

Программа стажировки для педагогов дошкольного образования «Есть ли игра дошкольника в онлайн?»

1. Информационный блок программы стажировки.

1.1. ФИО ведущего стажировки: Богатырева Марина Геннадьевна

1.2. Название программы: «Есть ли игра дошкольника в онлайн?»

1.3. Цели программы:

1) Формирование представлений педагогов о модели обучения дошкольников смешанного (онлайн и офлайн) вида.

2) Апробирование стажерами самостоятельных педагогических действий, направленных на реализацию практики обучения смешанного вида, обеспечивающих развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы:

1) Создать условия для овладения стажерами технологиями организации развивающей предметно-пространственной среды, соответствующей современным подходам и требованиям ФГОС дошкольного образования, направленной на развитие у воспитанников игровых навыков в офлайн и онлайн-пространстве.

2) Актуализировать представления о технологии поддержки игровой деятельности дошкольников в концепции Е.Е.Кравцовой.

3) Обеспечить приобретение стажерами опыта игрового поведения на различных этапах становления игровой деятельности дошкольника в офлайн и онлайн-пространстве.

4) Погрузить стажеров в практики обучения смешанного вида, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольника на культурном содержании программы «Развитие+».

5) Вооружить стажеров технологиями онлайн-взаимодействия с дошкольниками, элементами цифровой дидактики.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры

Концептуальные основы представляемого в рамках стажировки опыта лежат в контексте культурно-исторической концепции Л.С. Выготского, среди которых, положение о ведущем виде деятельности - игре, о сензитивном периоде развития ведущей психической функции – воображении, о ближайшей зоне развития ребенка и об обучении, которое ведет за собой развитие. Л. С. Выготский отмечал, что именно в игре возникает «действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов...» Говоря о важнейшей функции в становлении личности ребенка – воображении, правдиво отметить, что игра дошкольника в определенном смысле является «объективной фантазией», воплощением воображения, которое не могло бы осуществляться, если бы ее участники не принимали условия и правила игры в своем воображении, не соглашались бы играть роли в ней и не дополняли бы ее своим собственным воображением. И наоборот, воображение не могло бы развиваться, если бы оно не формировалось бы в игре.

Применяя в своей практике игровые технологии, и уже более пяти лет опираясь на концепцию развития игры Е.Е.Кравцовой, авторы программы твердо убеждены, что при грамотном сопровождении и поддержке взрослого, ребенок будет гармонично развиваться в игре. Здесь авторы программы выделяют следующие условия: первое – это предметно-пространственная развивающая среда группы, которая будет являться мощным стимулом развития игровой деятельности воспитанников на каждом возрастном этапе. Создавая среду, автор программы делает упор не только на то, чтобы она была насыщенной, разнообразной, полифункциональной и доступной ребенку, но и на то, чтобы она ежегодно обновлялась под тот вид игры, который свойствен на данном возрастном этапе

воспитанников. При этом, авторы программы обязательно учитывают не только физический возраст, но и индивидуальные особенности развития в игре каждого ребенка. Так, например, если авторы программы видят, что ребенок в 5-6 лет, еще не перешел на этап сюжетно-ролевой игры, а активно проживает образную, то в среде группы оставляются костюмы и необходимые атрибуты для поддержки образной игры. Или же наоборот, если ребенок такого же возраста проживает сюжетно-ролевую игру, но уже проявляет видимый интерес к играм с правилами, то задача педагогов – обеспечить наличие в среде группы игр с правилами (домино, шашки, шахматы, бродилки) и необходимый материал для их изготовления. А чтобы увидеть игровые проявления каждого воспитанника, необходима поддержка грамотного педагога, который обеспечит переход дошкольника из одного вида игры в другой. На взгляд авторов программы это и есть второе условие, которое необходимо для развития детской игровой деятельности дошкольника. Чтобы дети играли, рядом всегда должен быть играющий взрослый, который сам заинтересован и увлечен игрой, который всегда считается с замыслами играющих и поддерживает детскую инициативу, бережно относится к творческой выдумке, к созданному ребенком образу, сюжету и роли. В своей практике, принимая позицию «играющего партнера» и примеряя на себя разнообразные образы и роли, авторы программы ежедневно включают в игру детей для того, чтобы:

- 1) помочь воспитанникам приобрести новый игровой опыт;
- 2) обогатить игру и дать ей дальнейшее развитие;
- 3) вбросить в игру когнитивные задачи.

