

Программа стажировки «Технологии запуска и обогащения игры «Выбираю, делаю, играю»

1. Информационный блок программы

1.1. ФИО разработчика программы: Коркина Евгения Сергеевна.

1.2. Название программы «Технологии запуска и обогащения игры «Выбираю, делаю, играю».

1.3. Цель программы.

Организовать деятельность стажеров по освоению технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы:

1) ввести стажеров в круг современных противоречий, связанных с созданием условий для игровой деятельности детей, как ведущего вида деятельности дошкольников в соответствии с ФГОС ДО;

2) предоставить возможность стажерам переосмыслить не только опыт создания условий для запуска, обогащения и поддержания игровой деятельности детей, но и увидеть насыщение этой деятельности культурным содержанием пяти образовательных областей;

3) ознакомить стажеров с возможностями и эффектами «Технологии запуска и обогащения игры «Выбираю, делаю, играю»;

4) разработать критерии оценки среды и деятельности педагога, реализующего технологию, обеспечивающую развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей;

5) ознакомиться теоретически и предоставить возможность практической деятельности по технологии «Выбираю, делаю, играю»;

6) обеспечить условия для практического наблюдения и пробного самостоятельного оценивания в роли экспертов деятельности педагога и подготовки развивающей предметно-пространственной среды;

7) предоставить возможность побывать в роли эксперта, педагога, чтобы оценить эффективность данной технологии;

8) организовать работу по разработке ментальных карт по технологии запуска и обогащения детской игры;

9) организовать работу стажеров таким образом, чтобы на каждом этапе стажировки проходило рефлексивное обсуждение наблюдаемого и прожитого в практической деятельности, самооценка и внешнее развивающее оценивание.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры

В условиях реализации ФГОС ДО и сетевых стандартов Инновационной сети образовательных организаций «Школы Росатома» актуальным стало переосмысление детской игры, осознание важности проживания в период дошкольного детства разных видов игры, создания условий для игровой деятельности детей, как ведущего вида деятельности детей дошкольного возраста, как фактора внесения культурных кодов и культурных смыслов в развитие ребенка.

Важной задачей для нас является создание таких условий и такого взаимодействия с детьми, когда проявляется их субъектность, инициатива, возможность самовыражения, самостоятельный выбор в разнообразной деятельности, и прежде всего, в игровой. Мы приветствуем спонтанную свободную игру детей, как наиболее ценную для развития ребенка, но, работая последние годы по сетевым стандартам «Школы Росатома», мы обратили внимание на то, что сюжетно-ролевая игра дошкольников иногда не складывается: не получается договориться о развитии сюжета, сюжеты развиваются вяло, детям не хватает знаний, умения развивать сюжет, делать атрибуты для игры. Кроме того, задача помочь детям впитать куль-

турные коды, освоить основные умения и знания, свойственные дошкольникам, в рамках пяти образовательных областей всегда актуальна.

Полноценным этот процесс будет только тогда, когда удастся помочь детям запустить игру, обогатить ее новыми представлениями о мире, предоставить детям возможность наращивания опыта в познании и исследовании, социальной и коммуникативной сферах, в речевом и творческом развитии, физическом совершенствовании. В своей работе мы обратились к опыту развития игровой деятельности детей Е. О. Смирновой, к работам Е.Г. Юдиной и Е.В. Бодровой по программе «ПРОдетей», подходам Е. Бахотского к игре. Вместе с коллегами мы анализировали опыт педагогов как сетевых детских садов «Школы Росатома», так и педагогов разных интересных практик, сориентированных на развитие детей, их субъектной позиции и обогащение их игровой деятельности.

Постепенно выстроилась технология погружения детей в культурные коды и смыслы из разных сфер жизни человека в игровой деятельности с тем, чтобы, во-первых, дети осваивали культурные практики и получали обогащающие их знания и впечатления, а во-вторых, чтобы в дальнейшем дети переносили полученный опыт в свободную спонтанную игру.

Важнейшие условия, реализации технологии запуска и обогащения игровой деятельности детей «Выбираю, делаю, играю».

