

Стажерская площадка победителя
Конкурса педагогических работников, владеющих технологиями работы
с детьми, соответствующими требованиям ФГОС ДО в рамках проекта
«Школа Росатома» в 2018-2019 уч. году

*«Формирование игрового опыта детей старшего
 дошкольного возраста с помощью технологии
 EDUCATION BABY-SCRUM»*



*Вас приветствует:
МАДОУ «Детский сад №30 «Жемчужина»
г. Лесной Свердловской области*

Полезная информация:

Адрес учреждения: 624205 Лесная, г. 126

Сайт: <https://30lsy.tvoyasadik.ru/>

Телефон: 8 904 172 43 49

1 день 12.02.19 «Погружение в море Детство»



Время	Деятельность в течение дня	Место проведения
8:00 – 8:15	<i>Трансфер в детский сад</i>	
8:15– 8:55	<i>Завтрак</i>	<i>Детский сад</i>
9:00 – 10:00	<i>Торжественное открытие</i> стажировки «Морское путешествие».	<i>Музыкальный зал</i>
10:00 – 10:15	<i>Игровой тренинг</i> «Морские обитатели». Формирование групп стажеров на дальнейшее взаимодействие.	<i>Методический кабинет</i>
10:15 – 10:30	<i>Целеполагание.</i> «Навигационный маршрут»	<i>Методический кабинет</i>
10:30 – 10:45	<i>Кофе-брейк</i>	
10:45 – 12:00	<i>«World cafe»:</i> « <i>Вся наша жизнь – игра</i> ». Формирование представлений о структуре игровой деятельности дошкольников: классификация игр Е. Кравцовой (режиссерская, образная, сюжетно-ролевая, игра с правилами).	<i>Изостудия</i>
12:00 – 12:45	<i>Образовательный квест</i> « <i>Найди Жемчужинку</i> ». <i>Стажерская проба.</i> Экспертиза предметно-пространственной среды групп ДОУ по разработанным путеводным картам.	<i>Изостудия Групповые помещения детского сада</i>
12:45 – 13:45	<i>Обед</i>	<i>Детский сад</i>
13:45 – 14:45	<i>Стажерская проба.</i> « <i>Карта подводного мира</i> ». Фото-презентация результатов обследования предметно-пространственной среды групп ДОУ. Анализ полученных результатов.	<i>Методический кабинет</i>
14:45 – 16:15	<i>Стажерская проба</i> « <i>Тайны Жемчужинки</i> ». Разработка листа наблюдений за деятельностью воспитателя, реализующего технологии поддержки детской игры.	<i>Изостудия</i>
16:15 – 16:30	<i>Кофе-брейк</i>	
16:30 – 17:00	<i>Круглый стол.</i> Презентация разработанного листа наблюдений за деятельностью воспитателя, реализующего технологии поддержки детской игры.	<i>Методический кабинет</i>
17:00 – 17:15	<i>Рефлексия дня</i>	
17:15 – 18:15	<i>Презентация</i> системы дополнительного образования детского сада	<i>ЛегоЦентр Сенсор. комната Медицинский каб. Изостудия</i>
18:15 – 19:00	<i>Ужин</i>	
19:00	<i>Трансфер в гостиницу</i>	

За чудесами – на морское дно!

вклейте морского обитателя

Мои ожидания. Навигационный маршрут.

Главные требования к построению навигационного маршрута:

- Должен отражать Ваш опыт;
- Должен иметь схематичное изображение (по типу карты);
- Должен иметь собственную систему условных обозначений;
- Должен иметь начальную и конечную точку путешествия;
- Должен иметь промежуточные точки;
- Должен иметь название и собственную цветовую гамму.

Творческих успехов!

