**Стажерская площадка победителя**

**конкурса воспитателей, реализующих технологии, соответствующие ФГОС дошкольного образования**

**в рамках проекта «Школа Росатома»**

**в 2017-2018 учебном году**

**МБДОУ д/с №7 «Гнёздышко»,**

**г. Полярные Зори**

***«Личностно-ориентированные технологии как ресурс проектирования и реализации образовательного события. Эффективное применение личностно-ориентированных технологий в моделировании образовательного пространства, обеспечивающих единый процесс социализации-индивидуализации ребенка, развитие его способностей»***

**Контакты:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Голоднова Валентина Васильевна | Заведующий | 8(815) 327-23-64 |
| Слободчикова Любовь Михайловна | Старший воспитатель | 8(815) 37-39-47 |
| Вакорина Татьяна Анатольевна | Старший воспитатель | 8(815) 37-39-47 |
| Казарина Наталья Анатольевна | Руководитель стажировки | 8(952) 291 59 498(919) 766 54 21 |

*МБДОУ - детский сад комбинированного вида № 7 «Гнёздышко»*

*ул. Сивко 8А, г. Полярные Зори, Мурманская область, Россия.*

**Телефоны такси:**

**«Зори»** 8(902) 131 98 98

 8(911) 301 31 93

**«Круиз»** 8(981) 300 08 00

 8(921) 280 08 80

 8(965) 802 08 88

**Гостиница «Зори»** 8(815) 327 44 04

 8(964) 309 44 97

Программа стажировки

**«Личностно-ориентированные технологии как ресурс проектирования и реализации образовательного события. Эффективное применение личностно-ориентированных технологий в моделировании образовательного пространства, обеспечивающих единый процесс социализации-индивидуализации ребенка, развитие его способностей»**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Время, место** | **02.04** | **Время, место** | **03.04** | **Время, место** | **04.04** |
| **9.30****Муз.зал****9.45****Муз.зал****9.55****Муз.зал****10.55****Сенсор.****комната****11.25** **11.40****Муз.зал** | * *Приветственное слово:*

Начальника ОО г. Полярные Зори Серебрениковой Е.В.* *Флэшмоб*

«Посвящение в стажеры»* *Погружение в психолого*

*педагогические основания личностно-ориентированных технологий:* Образовательное событие «Интерактивная игровая лаборатория». * *Круглый стол:*

«Эффективность личностно-ориентированных технологий в проектировании и реализации образовательных событий с позиции требований ФГОС ДО». Обсуждение с помощью методов «мозговой штурм», «дебаты» Кофе-брейк* *Рефлексивный мастер-класс:*

«Определение ключевых компонентов и этапов организации образовательных событий с учетом личностно-ориентированных технологий» | **9.00****Муз.зал****9.30****Муз.зал****10.00****Муз.зал****10.40****11.00****Муз.зал****11.40****Муз.зал** | * *Погружение в опорные точки технологии:*

Мультимедийная презентация: «Концептуальные основы применяемой технологии. Катализаторы инициативности ребенка и формирования его активности».* *Деловая игра:*

«Личностно-ориентированное взаимодействие – гарант развития инициативы ребенка».* *Разбор кейсов:*

 «Технология моделирования образовательного пространства как способ организации образовательных событий*».*Кофе-брейк* *Стажерская проба:*

Разработка экспертных карт образовательных событий* *Антиконференция (BarCamp):*

«Алгоритм проектирования образовательного события с применением личностно-ориентированных технологий» | **9.00****Муз.зал****9.30****Муз.зал****10.30****11.00****Муз.зал****11.30** | * *Стажерская проба:*

«Игровое поле: Баскет-метод». (3 раунда).* *Стажерская проба:*

Проживание участниками стажировки образовательного события в роли модератора, фасилитатора, медиатора, тьютора, эксперта по самостоятельному выбору.* *Перезагрузка:*

Интерактивная презентация «Личностно-ориентированные технологии = Образовательное Со-бытие?»* *Стажерская проба:*

Проектирование стажерами собственной идеальной модели образовательного развивающего пространства ДОУ. Презентация результатов работы групп.* *Раздвижение рамок:*

*Прогулка* по городскому парку. «Наш парк» |
| **12.30** | **ОБЕД** МБОУ ООШ №3 | **12.30** | **ОБЕД** МБОУ ООШ №3 | **12.30** | **ОБЕД** МБОУ ООШ №3 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **13.30****Муз.зал****14.45****МБДОУ №7****15.30****15.45****Муз.зал****16.30****Муз.зал****17.00****Муз.зал** | * *Стажерская проба:*

Проектирование экспертной карты.* *Стажерская проба:*

Экспертная оценка компонентов образовательного пространства ДОУ по разработанным экспертным картам* Кофе-Брейк
* *Формирование* *понятийной картины:*

«Образовательное событие как отражение взаимосвязей многокомпонентного развивающего образовательного пространства в соответствии с ФГОС ДО». * *Оценочное событие:*

«Колесо личностного роста» через рассмотрение принципов технологии для развития игровой деятельности. * *Определение личностно значимых целей:*

Выявление собственных дефицитов в контексте тиражируемой технологии. Мини-эссе.* *Оценочное событие:*

Мониторинг экран. Выбор форм выбор форм и направлений стажировки. «Острова». | **13.30****Муз.зал****14.10****Муз.зал****15.10****15.20****16.30****Муз.зал****17.00****Муз.зал****17.30****Муз.зал** | * *Практикум* – «*Аквариум»:*

«Методы и приемы личностно-ориентированного взаимодействия, развивающих игровую деятельность»* *Стажерская проба:*

Проектирование стажерами образовательных событий с учетом принципов личностно-ориентированных технологий.Кофе-брейк* *Стажерская проба:*

Погружение стажеров в образовательное развивающее пространство ДОУ с целью установления личностно-ориентированного взаимодействия всех участников стажерской площадки.* *Оценочное событие:*