1. насыщенная, трансформируемая, подвижная игровая среда в группах.
2. Наличие центров активности в группе по всем образовательным областям, в которых дети могут реализовать свой замысел или совместную деятельность с детьми и взрослыми.
3. Возможность детям выбирать любую деятельность в группе или в другом творческом, игровом пространстве детского сада.
4. Планомерная работа по поддержке детей в реализации их замыслов.
5. Подготовленный педагог, готовый и способный создавать условия, поддерживать и развивать игровую деятельность детей, обогащать ее содержательными задачами. Педагог, который умеет сам перевоплощаться в разные роли и быть партнером детей в игре, педагог как хранитель игры.

6. Команда единомышленников, помогающих отразить деятельность, выявить дефициты и наметить шаги их преодоления.

6. Атмосфера доброжелательного внимания и позитивного взаимодействия.

Алгоритм технологии «Выбираю, делаю, играю»:

1. Обсуждение возможных сюжетов, игровых идей и определение одного сюжета.
2. Уточнение важных для данного игрового сюжета деталей. Именно это определяет следующий этап.
3. Подготовка педагогами центров активности для деятельности детей по всем пяти образовательным областям.
4. Выбор детьми деятельности и центров. Реализация детских замыслов.
5. По мере готовности переход детей к игре, в ходе которой они сами направляют развитие сюжета.
6. Рефлексия по завершении игры.

Игра запущена. Дети используют те новые знания, которые получили в ходе подготовки, включают в игру все наработанное в ходе освоения культурных практик в центрах активности.

Когда дети разворачивают игру, педагог включается на равных правах или провоцирует расширение возможностей сюжетной линии, обыгрывание образа более ярко.

При этом, в соответствии с технологией «Выбираю, делаю, играю», ребенок погружается и в освоение культурных образцов из разных образовательных областей, и, используя полученный опыт, применяет его при погружении в игру.

Основные принципы сопровождения игры:

-гибкость и готовность принять и поддержать детский замысел, и, что очень важно, сориентировать свою деятельность для оказания помощи в его реализации;

-наблюдение как основа для принятия решений о необходимости включения или не-включения в игру; выделение того, как сработал эффект обогащения детских идей после их развивающей работы в центрах;

-отсутствие принуждения любой формы при взаимодействии в игре;

-включенность взрослого на уровне партнера, равного по правам и правилам в игре;

-уважительное отношение к детскому мнению и принятие его как основного в игре, каким бы необычным оно ни было (с учетом безопасности участников);

-поддержание игровой атмосферы, доброжелательности и позитивности, реальных чувств детей.

Для оценки эффективности технологии разработаны критерии оценки среды и деятельности педагога во время игры детей.

Для мониторинга развития игровой деятельности детей разработаны карты наблюдения деятельности ребенка в сюжетно-ролевой игре, которые опробуются в пространстве детского сада.

2. Содержательный блок программы

2.1. Перечень необходимого оборудования, которым располагает автор программы для проведения стажировки.

- интерактивная мультимедийная система;
- проектор, экран;
- оргтехника;
- безлимитный Internet, покрытие WI-FI на территории всего МАДОУ;
- Zoom (Сферум);
- программы, необходимые для создания вебинаров, опросов, тестов.
- наглядный демонстрационный материал в программе в Microsoft PowerPoint;
- компьютеры и ноутбуки в достаточном количестве;
- веб-камера, микрофон, видекамера;
- раздаточный материал.

2.2. Программа стажировки (формулировки понятийных или практических задач, решаемых на стажировке, количество часов, содержание работы по задаче)

Использовать данную технологию в своей работе с детьми могут воспитатели и специалисты, работающие с детьми 4-7 лет.