**Приглашаем Вас провести практические пробы и
оценочные события в образовательном пространстве
«Жемчужины»**

<i>Группа, название, возраст воспитанников</i>	<i>ФИО педагогов группы</i>	<i>ФИО стажеров, город</i>
<i>Младшая группа «Почемучки» 3-4 года</i>	Белова Татьяна Валерьевна Позднышева Оксана Александровна	Дроздова Татьяна Викторовна, Северск Растрепенина Екатерина Викторовна, Новоуральск
<i>Младшая группа «Гномики» 3-4 года</i>	Васильева Елена Анатольевна Папанина Анастасия Андреевна	Логина Ирина Николаевна, Лесной
<i>Средняя группа «Звездочки» 4-5 лет</i>	Боголюбова Юлия Владимировна Горшкова Евгения Вячеславовна	Лаврова Александра Михайловна, Северск Сунцова Илона Владимировна, Новоуральск
<i>Средняя группа «Морячки» 4-5 лет</i>	Корепина Юлия Владимировна	Аныгина Наталья Николаевна, Лесной
<i>Старшая группа «Радужка» 5-6 лет</i>	Проничева Марина Владимировна	Кострова Наталья Олеговна, Заречный ЗАТО Говядина Елена Николаевна, Новоуральск
<i>Старшая группа «Затейники» 5-6 лет</i>	Баранова Анастасия Андреевна Борискина Наталья Анатольевна	Гольянова Любовь Васильевна, Заречный СО
<i>Подготовительная группа «Дельфинята» 6-7 лет</i>	Соловьева Ксения Юрьевна	Яровая Вероника Александровна, Снежинск Рябова Дарья Сергеевна, Новоуральск
<i>Подготовительная группа «Лучики» 6-7 лет</i>	Клементьева Марина Витальевна Хайбулина Анжела Эдуардовна	Горшкова Ксения Валерьевна, Лесной
<i>Старшая группа «Солнышки» 5-6 лет</i>	Аныгина Наталья Николаевна Феофилова Ирина Борисовна	Заколяпина Ирина Владимировна, Снежинск Воробьева Ирина Анатольевна, Новоуральск
<i>Подготовительная группа «Капитошки» 6-7 лет</i>	Ежова Анастасия Иосифовна Котельникова Наталья Викторовна	Булатова Алена Александровна, Снежинск

Алгоритм действий:

1. найти нужную группу на карте,
2. дойти до группы,
3. обследовать территорию, делая пометки в экспертном листе,
4. сфотографировать на телефон как проявляется критерий в среде обследуемой группы,
5. подготовить групповую презентацию на 2-3 минуты

Экспертный лист оценки развивающей предметно-пространственной среды группы

№	Наименование показателей	Методические рекомендации экспертов	Отметка (есть/нет)
1. Среда, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития игровой деятельности ребенка			
1.1	Среда позволяет ребенку погрузиться в режиссерскую игру	Детям предоставляется возможность уединения (пледы, шали, занавешенные столы, образующие под столом закрытое пространство и .д.)	
		В образовательной среде группы много различных предметов-заместителей из разнообразных материалов (бумажные, деревянные, тканевые, природные и т.д.)	
		В образовательной среде детей дошкольного возраста представлены различные макеты ограниченного пространства (лес, улица, дорога и т.д.), имеется коробка с разнообразными мелкими игрушками и материалами для разыгрывания сюжетов.	
		Все материалы доступны детям в течение всего дня	
1.2	Среда позволяет ребенку погрузиться в образную игру	В группе достаточное количество материалов для образных игр детей – костюмы для переодевания, реквизит (головные уборы – каски, короны, береты, веночки; различная обувь – ботинки, туфли и др.; аксессуары – кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы и др.; галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки и др.; волшебные палочки и другие атрибуты сказочных персонажей, людей различных профессий).	
		В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок, фактур, различные вспомогательные материалы и т.д.	
		В образовательной среде группы старшего дошкольного возраста представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для выражения выбранного образа в игре.	
		Для обогащения представлений об образах, принимаемых детьми в игре, в группе есть книги по различным тематикам с яркими красочными картинками, мультфильмы, энциклопедии и т.д.	
		В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игре.	
		Все материалы удобно хранятся и доступны детям в течение всего времени.	
1.3	Среда позволяет ребенку погрузиться в сюжетно-ролевую игру	В среде группы оборудование для игр (полки, столы, стулья, ширмы различной высоты, сундуки, коробки и т.д.), может использоваться детьми для различных игровых задач, что позволяет смоделировать игровое пространство под замысел ребенка. («Больница», «Дом», «Библиотека», «Космодром» и др.)	

