуществления инновационной деятельности; - поддержка учредителя дошкольного учреждения – обеспечивает содействие потенциальных партнеров в рамках реализации инновационной деятельности
13. Этапы реализации проекта (программы), содержание и методы деятельности, прогнозируемые результаты по каждому этапу, средства контроля и обеспечения достоверности результатов. Возможные риски при реализации проекта.	1 этап – подготовительный Сентябрь 2023- Сентябрь 2024 Цель: подготовить условия для формирования системы работы по квест - технологии с элементами развивающих игр В.В.Воскобовича. Задачи: – Разработка нормативной базы; – Анализ материально-технических, педагогических условий реализации программы. – Создание творческой группы - Создание предметноразвивающей среды 2 этап – основной Сентябрь 2024 сентябрь 2025 Цель: апробация и внедрение системы работы по квест - технологии с применением развивающих игр В.В.Воскобовича. Задачи: – Разработка методических рекомендаций, материалов для проведения различных мероприятий (квесты, интеллектуальные викторины, мастер-классы, сценарии родительских собраний, праздников и т. д.) – Повышение квалификации педагогов в области работы по игровым технологиям – Привлечение к сотрудничеству в рамках социального партнерства учителей школы и специалистов ДОУ, родителей. – Реализация программы. – Осуществление преемственности в воспитании и развитии по технологии Воскобовича на всех этапах воспитания и обучения в детском саду. – Создание индивидуальной карты развития ребенка на основе игр В.В.Воскобовича (карты наблюдений). 3 этап – заключительный Сентябрь 2025 - май 2026 Цель: анализ реализации программы Задачи: – Коррекция затруднений педагогов в реализации программы. – Обобщение и презентация результатов работы детского сада в реализации программы.
14. Предполагаемые критерии эффективности проекта (программы)	Оценка эффективности проекта включает количественные и качественные показатели и определяется по следующим критериям: - Повышение качества образовательных результатов. Показатели – количество воспитанников, усвоивших программные задачи на высоком уровне, количество воспитанников, принявших участие и занявших призовые места на конкурсах и фестивалях научно-технического творчества;

	- Обеспечение условий для формирования естественно-научной картины мира, отвечающего требованиям ФГОС. Показатели – количество приобретённых средств для реализации инновационного проекта, количество педагогов, прошедших курсы повышения профессионального мастерства по теме проекта, количество педагогов, участвовавших в различных методических мероприятиях, конкурсах профессионального мастерства, эффективность их участия; - Степень удовлетворенности участников образовательных отношений результатами деятельности в условиях сформированной информационно-образовательной среды. Показатели: количество участников образовательных отношений, удовлетворенных деятельностью в рамках инновационного проекта, количество методических разработок несущих информационную пользу для объединения и педагогического сообщества.
15. Перспективы развития (новообразования)проекта (программы)	Ожидаемые результаты <i>У детей:</i> Способны слушать друг друга и договариваться между собой, развивается умение работать в команде, способность видеть единую цель, готовность оказать помощь другим и поддержать в сложной ситуации. У детей активно проявляется познавательный интерес. Развито творческое воображение и творческая активность <i>У педагогов:</i> Повышение профессионального мастерства педагогов (строят образовательную деятельность в соответствии с ФГОС, отношения педагог – ребёнок строятся на партнёрских отношениях, игра – ведущей деятельностью). Увеличение доли педагогов активно применяющих в своей инновационной деятельности игровые технологии Разработаны методические рекомендации со сценарным приложением <i>У родителей:</i> Применение родителями квест – игр и развивающих игр В.В. Воскобовича для обучения детей в домашних условиях. Родители вовлечены в единое образовательное пространство <i>Ожидаемые внешние эффекты</i> - социальный эффект – выполнение социального заказа общества, создание социального партнерства ДООУ и семьи, формирование положительного имиджа образовательного учреждения - инновационный эффект- включает создание эффективной системы обобщения и распространения педагогического опыта <i>Ожидаемые результаты реализации программы</i> Активизация познавательных и коммуникативных способностей детей