Наиболее эффективно человек обучается, включаясь в практическую деятельность, отрабатывая теоретические положения собственными пробами. Не менее эффективными являются методы совместного поиска с коллегами решения проблемной задачи. Поэтому в ходе стажировки будет много практической работы стажеров: разработка критериев, проверка их во время наблюдения за деятельностью детей и др. Свои гипотетические предположения стажеры смогут проверить как через наблюдение, так и самостоятельно погрузившись в игру вместе с детьми. Им представится возможность сделать стажерские пробы по запуску и обогащению сюжетно-ролевой игры, осознать свои точки роста. Мы вместе обсудим и соберем в практическую копилку педагогов возможности запуска игры, обогащения ее и поддержки в технологии «Выбираю, делаю, играю».

Блок №1. Вводный (7 часов)

Задача блока: ввести стажеров в понятийное поле, обозначенное во ФГОС ДО, как «ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста – игра». Рассмотреть, каким образом возможна реализация целевых ориентиров через создание развивающей предметно-

пространственной среды, переосмысление педагогами своей роли в создании условий для спонтанной игры детей.

Содержание работы во вводном блоке:

1. Анкетирование педагогов. Самооценка готовности к освоению технологии «Выбираю, делаю, играю».

2. Ожидания от стажировки. Интерактивный опрос стажеров через сервис Woocler.

3. Теоретико-практический раздел.

3.1. Исследование понятий «субъектность», «инициатива», «игра и игровая деятельность», «руководство или сопровождение игры», «обогащение (амплификация)», «спонтанная игра» (работа в малых группах (сессионных залах)), метод «Снежный ком».

3.2. Знакомство с работой центров активности и этапами технологии «Выбираю, делаю, играю».

3.3. Практическая деятельность стажеров по разработке критериев оценки среды группы для развития игровой деятельности детей - метод «Мозгового штурма» через сервис Woocler.

3.4. Экспертиза среды группы по выработанным критериям (просмотр видеозаписи в группы детского сада, опрос стажеров через сервис Woocler).

3.5. Практическая деятельность стажеров (домашнее задание) по разработке комплексов материалов, наполняющих центры, для освоения детьми культурных практик по пяти образовательным областям для запуска и обогащения игры по сюжетам, предложенным детьми (работа по сессионным залам в малых группах с защитой результатов).

4. Рефлексия дня: методика «Три вопроса» посредством интерактивного опросника.

Блок № 2. Практический (11 часов)

В практическом блоке будут преимущественно решаться задачи погружения стажеров в переосмысление старого опыта и принятия, отработку приемов и способов, реализуемых в технологии запуска и обогащения игры, через интерактивную деятельность: совместное решение проблем, разработка ментальных карт, разработка оценочных критериев, отработка роли экспертов, наблюдение деятельности детей и педагогов. И, конечно, стажерские пробы: включенность в происходящие игровые действия, самостоятельные пробы запуска сюжетно-ролевой игры и обогащения ее. Эта практическая деятельность строится на основе теоретических знаний, полученных ранее, но и в ходе работы стажеров во втором блоке, будут осуществляться «вбросы» теоретических вопросов, которые будут тут же проверяться на практике.

Содержание работы в практическом блоке:

1. Исследование развивающей предметно-пространственной среды, способствующей запуску, обогащению и развитию игры дошкольников, реализации их потребностей в разнообразной деятельности и освоению культурных практик и смыслов по пяти образовательным областям.

1.1. Представление выполненных заданий стажерами (презентация разработанных материалов для центров активностей в соответствии с выбранной темой игры).

1.2. Обратная связь (обсуждения, комментарии).

2. Запуск, обогащение и сопровождение детской игры. Стажерская проба.

2.1. Наблюдение этапа выбора сюжета и уточнения деталей будущей игры (анализ видеокейсов реализации технологии).

2.2. Наблюдение этапа выбора центров и работы детей в центрах по проживанию культурных практик в пяти образовательных областях.

2.3. Подгрупповая работа: разработка критериев оценки деятельности педагога на каждом этапе, обеспечивающего запуск и обогащение игры в соответствии с технологией «Выбираю, делаю, играю» (работа по сессионным залам Zoom).

2.4. Наблюдение сюжетно-ролевой игры детей с участием взрослого (анализ видеореализации технологии). Оценка деятельности взрослого во время игры (выделение и определение позиции взрослого).