		Среда группы не перегружена проработанными игрушками (куклы, машины, мягкие игрушки и др.), в ней достаточно игрового реквизита для поддержки игрового замысла детей (продукты, набор посуды, постельное белье и т.д.). Однако, «этот достаточный уровень» предполагает некоторую нехватку, провоцирующую самостоятельное изготовление детьми материалов для игры.	
		В образовательном пространстве достаточно предметов-заместителей, способных дополнить или восполнить недостающее оборудование для игры по собственному замыслу.	
		Все материалы безопасны, доступны детям в течение всего дня.	
1.4	Среда позволяет ребенку погрузиться в игру с правилами	В образовательной среде группы есть достаточное количество настольно-печатных, дидактических игр и других различных игр с правилами в соответствии с возрастом воспитанников.	
		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 по собственному замыслу.	
2. Маркеры среды, позволяющие установить, что игровая деятельность проживается детьми группы, как ведущая и осмысленная ими.			
2.1	Следы игровой деятельности	Пространство группы перестроено под игровой замысел детей.	
		В группе сохраняются постройки (разметка пространства группы), отражающие игры, в которые играют дети сегодня.	
		В группе сохраняются следы игровых замыслов, отражающие интерес нескольких групп детей ли одного ребенка.	
		В игровом пространстве находятся предметы-заместители, которые внесены в игры, как недостающие для развития игры материалы.	
		В группе есть хотя бы одно стационарное место, где развернута режиссерская игра на макете или игровом поле, либо если игра свернута рядом с макетом, хранятся игрушки, различные материалы в контейнере.	
		На стойке (полке и др.) с материалами для образной игры видны следы детского присутствия (костюмы, подобранные для сегодняшних игр, куски тканей, стянутые под воплощение замысла и т.д.)	
		Предусмотрена возможность зонирования пространства 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, повышающие доступность использования материалов для игры.	
	В группе есть маркеры, знаки, отражающие правило, «не ломать постройки», «не убирать игрушки», знаки личных		

		предпочтений.	
2.2	Документация	В группах старшего дошкольного возраста присутствуют следы детской документации детские проекты по обогащению игры, в которой живут дети; модели иерархических отношений; перечни ролей, включенных детьми в игру и т.д.)	
		Имеются фотоматериалы, отражающие игровую деятельность детей.	
		В режиме дня группы и в утренний и вечерний отрезок времени предусмотрено не менее 3-х часов на игровую деятельность детей.	
3. Среда, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития познавательно-исследовательской деятельности детей			
3.1	Среда позволяет ребенку занимать экспериментированием	В среде группы имеется центр экспериментирования оборудованный всеми необходимыми материалами для исследовательской деятельности детей (мерные ложки, емкости, различные материалы для исследования и т.д.).	
		В среде группы присутствуют картотеки экспериментов, доступные для пользования детьми (соответствующие возрасту, снабженные схемами).	
		В среде группы имеются алгоритмы последовательности действий для проведения экспериментов.	
3.2.	Среда позволяет ребенку заниматься проектной деятельностью	В среде группы есть энциклопедии различной тематики.	
		В группе старшего дошкольного возраста имеются оформленные в альбомы детские исследовательские, творческие проекты.	
		В среде имеется место, где ребенок может презентовать свой проект.	

Для заметок

2 день 13.02.19 «Тайны подводного Царства»



<i>Время</i>	<i>Деятельность в течение дня</i>	<i>Место проведения</i>
8:00 – 8:45	<i>Завтрак</i>	<i>Детский сад</i>
8:45 – 9:00	<i>Обзорная экскурсия</i> по детскому саду	<i>От музыкального до физкультурного зала</i>
9:00 – 9:15	<i>Утренний бодрящий флешмоб</i> «А рыбы в море плавают...»	<i>Физкультурный зал</i>
9:15 – 10:30	<i>Стажерская проба.</i> Экспертиза, по разработанным листам наблюдений за деятельностью воспитателя в группах детского сада.	<i>Группы детского сада</i>
10:30 – 11:00	<i>Анализ,</i> полученных результатов в ходе экспертизы	<i>Метод кабинет</i>
11:00 – 11:15	<i>Кофе - брейк</i>	
11:15 – 11:45	<i>Педагогические этюды на полу</i>	<i>Сенсорная комната</i>
11:45 – 13:00	<i>Педагогический ринг</i> «По волнам технологии». Знакомство с теоретическими основами технологии EDUCATION Baby-Scrum. Создание «Словаря - путеводителя» по реализации технологии.	<i>Метод кабинет</i>
13:00 – 13:45	<i>Обед</i>	<i>Детский сад</i>
13:45 – 14:15	<i>Киношкола</i> «Тайны Дельфинят». Погружение стажеров в опыт реализации технологии EDUCATION Baby-Scrum как средства развития дошкольников в игровой деятельности. Анализ видео ролика.	<i>Метод кабинет</i>
14:15 -15:15	<i>Оценочное событие.</i> Дискуссионные качели «EDUCATION Baby-Scrum – ежедневное применение». Формирование опорных точек технологии, связывающих игру и образовательную задачу.	<i>Метод кабинет</i>
15:15 – 15:45	<i>Стажерская проба.</i> Проектирование одного дня работы воспитателя в подготовительной группе, в рамках применения технологии EDUCATION Baby-Scrum.	<i>Изостудия</i>
15:45 – 16:00	<i>Кофе-брейк</i>	
16:00 – 17:30	<i>Стажерская проба.</i> Инструментарий педагога. Апробирование технологии EDUCATION Baby-Scrum подготовительной группе детского сада по разработанному плану.	<i>Группа №14</i>
17:30 – 17:40	<i>Рефлексия</i>	<i>Метод кабинет</i>
17:40 – 18:15	<i>Ужин</i>	<i>Детский сад</i>
18:15 – 19:00	Трансфер в кафе «Хуторок» на интеллектуальную игру «МозгоБойня»	
21:00	Трансфер в гостиницу	