Составление Синквейна по итогам погружения.* *Профессиональный вызов:*

*…………………………………** *Оценочное событие:*

Мониторинг экран. Рефлексия «Видео-репортаж» | **13.30****11.00 –****16.00****Онлайн****17.00****Муз.зал** | * *Экскурсия:*

Информационный центр. Форелевое хозяйство.* *Оценочное событие:*

Подведение итогов интернет-голосования по результатам работы микро групп.* *Подведение итогов:*

Рефлексия «Ситуация успеха»* *Заключительное слово:*

Вручение сертификатов. Отражение эффективности работы в образовательной среде ДОУ. Рефлексия «Анкета-газета» |
| **18.00** | **УЖИН**  Кафе – «Блинная» | **18.00** | **УЖИН** Кафе – «Блинная» | **18.00** | **УЖИН** Кафе – «Блинная» |
| **20.00** | * *Рефлексия дня.*

Отзывы в дневниках стажера;Публикации в группе, на сайтах ВКонтакте, Twitter, Facebook.  |  | * *Рефлексия дня.*

Отзывы в дневниках стажера;Публикации в группе, на сайтах ВКонтакте, Twitter, Facebook. |  | * *Рефлексия дня.*

Отзывы в дневниках стажера;Публикации в группе, на сайтах ВКонтакте, Twitter, Facebook. Отъезд стажеров. |

**ИНПУТ В ТЕХНОЛОГИЮ**

**«…создание условий развития детей дошкольного возраста, открывающих возможности позитивной социализации ребёнка, его всестороннего личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим дошкольному возрасту видам деятельности…»**

 **ФГОС ДО.**

Сегодня перед педагогическим сообществом стоит задача: утверждения приоритета индивидуальности ребёнка. В переходном периоде, который переживает вся система дошкольного образования, обозначены новые ориентиры, направленные на:

• содействие развитию ребенка во взаимодействии с родителями;

• желание сделать жизнь детей более интересной;

• формирование инициативного, активного и самостоятельного ребенка.

Исходя из этого, я отметила для себя эффективность личностно-ориентированных технологий в проектировании и реализации образовательных событий, обеспечивающих поддержку и развитие игровой деятельности дошкольников, инициативы.

Моделирование образовательного развивающего пространства нового уровня должно обеспечивать сознательную, целенаправленную, систематически и взаимодополняющую деятельность педагогов, детей, родителей, направленную на всестороннее развитие ребенка, включающее такие структурные компоненты как самоопределение, самопознание, самореализацию и саморазвитие. Целью данного моделирования является организация такого образовательного развивающего пространства, в котором будут формироваться индивидуально-психологические и специальные способности детей. Кроме того моделирование образовательного пространства предполагает организацию деятельности дошкольников в событийном формате, что позволяет наиболее полно проявить ребенку личностные компетенции, быть реальным субъектом собственного развития, проявить собственную активность и наиболее полно реализовать себя в характерной для этого возраста деятельности, а именно в игре. Этого позволяют достичь личностно-ориентированные технологии, так как ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий в семье и дошкольном учреждении, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов.

Суть моделирования образовательного пространства с применением личностно-ориентированных технологий заключается в позиционировании ребенка как субъекта активности в единстве четырех составляющих: вхождение в мир природы, в рукотворный мир, в общество, возникновение самосознания. Моя задача состоит в том, чтобы, используя принципы эффективного общения, поддержать и развить самоценную активность ребенка, тем самым достигая искомое взаимопроникновение, в чем и состоит основная идея личностно-ориентированного подхода. Реализовать эти идеи помогает событийный формат образовательного процесса.

**Требования к модели образовательного пространства:**

- целостность процесса или явления;

- описание условий и средств реализации;

- структурность построения.

Из этого вытекает возможность построения структурной модели образовательного развивающего пространства, как совокупности компонентов среды и их взаимосвязи.

**Компоненты образовательного развивающего пространства:**

**Пространственно-предметная** компонента включает в себя материальное окружение - архитектура и дизайн помещений, возможность и широта пространственных перемещений в них субъектов образования, а также материальные условия.

**Социально-контактная** часть среды включает личный пример окружающих, их культуру, опыт, образ жизни, деятельность, поведение, взаимоотношения; устройство группы и коллективов, с которыми контактирует ребенок.

**Информационная** часть включает правила внутреннего распорядка; «неписанные законы», традиции данного общества; правила личной и общественной безопасности; средства наглядности, любые советы и идеи, выраженные в той или иной форме, то есть персонально адресованные воздействия.

Суть моделирования образовательного пространства с применением личностно-ориентированных технологий заключается в позиционировании ребенка как субъекта активности в единстве четырех составляющих: вхождение в мир природы, в рукотворный мир, в общество, возникновение самосознания. Задача, стоящая перед воспитателем, состоит в том, чтобы, используя принципы эффективного общения, поддержать и развить самоценную активность ребенка, тем самым достигается искомое взаимопроникновение, в чем и состоит основная идея личностно-ориентированной дидактики.

Реализуя, личностно-ориентированные технологии необходимо придерживаться **шести стратегических принципов:**

***Принцип самоактуализации.*** В каждом ребенке существует потребность в актуализации своих интеллектуальных, коммуникативных, художественных и физических способностей. Важно пробудить и поддержать стремление к проявлению и развитию природных и социально приобретенных возможностей.

***Принцип индивидуальности.*** Создание условий для формирования индивидуальности личности ребенка и содействие его дальнейшему развитию.

***Принцип субъектности.*** Индивидуальность присуща тому человеку, который реально обладает субъектными полномочиями и умело использует их в построении деятельности, общении и отношений. Следует помочь ребенку стать подлинным субъектом жизнедеятельности в детском саду. Межсубъектный характер взаимодействия должен быть доминирующим в образовательно-воспитательном процессе.

***Принцип выбора.*** Без выбора невозможно развитие индивидуальности и субъектности, самоактуализации способностей ребенка. Педагогически целесообразно, чтобы малыш жил, учился и воспитывался в условиях постоянного выбора, обладал субъектными полномочиями в выборе цели, содержания, форм и способов организации образовательно-воспитательного процесса.

