

## **Аннотация научно-прикладного проекта**

**Тема:** «Повышение компетентности родителей средствами гейм технологий»

**Цель научно-прикладного проекта:** создание комплекса организационно-методических условий для формирования компетентного родительства средствами гейм-технологий.

### **Задачи научно-прикладного проекта:**

- модернизация цифровой образовательной среды с целью повышения компетенций родителей (законных представителей);
- разработка и апробирование геймифицированных ресурсов с целью повышения компетентности родителей
- разработка мониторинга развития ключевых компетенций родителей в условиях включения в цифровую образовательную среду;
- разработка методических рекомендаций по эффективному использованию геймификации с целью повышения компетентности родителей. .

### **Этапы научно-прикладного проекта**

#### **I этап - подготовительный**

- выявление и анализ проблемы формирования педагогических компетенций родителей в соответствии с ФГОС ДО. Обсуждение с педагогами образовательных дефицитов по данной проблеме, составление программы инновационной деятельности.
- организация деятельности Творческой группы по подготовке проекта «Геймификация в образовании взрослых (родительском образовании)»
- обучающий семинар для педагогов ДОУ «Гейм-технологии в повышении воспитательных ресурсов семьи»
- проектирование модели образовательной среды для родителей с элементами геймификации.
- разработка цифровых образовательных ресурсов геймификации для родителей с целью повышения их педагогической компетентности.
- презентация НП проекта «Геймификация в образовании взрослых (родительском образовании)» на Педагогическом совете МАДОУ «ДС № 476 г. Челябинска»

#### **I этап - основной**

- организация научно-методического сопровождения педагогических кадров по теме инновационной деятельности.
- проведение педагогических мероприятий с презентацией созданных методических продуктов по теме инновационной деятельности
- проведение мероприятий по распространению и внедрению в практику различных категорий работников дошкольных образовательных

организаций опыта работы специалистов МАДОУ «ДС № 476 г. Челябинска» по использованию гейм технологий в образовании родителей

### **III этап – обобщающий**

- систематизация и оценка результатов инновационной деятельности.
- экспертиза научно-методических, цифровых продуктов, разработанных в процессе инновационной деятельности
- мониторинг педагогической компетентности родителей и оценка положительных эффектов гейм-технологий родителями и педагога
- обобщение и анализ инновационного педагогического опыта по теме. Перспективы дальнейшей деятельности.

### **Прогнозируемые результаты по окончании проекта**

- создание банка цифровых ресурсов геймификации (ролевые онлайн игры, ментальные карты, текстовые лабиринты, образовательные квесты, видео уроки, онлайн –тренинги) с целью повышения педагогической компетентности родителей
  - разработка методических рекомендаций для педагогов ДОУ «Геймификация в образовании родителей»
  - публикация инновационного опыта педагогов ДОУ по теме инновационной деятельности в научных журналах
- .