И еще одним важным и неотъемлемым условием развития игровой деятельности воспитанников, авторы программы считаю - заинтересованность, поддержка и помощь родителей, которая заключается в обогащении предметно-пространственной развивающей среды (оформление группы под игру, в которой живут дети, приобретение различных атрибутов, костюмов, книг, фото, цифровых носителей с информацией необходимой для поддержки игры и т.д.), а также активном участии родителей в образовательных событиях.

Но к сожалению, в наше беспокойное время бывают такие ситуации, которые круто могут измениться устоявшийся уклад и привычный ритм нашей жизни. Два года весь мир жил в ситуации пандемии, которая отразилась на всех сторонах жизни человека, и в том числе серьезно повлияла на формы и способы обучения дошкольников. Одни учреждения остановили образовательную деятельность, растерявшись в новых условиях. Однако, личная позиция авторов программы – «всегда находиться рядом с ребенком и обеспечивать условия для его развития» – сыграла огромную роль в принятии новых условий реальности и выборе способов образования воспитанников. Ведь, казалось бы, должно было затормозиться развитие способностей и игровой деятельности дошкольников, когда родители остались с детьми дома, без поддержки педагогов. Но, с подачи родителей воспитанников группы «Умники» и педагогической команды детского сада «Страна чудес» (г. Зеленогорск, Красноярский край), авторы программы решили продолжить получать образование в онлайн формате.

Сначала это были просто онлайн встречи с друзьями, родителями и педагогами с целью общения и освоения zoom платформы. Затем, возникла потребность и желание со стороны «Умников» и их родителей, проводить онлайн Дни рождения в традициях «Страны чудес», где ребята могли свободно общаться друг с другом, читать стихи, петь, танцевать, переодеваться и играть с различными предметами. И уже когда воспитанники освоили цифровое пространство и с интересом ждали новых онлайн встреч, мы, совместно с другими педагогами и родителями перенесли наши образовательные события в онлайн.

И тут сразу возник вопрос: как это осуществить с учетом игровых технологий? Как создать условия переноса игры офлайн в онлайн? И возможна ли игра в онлайн? Ведь ребенку всегда хочется играть, независимо от того, что происходит в мире. Таким

образом, в ходе совместных обсуждений было определено, что для старта игры в онлайн необходимо: во-первых – понимание и поддержка игры родителями, и создание условий в семье, т.е. наличие материала для игры ребенка (бросовый материал, куски ткани для создания образа, готовые костюмы, предметы быта, бумага, фломастеры, цветные карандаши, скотч и т.д.); во-вторых – компетенция педагога, которая заключается в его умении играть в новом пространстве, а точнее - в грамотном переносе игры офлайн в онлайн; и третье – это технические условия, наличие дома у каждого воспитанника компьютера, ноутбука, планшета, телефона, интернета и скаченного приложения zoom.

Играя в формате онлайн в условиях пандемии, мы с «Умниками» опирались на предыдущий опыт, который был у ребят сформирован в офлайн. Например, если дети проживали в офлайн путешествии на самолете, на корабле, то и в онлайн они переносили эти знакомые образы и действия. И как оказалось, что для полета совсем не обязательно нужен самолет, построенный из мягких модулей и стульев, а достаточно лишь сесть у монитора, надеть пилотку, взять в руки тарелку – «штурвал», сказать: «Я пилот», и вот ты уже управляешь большим пассажирским самолетом. Играя каждый день со своими «Умниками» в онлайн пространстве, авторы программы отмечали, что виртуальная игра стала благоприятным полем для развития детского воображения и даже те ребята, которые не проявляли интерес к сюжетно-ролевой игре в офлайн увлеченно включались в онлайн игру вместе со всеми, вносили в нее новые замыслы и смело брали на себя главные роли. При этом игра оставалась умной. За время пандемии, мы реализовывали содержание всех пяти образовательных областей программы «Развитие». Например, совершая виртуальные путешествия в Японию, Египет и другие страны, мы с «Умниками» не просто играли в образную и инициировали сюжетно-ролевую игру, но и решали когнитивные задачки. И здесь успех обучения будет во многом зависит от того, насколько дети увлечены игрой. Поэтому, когда мы с командой педагогов, а это старший воспитатель, второй воспитатель группы, музыкальный руководитель и учитель-логопед, планировали сценарный ход предстоящего события, мы анализировали предыдущие онлайн встречи и оттачивались только от интереса детей.