По волнам технологии...

Современному выпускнику-дошкольнику важно не много знать, а уметь быстро ориентироваться в изменчивой неопределенной ситуации, самостоятельно находить нужную информацию, анализировать ее, ставить перед собой задачи и оценивать результаты их выполнения, уметь работать в команде. Хорошим инструментом для обеспечения результативной командной работы в игровой деятельности может стать адаптированная под дошкольный возраст технология EDUCATION Baby-Scrum.

Суть технологии EduBaby-Scrum заключается в том, что развитие детей происходит в игре, небольшими командами, которые объединены единой целью.

Вся работа ведется короткими (от 1 дня до 4 недель) спринтами, в конце каждого из них образуется законченный или промежуточный продукт.

Главное в EduBaby-Scrum – самостоятельное или совместное дело. Данная технология позволяет детям активно включаться в процесс решения задач, какое-либо совместное дело, проявлять самостоятельность, инициативу, произвольность, уверенность в себе. Во время работы в команде дети используют накопленный опыт и получают новый из разных образовательных областей, что способствует более результативной работе по тому или иному вопросу.

Ключевыми принципами технологии является гибкость результата и пути его достижения, прозрачность процесса, регулярная проверка и адаптация.

EduBaby-Scrum предполагает, что воспитатель становится «заказчиком» продукта или его «представителем». Он же создает провокации в РППС, формулирует и вбрасывает образовательные задачи для поддержки игровой деятельности дошкольников.

Дети распределяются по командам. Оптимальное количество участников команды – 4-5 человек. Деление команд происходит спонтанно по цветовым секторам. Дети получают цветные бейджи в соответствии с сектором. В течение одного спринта состав команд не меняется. В каждой команде назначается Scrum-мастер, который выполняет роль «капитана» команды, он же отслеживает все изменения и перемещения на Scrum-доске.

Основные этапы в ходе реализации технологии EDUCATION Baby-Scrum:

1. Этап. Погружение в тему предстоящей работы. На этом этапе воспитатель тщательно прорабатывает поставленные образовательные

задачи. Разрабатывает запросы к командам, исходя из этих задач. Продумывает проблемную игровую ситуацию или провокацию.

2. Этап. Артефакты (EduScrum Artifacts). Артефакты представляют собой необходимые материалы для достижения целей и результатов работы, которые обеспечивают ее прозрачность и возможность проверки и корректировки. Артефакты сознательно сформированы так, чтобы у команд был максимум информации и средств, которые они самостоятельно могут обработать для достижения цели и перевода ее в статус «Результат».