***Принцип творчества и успеха.*** Индивидуальная и коллективная творческая деятельность позволяют определить и развивать индивидуальные особенности детей и уникальность группы в целом. Благодаря творчеству ребенок выявляет свои способности, узнает о «сильных» сторонах своей личности. Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной Я-концепции личности, стимулирует осуществление ребенком дальнейшей работы по самосовершенствованию и самостроительству своего «Я».

***Принцип доверия и поддержки*** предполагает решительный отказ от идеологии и практики социоцентрического по направленности и авторитарного по характеру образовательно-воспитательного процесса, присущего педагогике насильственного формирования личности. Важно обогатить арсенал педагогической деятельности гуманистическими личностно- ориентированными технологиями обучения и воспитания. Вера в ребенка, доверие ему, поддержка его устремлений к самореализации и самоутверждению должны прийти на смену излишней требовательности и чрезмерного контроля. Не внешние воздействия, а внутренняя мотивация детерминирует успех обучения и воспитания ребенка.

Реализация данных принципов предполагает «через-себя-понимание», создание единого развивающего образовательного пространства, игровое построение процесса образования, а в качестве форм работы с детьми — организацию дискуссий, диалогов, совместных наблюдений и экспериментов. Технологический арсенал личностно-ориентированного подхода составляют следующие методы и приемы: диалоги, дискуссии, наблюдения и эксперименты, игровые, рефлексивные, групповые, презентативные, исследовательские, поисковые методики, а так же метод проектов и проблемного обучения.

В рамках **личностно-ориентированных технологий** самостоятельными направлениями выделяются:

Гуманно-личностные технологии, отличающиеся своей гуманистической сущностью психолого-терапевтической направленностью на оказание помощи ребенку с ослабленным здоровьем, в период адаптации к условиям дошкольного учреждения.

Технология сотрудничества реализует принцип демократизации дошкольного образования, равенство в отношениях педагога с ребенком, партнерство в системе взаимоотношений «Взрослый - ребенок».

Педагогические технологии на основе гуманизации и демократизации педагогических отношений с процессуальной ориентацией, приоритетом личностных отношений, индивидуального подхода, демократическим управлением и яркой гуманистической направленностью содержания.

Исследовательская технология (проблемно-поисковая). Характерной чертой этой технологии является реализация педагогом модели «обучение через открытие».

Коммуникативная (дискуссионная). Особенностью этой технологии является наличие дискуссий, характеризующихся различными точками зрения по изучаемым вопросам, сопоставлением их, поиском за счет обсуждения истинной точки зрения.

Имитационного моделирования (игровая). Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения.

Деятельностная. Характерной чертой этой технологии является способность ребёнка проектировать предстоящую деятельность, быть ее субъектом.

Рефлексивная. Особенностью этой технологии является осознание ребёнком деятельности: того как, каким способом получен результат, какие при этом встречались затруднения, как они были устранены, и что чувствовал он при этом.

Если особенности всех технологий объединить в одну, то получится интегральная технология, какой является технология моделирования образовательного пространства.

Использование данных технологий требует от участников образовательного процесса создания **ряда условий**, а именно:

- разрабатываются индивидуальные программы обучения, моделирующие исследовательское (поисковое) мышление;

- организуются групповые образовательные ситуации на основе диалога и имитационно-ролевых игр;

- новый материал конструируется для реализации исследовательского метода, в ходе которого осуществляется деятельностный подход.

В основе создания образовательного пространства в соответствии с принципами личностно-ориентированного подхода лежит ценное отношение воспитателя к ребенку, к детству как уникальному периоду его жизни. Приоритетной характеристикой личностно-ориентированного образования является сама личность ребенка, обеспечение индивидуального подхода в его развитии, смещение акцентов со знаниевой парадигмы образования на личностно-ориентированную.

Таким образом, личностно-ориентированные технологии являются на сегодняшний день одними из наиболее подходящих для всестороннего развития личности в процессе образования детей дошкольного возраста и максимально отвечающих требованиям ФГОС ДО.

**Обсуждение проблемы** **эффективности технологии в проектировании и реализации образовательного события.**

**ДЕБАТЫ**

**«ЗА» «ПРОТИВ»**

(аргумент + контраргумент) (аргумент + контраргумент)

**Сравнительный анализ компонентов личностно-ориентированного взаимодействия и события**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Компонент** | **Личностно-ориентированное взаимодействие** | **Событие** |
| Эмоциональный | Учёт психологических состояний всех участников.  | Эмоциональная окрашенность действия. |
| Мотивационный | Поддержка высокого уровня мотивации во взаимодействии с использованием приёма смещения мотива на цель. | Проблематизация каждого ребенка: личностная значимость для ребенка. |
| Деятельностный (участие)  | Выявление и применение субъектного опыта по предложенной теме.  | Субъектный опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения новой, уже более высокой, общей цели. |
| Информационный  | Использование различных сенсорных каналов для осуществления эффективного взаимодействия. | Систематизация, обобщение и сведение знаний в единую гармоничную картину окружающего мира. |
| Индивидуальный  | Построение деятельности каждого ребёнка с учётом данных психолого-педагогических обследований и рекомендаций психолога. | Развитие творческого отношения к собственной деятельности, даёт возможность адекватно ее оценивать, вырабатывать навыки саморазвития и самообучения. |
| Организационный  | Отказ от фронтальной работы как основной формы образовательной деятельности и широкое использование различных вариантов индивидуальной, парной или групповой работы. | У каждого – свои смыслы, своя деятельность, свои переживания, - но поле выбора такое, что в выборе ограниченных (содержанием и временем) ресурсов ребенок должен иметь неограниченные возможности. |
| Личностный  | Положительная установка на успех и получение результата деятельности; создание условий для формирования у каждого ребёнка высокой самооценки, уверенности в своих силах. | Формирование эффективного образовательного пространства, направленного на формирование целостной, разносторонне развитой личности. |
| Рефлексивный | Системная рефлексия для ориентирования на последующую работу. | Обмен мнениями об участии в событии: участники делятся своими впечатлениями, высказывают свое мнение по поводу прожитого. |