2.5. Корректировка критериев оценки деятельности взрослых во время запуска, обогащения и сопровождения сюжетно-ролевой игры (презентация Листа оценки деятельности взрослых, обсуждение результатов).

2.6. Обобщение приемов (по результатам наблюдений и собственных озарений), используемых педагогом для запуска и обогащения игры, поддержки детей в играх, развития ее на более высоком уровне.

2.7. Заполнение стажерами рефлексивного листа (Метод «Пять открытий») через сервис Woocler.

2.8. Проектирование деятельности стажеров на период проведения стажёрских проб.

2.9. Стажерская проба. Играем вместе с детьми! Отработка на практике полученных представлений о запуске и обогащении образной и сюжетно-ролевой игры. Домашнее задание – снять видео одного из этапов реализации технологии «Выбираю, делаю, играю» с собственными детьми (в соответствии с жеребьёвкой).

Блок № 3. Итоговый (6 часов)

Задачей итогового блока является обобщение теоретических и практических знаний и навыков, полученных стажерами. Стажеры, разработав ментальную карту, продемонстрируют, насколько им удалось переосмыслить свой предыдущий опыт, проанализируют свои точки роста, наметят свой дальнейший путь в освоении путей и способов запуска и обогащения сюжетно-ролевой игры. Кроме самооценки, будет проведена внешняя развивающая оценка деятельности педагогов за весь период стажировки.

Содержание работы в итоговом блоке:

1. Наблюдение стажерских проб (просмотр видеотреклеров этапов технологии «Выбираю, делаю, играю»).

2. Самооценка и взаимооценка (заполнение Листа оценивания) стажёрами профессиональных проб.

3. Подгрупповая работа в сессионных залах Zoom по разработке ментальных карт запуска и обогащения образной и сюжетно-ролевой игр на основе всего полученного стажерского опыта.

4. Презентация разработанных ментальных карт.

5. Групповая рефлексия и самооценка произошедших новоприобретений в видении теории и практики детской игры, ее сопровождения и обогащения за время всей стажировки.

6. Внешняя развивающая оценка экспертов.

7. Подведение итогов.

2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа

№п/п	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
Блок №1. Вводный					
1.	Анкетирование педагогов. Самооценка готовности к освоению технологии «Выбираю, делаю, играю».				0,5
2.	Ожидания от стажировки. Интерактивный опрос стажеров через сервис Woocler.				

3.	Теоретико-практический раздел				
3.1.	Исследование понятий «субъектность», «инициатива», «игра и игровая деятельность», «руководство или сопровождение игры», «обогащение (амплификация)», «спонтанная игра» (работа в малых группах (сессионных залах)), метод «Снежный ком».	0,5	0,5		
3.2	Знакомство с работой центров активности и этапами технологии «Выбираю, делаю, играю».	1			
3.3.	Практическая деятельность стажеров по разработке критериев оценки среды группы для развития игровой деятельности детей - метод «Мозгового штурма» через сервис Woocler.		1		
3.4.	Экспертиза среды группы по выработанным критериям (просмотр видеозаписи экскурсии в группы детского сада, опрос стажеров через сервис Woocler).			1	0,5
3.5.	Рефлексия результатов экспертной оценки среды.		0,5		
3.6.	Практическая деятельность стажеров (домашнее задание) по разработке комплексов материалов для освоения детьми культурных практик по пяти образовательным областям для запуска и обогащения игры по сюжетам, предложенным детьми (работа по сессионным залам в малых группах с защитой результатов).		1		
4.	Самооценка методом «Три вопроса» посредством интерактивного опросника.				0,5
	Итого (7 ч)	1,5	3	1	1,5
1.	Блок № 2. Практический <u>Исследование развивающей предметно-пространственной среды</u>				
1.1.	Презентация группами стажеров разработанных материалов для центров активностей по пяти образовательным областям.		1		0,5
1.2	Обратная связь (обсуждения, комментарии).		0,5		
2.	<u>Запуск, обогащение и сопровождение детской игры.</u>				
2.1.	Наблюдение этапа выбора сюжета и уточнения деталей будущей игры (анализ видеозаписей реализации технологии).		0,5		
2.2.	Наблюдение этапа выбора центров и работы детей в центрах по проживанию культурных практик в пяти образовательных областях. Заполнение ресурсной карты.		1		