Авторы программы считают, и это апробировано на практике, что, онлайн-формы обучения предоставляют возможность получения образования каждому дошкольнику независимо от условий, например, дети, которые не могут посещать детский сад по болезни или по каким-то другим обстоятельствам. А также онлайн дает возможность реализовать такие форматы, которые невозможно организовать в детском саду офлайн – например, кулинарные мастерские, которые очень любят дети, но по СанПИН они запрещены или мастерские с ребятами из других групп и даже городов. Именно «Умники», овладев способами общения в цифровой среде, инициировали событийный марафон встреч с выпускниками восьми детских садов Инновационной сети проекта «Школа Росатома».

На сегодняшний день, когда детский сад возобновил свою привычную деятельность в формате офлайн, педагогическая команда «Страны чудес», «Умники» и их родители, активно применяют онлайн формат обучения. Сегодня, мы обобщили опыт онлайн-детского сада, апробировали онлайн + офлайн способы обучения и эффективно реализуем практики смешанного обучения, где форматы онлайн и офлайн перестали быть изолированными друг от друга. Они дополняют друг друга и составляют целостную образовательную систему: обычно событие разворачивается в развивающей предметно-пространственной среде группы детского сада, затем, ведомое определенными когнитивными задачами, оно плавно перетекает в цифровую среду, а после - содержание, прожитое ребенком в событии, переносится им в его самостоятельную деятельность. Тем самым такой подход способствует накоплению богатого опыта ребенка, способного не только обучаться в разных форматах, но и активно применять накопленный опыт в своей деятельности.

В рамках стажировки стажеры будут погружены в практику смешанного обучения и вместе с ведущим стажировки, пройдя игровой путь онлайн и офлайн, мы докажем, что игра не только существует в онлайн пространстве, но, если ее умело поддерживать, опираясь на культурный опыт пяти образовательных областей, она способна значительно продвигать развитие способностей ребенка.

2. Содержательный блок программы.

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

1. Техническое обеспечение: персональный компьютер (ноутбук) с выходом в интернет, видео и фотоаппаратура.
2. Цифровые инструменты для организации взаимодействия: платформа zoom, браузер Google (Google Презентации, Google Формы), интерактивная доска Padlet. Социальные сети: группа персональная страница ВКонтакте, СТРАНА ЧУДЕС/WONDERLAND на Facebook.
3. Методические разработки: видеокейс и презентации, раскрывающие содержательные и рефлексивные материалы стажировки, экспертные листы.

2.2. Программа стажировки

Программа стажировки позволит актуализировать имеющиеся у стажеров объем теоретических знаний по поддержке и развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей, а также позволит приобрести практический опыт инициирования онлайн события в контексте детской игры на разных этапах ее созревания и развития в смешанной модели обучения.

Программа предусматривает комплекс различных форм онлайн обучения: лекционные, практические занятия, образовательные практики и практические пробы, работа в микрогруппах (сессионных залах zoom), деловые игры с применением доски сообщений zoom, интерактивной доски Padlet, Google Презентаций, Google Форм. Программа стажировки включает 3 модуля и рассчитана на 24 часа.

Модуль №1. Средовой подход — как условие развития и поддержки игровой деятельности дошкольника в офлайн и онлайн форматах взаимодействия. (7 часов)
--

Формирование понятийной картины «цифровая среда», «игровая среда в онлайн», «смешанное обучение».

Обсуждение ключевых ориентиров предметно-пространственной и образовательной среды в офлайн и онлайн пространстве (фиксация Google Презентации).