**Экспертный лист для оценки образовательного события, нацеленного на поддержку и развитие игровой деятельности детей**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Показатель, характеризующий событие** | **Как проявляется показатель****в действиях педагога, в среде или в действиях детей в разрезе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_игры:** |
| 1 | Наличие спектра образовательных задач, которые вбрасываются ситуативно |  |
| 2 | Поддержка моментов игровой деятельности, соответствующей возрасту детей |  |
| 3 | Проблема стала личностно значимой для ребенка |  |
| 4 | Наличие точек детской активности |  |
| 5 | Гибкость, интерактивность (рамочность) сюжета |  |
| 6 | Периодическое «отползание» взрослых, чтобы дети проживали деятельность самостоятельно |  |
| 7 | Эмоциональная окрашенность действия |  |
| 8 | Совместное проживание |  |
| 9 | Осознанность происходящего ребенком, понимание зачем он что-то делает, почему он это делает |  |
| 10 | Каждый участник субъект  |  |
| 11 | Возможность отказа от участия в событии |  |
| 12 | Возможность действовать в малых и больших группах, работать индивидуально |  |
| 13 | Наличие образовательного продукта |  |
| 14 | Проблематизация как вход в событие |  |
| 15 | Рефлексия |  |
| 16 | Наличие ситуации выбора. |  |
| 17 | Необычный состав участников |  |
| 18 | Насыщенная и необычная (отличающаяся от обычного состояния) среда. |  |
| 19 | Наличие взрослых в разных позициях -наблюдатель-на равных (партнер по игре)- руководитель |  |

**Этапы организации образовательного события.**

**ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕТОК**

**Экспертиза развивающей образовательной среды групп по игровому показателю**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование группы, показателей** | **Методические рекомендации** **для эксперта** | **ДА****/НЕТ** |
|  | ***Среда, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития игровой деятельности ребенка*** |
| 1. | Среда позволяет ребенку погрузиться в режиссерскую игру | Детям предоставляется возможность уединения |  |
| В образовательной среде группы много различных предметов – заместителей из разнообразных материалов |  |
| В образовательной среде представлены различные макеты ограниченного пространства, имеется набор разнообразных мелких игрушек и материалов для игры |  |
| Все материалы доступны детям в течение всего дня |  |
| 2. | Среда позволяет ребенку погрузиться в образную игру | В группе достаточное количество разнообразных материалов для образных игр детей – костюмы, атрибуты, аксессуары |  |
| В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок и фактур, вспомогательные материалы |  |
| В старшей группе представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для отображения выбранного образа в игре |  |
| Для обогащения представлений об образах, в группе есть книги по различным тематикам с яркими красочными картинками, энциклопедии мультфильмы… |  |
| В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации образов, принятых детьми |  |
| Все материалы удобно хранятся и доступны детям в течение всего времени. |  |
| 3. | Среда позволяет ребенку погрузиться в сюжетно-ролевую игру | В среде группы оборудование для игр (полки, столы, стулья, ширмы, коробки, модули и т.д), может использоваться детьми для разных игровых задач, что позволяет смоделировать игровое пространство под замысел ребенка |  |
| Среда группы не перегружена проработанными игрушками (куклы, машины, мягкие игрушки) в ней достаточно игрового реквизита, для поддержки игрового замысла детей. Однако «достаточный уровень» предполагает его некоторую нехватку, что провоцирует детей на самостоятельное изготовление материалов для игры |  |
| В образовательном пространстве достаточно предметов – заместителей, способных дополнить или восполнить недостающее оборудование для игры по замыслу детей |  |
| Все материалы безопасны, доступны детям в течение дня |  |
| 4. | Среда позволяет погрузиться ребенку в игру с правилами | В среде группы есть достаточное количество настольно-печатных, дидактических игр и других игр с правилами в соответствии с возрастом |  |
| В группе есть пространства, где ребенок или несколько детей смогут объединиться для игры с правилами |  |
| В группе есть атрибутика для подвижных игр, использованы другие помещения группового блока, холла, для возможности игр детей со спортивным оборудованием |  |
| В группах старшего дошкольного возраста есть игры-бродилки, другие игры с правилами из подручных материалов, созданные детьми. |  |
|  | ***Маркеры среды, позволяющие установить, что игровая деятельность проживается детьми группы, как ведущая и осмысленная ими.*** |
| 1. | Следы игровой деятельности | Пространство группы перестроено под игровой замысел детей. В группе сохраняются постройки, отражающие игры в которых дети живут сегодня |  |
| В игровом пространстве сохраняются следы игровых замыслов, отражающие интерес нескольких групп детей или одного ребенка |  |
| В игровом пространстве находятся предметы-заместители, которые внесены в игры, как недостающие для реализации игрового замысла |  |
| В группе есть как минимум одно стационарное место, где развернута режиссерская игра на макете или игровом поле. Если игра свернута, рядом с макетом хранятся игрушки и материалы в контейнере |  |
| Предусмотрена возможность зонирования с потолка ( крючки для тканей, шатры и т.д) и оно задействовано детьми в игре |  |
| В пространстве группы предусмотрена возможность передвижения построек для удобства уборки, контейнеры для хранения материалов, стойки для костюмов |  |
| В группе есть маркеры, знаки отражающие правило не ломать постройки не убирать игрушки знаки личных предпочтений |  |
| 2. | Документация | В группах старшего дошкольного возраста присутствуют следы детской документации (детские проекты по обогащению среды; модели межролевых отношений; перечени ролей) |  |
| Имеются фотоматериалы, отражающие игровую деятельность детей |  |
| В режиме дня группы предусмотрено не менее 3-х часов на игровую деятельность детей |  |

**Колесо личностного роста.**



 1 2

 3 4

 5 6

**МИНИ-ЭССЕ**

Предлагаю участникам педагогического взаимодействия написать небольшие по объему тексты на темы:

«Мои мысли о своем участии сегодня».

«Как я оцениваю результаты дня?»

«Что мне дал сегодняшний день?»