2.2.Ресурсное обеспечение проекта (программы)			
1. Кадровое обеспечение проекта(программы). Указать фамилию, имя, отчество, должность, квалификационную категорию сотрудников, принимающих участие в реализации проекта; указать их функционал	ФИО специалиста	Должность, Квалификационная категория	
	Кувшинова Е.В.	Заведующий	
	Науменко С.В	Старший воспитатель, высшая квалификационная категория	
	Силкина Е.В.	Музыкальный руководитель, Первая квалификационная категория	
	Гончар Н,В.	Воспитатель, высшая квалификационная категория	
	Ушко А.И.	Воспитатель, первая квалификационная категория	
	Усеинова Э.Р.	Воспитатель, первая квалификационная категория	
	Мустафаева З.С..	Воспитатель, первая квалификационная категория	
	Алимжанова Д.Р.	Воспитатель, СЗД	
	Татаренко Д,Р,.	Воспитатель, СЗД	
	УсеиноваЭ.З.	Воспитатель, СЗД	
	ОсмановаА.С.	Воспитатель, СЗД	
	Алексеевко Л.Ю,	Воспитатель, СЗД	
2.Наличие материально – технической базы, обеспечивающей реализацию инновационного проекта (программы)	Сформированная материально-техническая база в соответствии с требованиям ФГОС ДО к предметно пространственной развивающей среде (музыкальный зал). Наличие ТСО: компьютеры, ноутбуки, проектор, музыкальный центр, МФУ, принтеры, сканеры. Доступ к Интернет-ресурсам, размещение информации на официальном сайте ДОУ Имеются ресурсы для внедрения технологии В.В. Воскобовича: «Развивающая среда "Фиолетовый лес" на основе ковролина», «Квадрат Воскобовича – игра-головоломка на трансформацию фигур», коврограф «Ларчик». Оборудование по технологии В.В. Воскобовича планируется приобретать в течение 2-х лет (по модулям) за счет средств ДОО.		
4. Финансовое обеспечение проекта(программы). ² Указать предполагаемые источники финансирования, согласованные учредителем, представить планрасходования средств по годам	В пределах финансирования образовательной организации		

² Заполняется в случае, если для реализации инновационного проекта (программы) предусмотрено соответствующее финансирование. Если для реализации проекта (программы) финансирование не осуществляется, необходимо указать «не предусмотрено».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА (ПРОГРАММЫ)

Задачи	Перечень мероприятий	Сроки проведения	Методы деятельности	Прогнозируемые результаты реализации действий
Подготовительный				
*				
1. Изучение готовности к инновационной деятельности	Анкетирование педагогов	Сентябрь 2023- г	Опрос анкетирование	Выявления уровня знаний по игровым технологиям (квест – технология и технология развивающих игр В.В. Воскобовича)
2. Разработка локальных актов	Создание творческой группы	Октябрь 2023- г	Анализ, метод проектов	Локальные акты
3. Изучение учебно-методического сопровождения игровых технологий	Заседание творческой группы	Ноябрь 2023	Круглый- стол	Методическое сопровождение проекта
4.Разработка программы «Квест технология с использованием элементов развивающих игр В.В. Воскобовича как форма организации образовательной деятельности»	Заседание творческой группы	Ноябрь 2023	Творческая мастерская	Проект программы «Квест технология с использованием элементов развивающих игр В.В. Воскобовича как форма организации образовательной деятельности»
5. Утверждение программы «Квест технология с использованием элементов развивающих игр В.В. Воскобовича как форма организации образовательной деятельности»	Педсовет	Ноябрь 2023	Анализ, обсуждение	Приказ об утверждении программы
6. Создание перспективного планирования по использованию игр В.В. Воскобовича в каждой группе	методчас	Декабрь 2023	Практическое моделирование	Перспективный план использованию игр В.В. Воскобовича в каждой группе
7. Сформировать умения педагога проектировать квест; изучить основные виды квестов; понимать структуру сценария квеста; оценивать квест.	«Педагогический час»	Январь 2024	Деловая игра	Картотека квест- игр с использованием игр В.В. Воскобовича
8.Закрепление знаний об игровой развивающей технологии В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду	Брейн - ринг «Игровая технология игр В.В.Воскобовича»	Февраль 2024	Вопросы и ответы	Повышение профессиональной компетентности и мастерства педагогических работников в вопросе организации и руководства игровой деятельностью