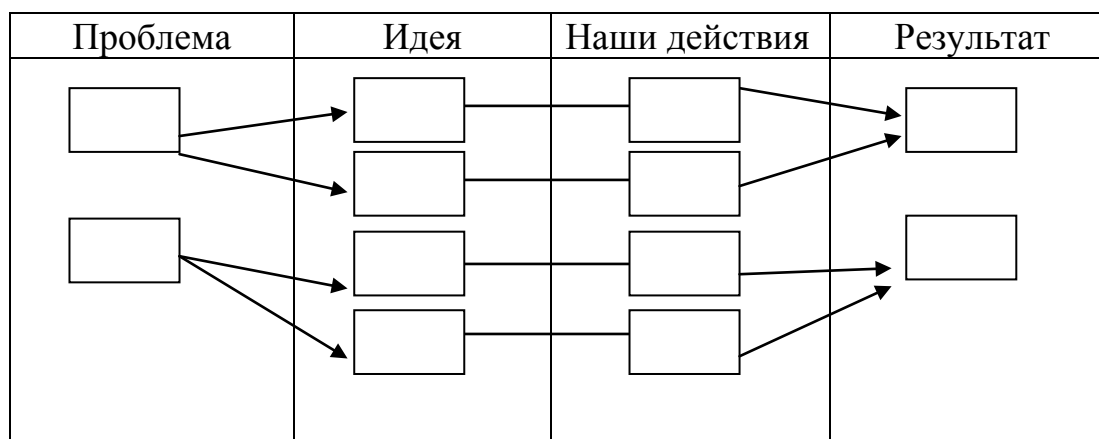
3. Этап. Бэклог продукта (Product Backlog) – это упорядоченный список задач, которые соответствуют главной цели. Владелец продукта (воспитатель) отвечает за ведение бэклога продукта, включая его содержание, доступность и упорядоченность.

4. Этап. Спринт – «сердце» технологии. Спринт – связный набор действий воспитанников, для достижения результата. Спринт начинается с его планирования и формирования команд по взаимным интересам. Команды самостоятельно определяют, что конкретно они будут делать в течение определенного периода. Иными словами, команды всегда сами определяют свое «как» (способы достижения цели, результата).

Спринт состоит из:

- Формирования команд;
- Планирования действий для достижения результата;
- Выполнения поручений, в зависимости от распределения ролей;
- Обзора спринта (презентация работы команды);
- Рефлексии.

5. Этап. Флип (Scrum-доска, Flip).



Flip предназначен для представления проделанных действий, которые команда детей выполняет в данном спринте. Представляет собой хронологию работы спринта. Все задачи передвигаются по нему в соответствии со своим статусом: «Проблема», «Идея», «Наши действия», «Результат». Флип дает понятие о планировании своей деятельности. Он точно отображает, где команда находится сейчас – что уже сделано, что осталось. Соответственно,

flir – это и прогноз того, достигнет ли команда поставленной цели. Информация на flir должна постоянно обновляться, чтобы всегда отражать продвижения команды к достижению результата.

Использование такой технологии позволяет детям самостоятельно находить нужную информацию, осваивать новые знания, проявлять лидерские качества и совершенствовать умение работать в команде.

План анализа видеоролика

1. Выдержаны ли все этапы технологии?
2. Какова роль воспитателя на каждом этапе.
3. Проанализируйте действия детей.
4. Перечислите образовательные задачи, которые были решены в ходе всего сюжета.
5. Как вы думаете, сколько по времени заняла вся работа у детей для решения проблемы?

Для заметок

3 день 14.02.19 «К берегам технологии»



<i>Время</i>	<i>Деятельность в течение дня</i>	<i>Место проведения</i>
8:00 – 8:45	<i>Завтрак</i>	<i>Детский сад</i>
8:45 – 9:00	<i>Утренний флешмоб</i>	<i>Физкультурный зал</i>
9:00 – 9:30	<i>Краткий экскурс по технологии «Клубный час» в рамках проведения «Большой игры».</i>	<i>Метод кабинет</i>
9:30 – 11:00	<i>Стажерская проба.</i> Проектирование «Большой игры» для детей старшего дошкольного возраста на стыке двух технологий «EDUCATION Baby-Scrum» и технологии эффективной социализации Н. П. Гришаевой «Клубный час».	<i>Изостудия</i>
11:00 – 11:15	<i>Кофе-брейк</i>	
11:15– 12:30	<i>Оценочное событие. Стажерская проба.</i> Проживание «Большой игры» в сообществе детей, воспитателей и специалистов детского сада на основе собственного, полученного в ходе стажировки опыта.	<i>Помещения детского сада - мастерские</i>
12:30 – 13:30	<i>Обед</i>	
13:30 – 15:00	<i>Педагогическое чаепитие</i> «Плюсы и минусы использования двух технологий при проектировании «Большой игры». Обмен мнениями и впечатлениями, выводы, предложения, прогнозирование деятельности участников стажировки. <i>Рефлексия дня.</i> <i>Фотосессия участников стажировки</i>	<i>Музыкальный зал</i>
15:00	<i>Трансфер в гостиницу</i>	

Для заметок