 Тексты необходимо разместить в группе ВКонтакте.

**Необходимые профессиональные компетенции для реализации личностно-ориентированной модели взаимодействия при проектировании и реализации образовательных событий.**

1.Знание специфики дошкольного образования и особенности организации образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.

2. Знание общих закономерностей развития ребенка в раннем и дошкольном детстве.

3. Умение организовывать ведущие в дошкольном возрасте виды деятельности: предметно-манипулятивную и игровую, обеспечивая развитие детей; организовывать совместную и самостоятельную деятельность дошкольников.

4. Владение теорией и педагогическими методиками физического, познавательного и личностного развития детей раннего и дошкольного возраста.

5. Умение планировать, реализовывать и анализировать образовательную работу с детьми раннего и дошкольного возраста в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

6. Умение планировать и корректировать образовательные задачи (совместно с психологом и другими специалистами) по результатам мониторинга, с учетом индивидуальных особенностей развития каждого ребенка раннего и/или дошкольного возраста.

7. Умение реализовывать педагогические рекомендации специалистов (психолога, логопеда, дефектолога и др.) в работе с детьми, испытывающими трудности в освоении программы, или детьми с особыми образовательными потребностями.

8. Участие в создании психологически комфортной и безопасной образовательной среды, обеспечивая безопасность жизни детей, сохранение и укрепление их здоровья, поддерживая эмоциональное благополучие ребенка.

9. Владение методами и средствами анализа психолого-педагогического мониторинга, позволяющего оценить результаты освоения детьми образовательных программ.

10. Владение методами и средствами психолого-педагогического просвещения родителей (законных представителей), умение выстраивать партнерское взаимодействие с ними для решения образовательных задач.

11. Владение ИКТ-компетенциями

**Определение личностно значимых целей обучения на стажировке.**

*Уважаемые стажеры, выберите наиболее значимую для Вас цель и определите, что Вам необходимо для ее достижения.*

1. Приращение педагогических компетенций, обеспечивающих реализацию принципов личностно-ориентированных технологий в соответствии с ФГОС ДО.

-

-

-

1. Формирование положительной мотивации и комплекс практических умений, необходимых для проектирования и реализации образовательных событий.

-

-

-

1. Создание идеальной модели образовательного развивающего пространства.

-

-

-

-

**ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕТОК.**

**АЛГОРИТМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СОБЫТИЯ.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы** | **Деятельность педагога** |
| Выбор темы | Главной особенностью выбора темы образовательного события является совместный выбор, который должен осуществляться вместе с детьми, а еще лучше с детьми и родителями. |
| Постановка образовательных целей и задач | Цель состоит из инвариантной части (неизменяемая) и вариативной. Инвариантная часть связана с созданием социальной ситуации в рамках организуемых игр, бесед, экскурсий, занятий, проектов, тематических недель, праздников и т. д. Вариативная включает в себя указание на форму реализации и предмет обсуждения. |
| Определение содержания образовательного события | Содержание образовательного события составляет, прежде всего, деятельность детей (прежде всего, игровую, продуктивную, познавательно-исследовательскую).Образовательное событие – это деятельность, в которой, согласно П.Я. Гальперину, выделяются ориентировочная, исполнительная и контрольная части. |
| Подготовка предметно-пространственной среды | Изменения в окружающей обстановке, внесение новых объектов и т.д. |

**Выбор темы:**

* Реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей ( яркие природные явления и общественные события, праздники)
* Воображаемые события, описываемые в художественном произведении, которое воспитатель читает детям.
* События, специально «смоделированные» воспитателем исходя из развивающих задач (внесение в группу предметов ранее неизвестных детям с необычным эффектом или назначением, вызывающих неподдельный интерес и исследовательскую активность: «Что это такое?», «Что с этим делать?», «Как это действует?»
* События, происходящие в жизни возрастной группы, «заражающие» детей и приводящие к сохранению на какое-то время интересов, источником которых служат, как правило, средства массовой коммуникации и игрушечная индустрия.

**Постановка целей и задач:**

* Цель, ориентированная на формирование  представление о чем-то или о ком-то. Эта «зуновская» цель в духе информационного образования. Знаниевый компонент в целевых ориентирах выражен достаточно сдержанно и предполагает начальные знания о себе, о природном и социальном мире; элементарные представления из области живой природы, естествознания, математики и т.п.
* Цель, сформулированная как развитие (познавательного интереса, любознательности, общения, речи и.т.д.)
* Цель, сформулированная как создание социальной ситуации развития. Этот вариант целеполагания  образовательной деятельности, который соответствует и требованиям к постановке образовательных целей, и требованиям ФГОС к организации образовательной деятельности. Данная цель соотносится с целевыми ориентирами д/о и позволяет педагогу постоянно удерживать их при организации работы с детьми. Через планомерное, систематическое, целенаправленное создание педагогом социальных  ситуаций развития в процессе общения игровой, познавательно-исследовательской деятельности, в процессе разных форм творческой активности становится максимально возможным достижение целевых ориентиров.

**Определение содержания.**

Содержание образовательного события составляет, прежде всего, деятельность детей (прежде всего, игровую, продуктивную, познавательно-исследовательскую).

Образовательное событие - это, прежде всего, деятельность, в которой, согласно П.Я. Гальперину, выделяются ориентировочная, исполнительная и контрольная части.