				дошкольников
9. НОД в форме квест – игры с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича	Открытые просмотры НОД	Март – апрель 2024	Квест- игра	Демонстрация эффективности использования квест – игры с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича образовательного процесса.
10. Распределение тем среди педагогов –участников инновационной деятельности для обобщения опыта по теме деятельности	Заседание творческой группы	Май 2024	Круглый стол	План работы на 2024-2025 учебный год
Повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми	КПК для педагогов,	Сентябрь 2023- г. - сентябрь 2024	посещение семинаров, конференций мастер-классов	Удостоверения, сертификаты
Работа с родителями				
Демонстрация игровых технологий В. В. Воскобовича и квест технологии	Общее родительское собрание	Ноябрь 2023	Презентация	Повышение компетентности родителей в использовании технологии В.В.Воскобовича при организации игр с детьми для интеллектуального развития.
Знакомство с игровыми технологиями	Групповые родительские собрания	Декабрь 2023	мастер – класс	Повышение знаний родителей об инновационных технологиях
Знакомства с игровой технологией В. В. Воскобовича	День открытых дверей	Январь 2024 –май 2024	Открытые НОД, режимные моменты	Повышение компетентности родителей в использовании технологии В.В.Воскобовича
2 этап – основной 2024-2025г.				
Работа с педагогами				
1.Закрепление знаний об игровой технологии В.В.Воскобовича	Квест – игра для педагогов « В поисках клада»	Октябрь 2024	игра	Сформированность у педагогов позитивных установок на использование современных образовательных технологий в условиях реализации ФГОС ДО.
2. Разработка сценарного материала образовательной деятельности,	Заседание творческой	Ноябрь 2024	Круглый стол	Банк конспектов квест-игр с игровой

игровых встреч с родителями	группы			технологией В. В. Воскобовича
3. Знакомство с «Квест технологией с использованием элементов развивающих игр В.В. Воскобовича как форма организации образовательной деятельности»	Районные МО	Декабрь 2024	Открытые НОД Деловая игра для педагогов	Демонстрация опыта по построению педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей
4. 1. Анализ эффективности использования квест -технологии и мониторинг технологий В.В. Воскобовича в образовательном процессе	Промежуточные и мониторинг результатов	Март-апрель 2025	Диагностические карты	Справка по итогам мониторинга, итоговые результаты эффективности использования квест - технологий и технологии В.В. Воскобовича в образовательном процессе
5.Обсуждение выполнения задач инновационной деятельности	Методчасы	В течении 2024-2025 года	Рабочие встречи, круглые столы	Создания банка квест – игр, методических рекомендаций по проведению квест- игр с использованием игр В.В. Воскобовича
6.Систематизация и обобщение имеющегося опыта	«Ежемесячные мини отчёты о проделанной работе»	В течении 2024-2025 года	Заседания творческой группы	Отчеты о проделанной работе
Работа с детьми				
Развивать познавательно-исследовательский интерес, логическое мышление, умение анализировать, находить закономерность, строить последовательность	Квест- игры и использованием игр В.В. Воскобовича с детьми разных возрастных групп	В течении 2024-2025 года	НОД, совместная деятельность педагога и детей	Карта контроля
Развитие творческих способностей у детей и педагогов	Участие в конкурсах различного уровня (педагогов и детей)	В течении 2024-2025 года	Онлайн конкурсы, муниципальные, региональные конкурсы	Наградные документы, сертификаты участника
Работа с родителями				
Повысить информированность и заинтересованность родителей в использовании игровых технологий. Установить партнёрские взаимоотношения с семьями. воспитанников путём объединения усилий для развития и воспитания детей через знакомство	Игровые часы «Игровоз»	В течении 2024-2025 года	Родительский всеобуч	Размещение на сайте ДОУ информации об итогах проведения игровых часов

их с игровыми технологиями :квест – игра и технология В.В. Воскобовича.				
Обобщение отзывов родителей о посещённых мероприятиях	Анкетирование родителей	В течение всего периода	анкетирование	Выявления уровня удовлетворенности игровыми технологиями (квест – технология и технологией развивающих игр В.В. Воскобовича)
Знакомство родителей и работой инновационной площадки	Консультации	В течение всего периода	папки-передвижки	
3 этап – заключительный				
1 Анализ итогов инновационной деятельности в группах ДОУ	Заседание рабочей группы	Сентябрь-октябрь 2025	Круглый стол, педагогический час	Отчеты педагогов
2. Отчёты педагогов о проделанной работе	Педсовет	Ноябрь 2025	Демонстрация опыта работы	Презентации
3. Анализ эффективности использования квест -технологии и технологии В.В. Воскобовича "Сказочные лабиринты" в образовательном процессе	Мониторинг развития детей	Декабрь 2025-январь2026	Диагностические карты	Справка по итогам мониторинга, итоги эффективности использования квест - технологии и технологии В.В. Воскобовича в образовательном процессе
4. Подготовка материалов для обобщения опыта	Заседание творческой группы	Февраль - март 2026	Круглый стол	Сборник квест - игр с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича для всех возрастных групп.
Оценка результатов программы и их соотнесение с поставленными задачами.	Педсовет	Май 2026	Доклад заведующего ДОУ	Протокол педсовета, приказ
Презентация итогов работы на сайте ДОУ	Размещение информации на сайте ДОУ	Май 2026	Фото и видеоотчет	