2.3.	Подгрупповая работа: разработка критериев оценки деятельности педагога на каждом этапе (работа по сессионным залам Zoom).		1		
2.4.	Наблюдение сюжетно-ролевой игры детей (анализ видеокейсов реализации технологии). Оценка деятельности взрослого во время игры (выделение и определение позиции взрослого).		1		0,5
2.5.	Корректировка критериев оценки деятельности взрослых во время запуска, обогащения и сопровождения сюжетно-ролевой игры (презентация Листа оценки деятельности взрослых, обсуждение результатов).		1		
2.6.	Рефлексия дня. Заполнение стажерами рефлексивного листа (Метод «Пять открытий») через сервис Woocler.				0,5
2.7.	Проектирование деятельности стажеров на период проведения стажёрских проб.	0,5			
2.8.	Стажерская проба. Отработка на практике полученных представлений о запуске и обогащении образной и сюжетно-ролевой игры. Домашнее задание – снять видео одного из этапов реализации технологии «Выбираю, делаю, играю» с собственными детьми (в соответствии с жеребьёвкой).			3	
	Итого (11 часов)	0,5	6	3	1,5
3.	Блок № 3. Итоговый				
3.1.	Наблюдение стажерских проб (просмотр видеофрагментов этапов технологии «Выбираю, делаю, играю»).		1,5		
3.2.	Самооценка и взаимооценка (заполнение Листа оценивания) стажёрами профессиональных проб.				0,5
3.3.	Подгрупповая работа в сессионных залах Zoom по разработке ментальных карт запуска и обогащения образной и сюжетно-ролевой игр на основе всего полученного стажерского опыта.		1		
3.4.	Презентация разработанных ментальных карт.		1		
3.5.	Групповая рефлексия и самооценка произошедших новоприобретений в видении теории и практики детской игры, ее сопровождения и обогащения за время всей стажировки.		0,5		0,5
3.6.	Внешняя развивающая оценка экспертов (завершающая).				0,5
	Подведение итогов				0,5
	Итого (6 часов)		4		2

ИТОГО (24 часа)	2	13	4	5
------------------------	----------	-----------	----------	----------

3. Способы оценки результатов стажировки

3.1. Внешняя оценка результатов стажировки

Защита стажерами разработанных по теме стажировки материалов (критериев, карт оценки деятельности педагога, ментальных карт) будет продемонстрирована в Zoom и размещена в группе социальных сетей «ВКонтакте» <https://vk.com/club211107755>.

С помощью экспертов будет происходить фиксация оценки результатов по следующим критериям:

1. Оценка разработанных критериев, карт оценки среды, деятельности педагогов, экспертная позиция:

- соответствие требованиям ФГОС ДО и сетевого стандарта «Школы Росатома»,
- последовательность и логичность изложения своего видения;
- ориентированность на ребенка;
- корректность и ясность экспертной позиции.

2. Оценка стажерских проб освоения технологии «Выбираю, делаю, играю».

-освоение этапов реализации технологии;

-активность и результативность в создании условий для освоения детьми культурных практик в центрах активности;

- включенность в игру, активность;
- принятие образов, яркость их проявления;
- недирективное взаимодействие с участниками игры.

Оценка будет проводиться в баллах от 0 до 3 по каждому показателю и суммироваться.

Положительные отзывы и достаточное количество баллов (оценок) будут свидетельствовать об эффективности работы педагогов – стажёров по теме программы стажировки.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов

Стажерам будет предложено вести дневник стажировки, в котором будут отражены все проживаемые темы, результаты работы по темам, а также самооценка и внешняя оценка

Стажерам будет обеспечена поддержка при любом результате его работы. При этом мы исходим из того, что каждая стажировка определяет точки роста педагога, которые не всегда могут быть проявлены в ходе 3-х дней стажировки. Мы не сомневаемся, что работа в период стажировки даст толчок к развитию каждого участника.