**Структура детской деятельности**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| План (ориентир.основа) | Мотив (зачем?) | Побуждение к деятельности |
| Цель (что делать?) | Прогнозируемый результат деят. |
| План (Как делать?) | Определение способов деятельности |
| Дело(исп. Часть) | Процесс (цепочка действий, направленных на достижение цели) | Активность, направленная на достижение прогнозируемого результата |
| Результат контр. часть | результата | Соотнесение ожидаемого и полученного результата |

**Организующая роль педагога в организации детской деятельности**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап | Действия педагога по проектированию детск4ой деятельности | способ |
| Цель (что делать) | Определяет уровень представленности цели (по образцу, по условиям, по словесному описанию и т.д.) | Проблемно-поисковые вопросы, организация предметно-пространственной среды( например изменения в окружающей обстановке, внесение новых объектов и т.д.) |
| Мотив (зачем?) | Создать мотивацию | Игровые и проблемные ситуации, организация предметно-простр. среды |
| План (как делать?) | Помогает определить план предстоящей деятельности | Карты, схемы, модели, вопросы, предварительное проговаривание |
| Процесс (цепочка действий | Помогает детям удерживать цель, способствует освоению нового опыта (ознакомление, расширение, уточнение представлений о чем-то, освоение или закрепление новых способов деят-ти), создает ситуации выбора, организует взаимодействие детей со сверстниками | Организация предметно-пространственной среды. Общение (с использованием приемов активного слушания) |
| Анализ результата | Педагог с детьми анализирует полученный результат, сравнивает с поставленной целью, анализирует ( как удалось получить этот результат, что для этого было сделано) | Организация предметно-пространственной среды. Общение (приемы активного слушания) |

**Конспект образовательной деятельности** оформлен в виде технологической карты. Это способ графического проектирования конспекта, позволяющий отразить деятельностное содержание образовательного процесса.

Детально продуманный конспект не является стопроцентной гарантией успеха. Успешная его реализация зависит от умения педагога строить партнерские отношения с детьми, использовать приемы активного слушания, «считывать» сигналы, идущие от детей и реагировать на них.

**Развитие игры в дошкольном возрасте**

*(Е.Е. Кравцова, Разбуди в ребенке волшебника)*

Игра — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.

Игра, хоть и считается ведущей (основной) деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. И на каждом возрастном этапе дошкольного детства в приоритете свой вид игры.

Е.Е. Кравцова предлагает следующую периодизацию развития игры:

**1 эт. Режиссерская игра**

- самостоятельное придумывание сюжета;

- управление игрушками;

- перенос функций с одного предмета на другой.

**2 эт. Образная игра**

- выделение основного действия с предметом, характерных признаков поведения людей (животных);

- принятие образа, роли.

**3 эт. Сюжетно-ролевая игра**

- принятие роли, создание, развитие сюжета;

- одновременное исполнение роли и руководство ролевыми отношениями.

**4 эт. Игра с правилами**

- наличие определенного внутренней позиции и образа, оговоренного правилами.

**5 эт. Режиссерская игра**

- качественное обогащение сюжета.

**Режиссерская игра (3 – 4 года)**

**Признаки игры:** множество мелких предметов расставленных перед собой на стуле, на полу или на подоконнике; издает звуки, переставляет предметы, убирает одни и на их место ставит другие (кубики, пуговицы, мамина помада, папины гвозди и множество других мелких вещей).

**Развитие игры:**

Во-первых, ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий.

Необходимо, чтобы первые игры малыша развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам. Конечно, эти сюжеты еще очень просты, они могут состоять всего из одного-двух предложений, но они принадлежат самому ребенку — его воле, его желанию, его замыслу.

Во- вторых, ребенок в этой игре придумывает, чем что будет.

Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой.

В-третьих, ребенок придумывает и мизансцены, т.е. представляет в пространстве, кто, где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене».

В-четвертых, ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру «дикторским» текстом.

**Условия для игры:**

* Разнообразие конверторов для игры (модули, ширмы, ограничители, игровые поля)
* Игровой материал (образные игрушки, фигурки, предметы-заместители)
* Макеты и модели реальных пространств (лес, море, пустыня, город…)

 **Руководство игрой:**

* Расширение социального опыта детей
* Стимулирование ребенка к развитию сюжета игры
* Обогащение игрового пространства дополнительными атрибутами
* Провокация ребенка на дополнительные действия.

**Приобретаемое ребенком качество:** «видеть целое раньше частей».

**Образно-ролевая игра (4 – 5 лет)**

**Признаки игры:** ребенок может не просто ходить, но и ездить, летать, не только говорить, но гудеть, хрипеть и даже выпускать дым. То есть «примеряет» на себя какое-либо свойство или функцию предмета.

**Развитие игры:**

Ребенок научается переходить к контекстному, выдуманному им самим, новому и оригинальному типу общения.

**Условия для игры:**

* Атрибуты для образных игр (костюмы, маски, характерные элементы, предметы-заместители)
* Широкий ассортимент образных игрушек
* Видео-, аудио- записи, отражающие социальную и природную сферы

**Руководство игрой:**

* Расширение спектра эмоциональных состояний, характеров
* Имитационные игры
* Поощрение использования разных средств выразительности
* Создание ситуаций морального выбора
* Моделирование проблемных ситуаций

**Приобретаемое ребенком качество:** способность перевоплощаться, опыт ролевого поведения.

**Сюжетно-ролевая игра (5 – 6 лет)**

**Признаки игры:** ребенок отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет.

**Развитие игры:**

Во-первых, ребенок использует в игре новые сведения, отражает в ролевом поведении отношения людей, которые действуют в той или иной сфере.

Во-вторых, ребенок эмоционально окрашивает происходящее. Это возводит обыденное дело в ранг события.

**Условия для игры:**

* Отражение в среде группы социальной картины
* Наличие игрового оборудования, характерного для профессиональной деятельности человека
* Разнообразие источников информации о социуме.

**Руководство игрой:**

* Ненавязчивое включение педагога в игру ребенка
* Моделирование проблемных ситуаций
* Ориентация ролевого поведения на партнера
* Стимулирование детей на объединение сюжета

**Приобретаемое ребенком качество:** потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового.

**Игра с правилами (6 – 7 лет)**

**Признаки игры:** ребенок выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль.

**Развитие игры:** ребенок переосмысливает предложенные правила (сам их обыгрывает), присваивает и следует им.

**Условия для игры:**

* Разнообразие форм организации дидактических игр
* Доступность игр
* Наличие катализаторов, стимулирующих игры по правилам

**Руководство игрой:**

* Совместная игра педагога с ребенком
* Мотивация на выполнение игровых действий
* «Окрас» правил игры в привлекательный для ребенка «цвет»

**Приобретаемое ребенком качество:** ребенок принимает воображаемую ситуацию и видит ее контекст.

**Режиссерская игра.**

Завершает развитие игры в дошкольном возрасте режиссерская игра, которая собирает важнейшие достижения других разновидностей игр, именно в ней, как в фокусе, проявляются все особенности воображения ребенка.