3. Предложения по распространению и внедрению результатов проекта (программы) в массовую практику.

Распространение и внедрение результатов проекта предполагается осуществить путем:

- ✓ проведения серии семинаров и открытой педагогической практики для родительского сообщества дошкольных групп МБДОУ «Солнышко» с.Голубинка;
- ✓ информирования широкого круга педагогов о ходе и результатах выполнения инновационного образовательного проекта путем организации мастер – классов, семинаров, конференций;
- ✓ обобщения и оформления результатов работы над проектом в виде дополненной вариативной части основной общеобразовательной программы дошкольного образования.
- ✓ публикаций методических рекомендаций и методических пособий по теме проекта на сайте

✓ ДОУ, в интернет-сообществах и СМИ.

4. Обоснование устойчивости результатов проекта (программы) после окончания его реализации, включая механизмы его (ее) ресурсного обеспечения.

Для устойчивости результатов проекта созданы необходимые нормативно-правовые, кадровые, программно-методические, информационные, материально-технические и финансово-экономические условия (п. 2.2 настоящей заявки). Большинство из выше представленных ресурсов активно используются участниками образовательного процесса МБДОУ «Солнышко» с.Голубинка, обеспечивая эффективную совместную деятельность по реализации профессиональных задач.

Устойчивость результатов проекта после окончания его реализации определяется следующим:

- ✓ совершенствование организационно-управленческих механизмов, материально-технического, методического обеспечения, системы повышения квалификации кадров, повышение мотивации педагогов к инновациям, развитие РППС, расширение круга социальных партнеров детского сада;
- ✓ создание банка новых технологий и методик, направленных на повышение мотивации обучения, саморазвития, социальной активности дошкольников позволит улучшить результативность обучения детей, способствовать развитию технического мышления и творчества дошкольников посредством образовательных конструкторов, увеличению интеллектуального потенциала;
- ✓ развитие взаимодействия с родителями, местным сообществом, удовлетворенность в образовательных услугах, развитие партнерства с организациями дошкольного образования, социокультурной сферы будет способствовать устойчивости результатов проекта.

«_____»_____20____г.

Заведующий ДОУ

Е.В. Кувшинова

✓ ДОУ, в интернет-сообществах и СМИ.

4. Обоснование устойчивости результатов проекта (программы) после окончания его реализации, включая механизмы его (ее) ресурсного обеспечения.

Для устойчивости результатов проекта созданы необходимые нормативно-правовые, кадровые, программно-методические, информационные, материально-технические и финансово-экономические условия (п. 2.2 настоящей заявки). Большинство из выше представленных ресурсов активно используются участниками образовательного процесса МБДОУ «Солнышко» с.Голубинка, обеспечивая эффективную совместную деятельность по реализации профессиональных задач.

Устойчивость результатов проекта после окончания его реализации определяется следующим:

- ✓ совершенствование организационно-управленческих механизмов, материально-технического, методического обеспечения, системы повышения квалификации кадров, повышение мотивации педагогов к инновациям, развитие РППС, расширение круга социальных партнеров детского сада;
- ✓ создание банка новых технологий и методик, направленных на повышение мотивации обучения, саморазвития, социальной активности дошкольников позволит улучшить результативность обучения детей, способствовать развитию технического мышления и творчества дошкольников посредством образовательных конструкторов, увеличению интеллектуального потенциала;
- ✓ развитие взаимодействия с родителями, местным сообществом, удовлетворенность в образовательных услугах, развитие партнерства с организациями дошкольного образования, социокультурной сферы будет способствовать устойчивости результатов проекта.

« 14 » 03 2023 г.

Заведующий ДОУ



Е.В. Кувшинова

Е.В. Кувшинова