Этот последний в дошкольном возрасте вид игры подводит некоторые итоги в развитии воображения, он, прежде всего, предоставляет ребенку возможность действовать от внутренней позиции. Этот уровень развития воображения теснейшим образом связан с возникновением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе.

**Алгоритм разработки приемов и методов**

**личностно-ориентированного взаимодействия**

**ШАГ 1** Постановка цели (чего хочется достичь?)

**ШАГ 2** Выбор формы взаимодействия (выбор метода)

**ШАГ 3** Творческая обработка метода в соответствии с возрастом, целью

**ШАГ 4** Учет возникающих трудностей

**ШАГ 5** Правила применения, инструкция

**Оформление разработанного метода/ приема**

1. ФИО автора
2. Источник, если метод не является авторским

|  |  |
| --- | --- |
| Этап образовательного мероприятия, в ходе которого может использоваться метод/прием |  |
| Название метода/приема |  |
| Цель  |  |
| Количество участников (для которого этот метод/прием будет оптимальным и эффективным) |  |
| Продолжительность  |  |
| Материалы (канцтовары, оборудование, дидактический материал и др.) необходимые для использования метода/приема |  |
| Проведение (описание того, кто, что будет выполнять, как будут взаимодействовать участники) |  |
| Примечания (что важно знать модератору при использовании данного метода/приема) |  |

**ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕТОК**

**Лист наблюдений за проявлениями инициативы и самостоятельности**

**ребенка в образовательном событии.**

Имя ребенка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Возраст\_\_\_\_\_\_\_ФИО наблюдателя\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Качественное проявление** | **Подробное описание** |
| 1. | Был ли осуществлен самостоятельный выбор деятельности в (роль, действия с ней связанные). |  |
| 2. | Была ли организована собственная деятельность ребенка в рамках выбранного приоритета (подготовка атрибутов, применение разнообразных средств выразительности для перевоплощения). |  |
| 3. | Временной показатель (сколько минут ребенок был включен в выбранную им деятельность, вовлеченность относительно общего времени). |  |
| 4. | Достаточность насыщенности среды для удовлетворения интересов ребенка, доступность материалов для самостоятельных действий. |  |
| 5. | Обращался ли за помощью к взрослому, другим детям. Какая недирективная помощь была оказана ребенку. |  |

**СИНКВЕЙН НА ТЕМУ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ**

Тема (кто? что?), 1 существительное

Описание темы (какой?), 2 прилагательных

Описание действия, 3 глагола

Фраза из 4-7 любых слов (отношение к теме)

Синоним 1 слово (суть темы)

**ОЦЕНОЧНОЕ СОБЫТИЕ «РЫНОК МНЕНИЙ»**

Проводится с целью рассмотрения важнейших результатов работы малых групп.

Каждая малая группа записывает важнейший итог своей работы в верхней части плаката. Важно, чтобы это был только один итог (одно положение). Плакаты всех групп вывешиваются на стене аудитории.

Возле каждого плаката находится один член малой группы, отвечающий на вопросы и дающий необходимые разъяснения. Всем участникам предоставляется 30 минут для ознакомления с выставкой.

В нижней части плакатов записываются дополнения, контраргументы, вопросы, отзывы.

Представители групп возле плакатов должны сменяться, чтобы все участники получили возможность принять участие в работе.

При необходимости малая группа затем собирается и обсуждает собранные в виде записей на плакатах мнения зрителей о своей работе.

**ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕТОК**

**Роли педагога в современном дошкольном образовании.**

**Фасилитатор.**

Фасилитация - от англ. to facilitate – облегчать, содействовать.

Позиция фасилитатора характеризуется отсутствием навязывания каких-либо идей, проявление одинакового внимания к точке зрения всех участников, поддержка конструктивных предложений. Педагог создает интеллектуальную и эмоциональную обстановку, атмосферу психологической поддержки.

**Тьютор.**

Тьюторство – от англ. tutor — наставлять.

Роль тьютора - педагога-консультанта и координатора, который поможет найти решения имеющихся задач. Тьютор консультирует и поддерживает детей в процессе их самостоятельной деятельности. Тем не менее, отличается от обычного консультанта тем, что создает образовательную среду, позволяющую ребенку не только получать знания и навыки, но и решать реальные проблемы в своей деятельности.

**Модератор.**

Модерация - от лат. moderor — умерять, сдерживать.

Воспитатель-модератор выступает посредником, который способствует установлению отношений между детьми. Основными методами модератора являются такие, которые побуждают детей к деятельности и активизируют их, выявляют у них существующие проблемы, организуют дискуссионный процесс, создают атмосферу сотрудничества.

**Медиатор.**

Медиация - от англ. to mediate — выступать в качестве посредника.

Ведущая роль медиатора содействовать соглашению между конфликтными сторонами. Медиация представляет собой процесс, в ходе которого конфликтующие стороны выявляют проблемы с помощью нейтрального посредника (медиатора), ищут пути их решения и пытаются достичь соглашения, которое соответствовало бы их интересам.

**Оценочное событие**

**«Освоение приемов личностно-ориентированной технологии для развития игровой деятельности дошкольника, через погружение стажеров в образовательное событие»**

**Критерии оценки профессиональных действий стажеров.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Критерий | ФИО | ФИО | ФИО | ФИО |
| баллы | баллы | баллы | баллы |
| 1. | Создание условий, провоцирующих и предоставляющих возможность каждому ребенку активно включиться в игру |  |  |  |  |
| 2. | Учет и поддержка личного интереса каждого ребенка к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками |  |  |  |  |
| 3. | Предоставление выбора самоопределения ребенка в событии |  |  |  |  |
| 4. | Способность устанавливать партнерские отношения в игре, принимать на себя роль |  |  |  |  |
| 5. | Оказание недирективной помощи в решении конфликтных или спорных ситуациях |  |  |  |  |
| 6. | Предоставление возможности свободного входа и выхода из события |  |  |  |  |
| 7. | Соответствие содержания события возрасту и индивидуальным способностям детей |  |  |  |  |

0 – критерий не реализован

1 – критерий реализован не в полной мере

2 – критерий реализован полностью

**ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕТОК**

**Моделирование развивающего образовательного пространства.**

Моделирование как метод прогнозирования в образовательном процессе связано с построением информационной модели развития. Это может быть алгоритм сопровождения, логическая схема взаимодействия, последовательность шагов в среде отношений и деятельности. Объективно существует процесс разработки педагогом/специалистом сценария взаимодействия.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Фа****зы** | **Стадии** | **Характеристика** | **Результат** |
| **П****Р****О****Е****К****Т****И****Р****О****В****А****Н****И****Я** | Проблемати-зация | Выявление противоречий между имеющимися и желаемыми условиями для эффективной инновационной деятельности всех субъектов.Формулировка проблемы, определение целей. | План действий, отражающий все необходимые виды ресурсов для реализации активной модели в практической деятельности. |
| Концептуали-зация | Выбор критериев качества модели (целостность, полнота, вариативность, доступность, гибкость, эффективность и др.).Построение моделей-комплексов инновационной деятельности  |
| Программи-рование | Разделение обей цели на отдельные задачи.Согласование отдельных задач и ресурсов для их решения.Исследование условий, при которых возможна реализация модели.Построение программы (содержание, сроки реализации проекта). |
| Планирова-ние | Разработка детального плана графика.Технологическая подготовка ресурсов. |
| **ТЕХНО****ЛО****ГИ****ЧЕС****КАЯ** | Конструиро-вание | Организация индивидуального и коллективного взаимодействия субъектов.Дополнительное проектирование при необходимости. | Организационная модель: активизация программы. |
| **Р****Е****Ф****Л****Е****К****С****И****В****Н****А****Я** | Автоэкспер-тиза и экспертиза | Организация обратной связи.Рефлексивный анализ хода и продукта проекта.Оценка. | Оценка реализован-ной модели, определение необходимос-ти ее дальнейшей коррекции. |
| Оформление результатов проекта-модели | ПособияДидактические материалыСборник рекомендацийЭлектронная презентация и др. |

**Труден лишь первый шаг.**

**Варрон**

**«РЕЦЕПТ УСПЕХА»**

**Прежде всего, помните, что успех – понятие индивидуальное.**

ИНГРЕДИЕНТЫ:

**ЦЕЛЬ + ЭНТУЗИАЗМ + ВРЕМЯ + ЭНЕРГИЯ + ПОДДЕРЖКА**

**Цель** необходима на протяжении всего процесса приготовления успеха. Поэтому рассчитать ее нужно на определённый срок. И тут важно не допустить одну из двух ошибок: 1- не торопиться, 2 - слишком торопиться.

Цель нужно брать масштабную как, по сути, так и по способам достижения. Она должна бросать вызов вам и вашим возможностям, заставлять преодолевать себя. Thinking out of the box — «мыслить вне системы». Известная метафора о том, что необходимо выходить за рамки условий, чтобы найти верное решение.

Вероятность успеха многократно увеличивается при выборе конкретной цели. Но воздержитесь от раскрытия секрета своего успеха, до его достижения. Цель должна храниться в холодной тайне, иначе велик риск вместо успеха получить эффект замещения.

Без **энтузиазма** успех может не получиться. Поэтому добавляйте его по вкусу и не бойтесь переборщить. Большие перемены требуют много энтузиазма. Не забывайте поддерживать энтузиазм в активном состоянии. Для этого подойдут специи «Learning a new» и «New techniques». Чтобы температура приготовления успеха была постоянной, запишите все основания для того, чтобы усердно работать именно над этим проектом или целью. Перечитывайте свои записи, когда Ваш энтузиазм угасает. Рассчитайте **время** приготовления успеха, для этого правильно распределите время работы над отдельными этапами. Не готовьте одновременно несколько успехов, помните о вреде недопустимых ингредиентов (лень, откладывание на завтра, забывчивость и др.). Поставив успех на режим приготовления не отвлекайтесь, думайте об актуальности.

**Энергии** нужно положить в достаточном количестве, иначе усталость может повредить пышность успеха. Чтобы запас энергии не иссяк Вам нужно: давать себе достаточно времени для отдыха и нормально питаться; обращать внимание на свое эмоциональное состояние и здоровье.

Запаситесь **единомышленниками**, они могут понадобиться Вам в любой момент приготовления успеха. Выбирайте единомышленников по общей цели, желанию общаться по теме. Их можно найти в группах, на форумах, конференциях и семинарах.

**Дальнейшее зависит только от Вас! И помните: «…мы расцветаем не тогда, когда всё сделали, но тогда, когда многое ещё предстоит сделать»! (Сара Льюис)**

**Дойдя до конца,**

**люди смеются**

**над страхами,**

**мучившими их**

**в начале.**

**Пауло Коэльо**

**Уважаемые стажеры,**

**прошу Вас ответить на несколько вопросов итоговой рефлексии!**

1. Что Вы ожидали от стажировки и что получили?
2. В чем Вы видите собственное приращение как педагога? Какие навыки Вы получили и как они помогут Вам в дальнейшей педагогической деятельности?
3. Что Вам более всего удалось?
4. Перечислите в порядке убывания основные проблемы и трудности, которые Вы испытывали во время обучения? Какими способами Вы их преодолевали или предполагаете преодолевать? Какова была роль этих проблем в вашем самосовершенствовании?
5. Мои замечания и предложения:

- себе по дальнейшей работе в освоении личностно-ориентированных технологий;

- коллегам по стажировке;

- автору стажировки.

Данный лист является собственностью руководителя стажировки, и может быть использован с целью написания отчета по стажировке для предоставления на сайт проекта «Школа Росатома».