Актуализация представлений о поддержке игровой деятельности дошкольников в концепции Е.Е. Кравцовой с помощью технологии коллективного разума «World cafe».

Экспертиза развивающей предметно-пространственной среды ДОУ в форме видеодесанта «Следы игровой деятельности».
--

Создание чек-листа опорных точек пространства для поддержки игровой деятельности в офлайн и онлайн пространстве, с учетом выявления игровых проявлений дошкольников и следов индивидуализации. Работа в сессионных залах zoom. Презентация результатов. Оформление чек-листа на интерактивной доске Padlet.

Рефлексивный анализ и оценка: аутотестирование/ВХОД; выявление ожидания стажеров с помощью интерактивной доски Padlet; представление результатов экспертного десанта; презентация чек-листов опорных точек поддержки игровой деятельности, с учетом выявления игровых проявлений дошкольников и следов индивидуализации, внешняя оценка практических проб стажеров.
--

Модуль №2. Структура образовательного событийного ряда, выстроенного на
--

технологиях развития способностей и поддержки игровой деятельности дошкольника в практике смешанного обучения. (7 часов)	
<p>Формирование представлений о структуре образовательного события. Погружение в практики обучения смешанного вида, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольника с опорой на культурный опыт пяти образовательных областей. Исследование действий педагога ДООУ, владеющего технологиями поддержки игровой деятельности дошкольников и инициирующего образовательное событие в офлайн (видеопросмотр).</p> <p>Моделирование опорных точек, связывающих игру и событие, основанного на культурном содержании пяти образовательных областей. Сфокусированное обсуждение моделей структуры образовательного события в группах (работа в сессионных залах zoom). Презентация результатов работы групп.</p> <p>Знакомство с инструментом погружения в цифровую среду. Овладение платформой zoom и элементами цифровой дидактики.</p> <p>Погружение стажеров в опыт использования игровых технологий в процессе реализации образовательного события онлайн (в zoom), апробирование на практике и овладение функцией эксперта в процессе наблюдения.</p>	
Рефлексивный контроль и оценка: оценка результатов работы групп; внешняя оценка профессиональных действий стажеров.	
Модуль №3. Приобретение собственного опыта инициирования и проживания образовательного онлайн события в практике смешанного обучения. (10 часов)	
<p>Проектирование образовательного события с применением технологий поддержки игровой деятельности и развития способностей дошкольника с внесением культурного содержание нескольких образовательных областей (групповая работа в сессионных залах zoom).</p> <p>Проектирование образовательного онлайн события в практике смешанного обучения (обсуждение в группах - сессионных залах zoom).</p> <p>Разработка экспертных листов, содержащих критерии оценки профессиональных действий стажеров.</p> <p>Освоение технологических приемов инициирования образовательного офлайн события в практическом взаимодействии с воспитанниками ДООУ с переходом в цифровое пространство (событие онлайн).</p> <p>Фиксация путей совершенствования практики в процессе представления продукта собственной деятельности.</p>	
Рефлексивный контроль и оценка: самооценка и внешняя оценка экспертами путей совершенствования практики в процессе представления продукта собственной деятельности. Аутотестирование/ВЫХОД.	

2.3. Учебный план стажировки (24 учебных часа)

№	Формулировка понятийной и практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1.	Входное аутотестирование через Google формы.			0,5	
2.	Выявление ожидания стажеров с помощью интерактивной доски Padlet.		0,5		

3.	Формирование понятийной картины «цифровая среда», «игровая среда в онлайн», «смешанное обучение».	1			
4.	Обсуждение ключевых ориентиров предметно-пространственной и образовательной среды в офлайн и онлайн пространстве (фиксация в Google Презентации).		1		
5.	Актуализация представлений о поддержке игровой деятельности дошкольников в концепции Е.Е. Кравцовой с помощью технологии коллективного разума «World cafe».		1,5		
6.	Экспертиза развивающей предметно-пространственной среды ДОУ в форме видеодесанта «Следы игровой деятельности». Создание чек-листа опорных точек пространства для поддержки игровой деятельности в офлайн и онлайн пространстве, с учетом выявления игровых проявлений дошкольников и следов индивидуализации. Работа в сессионных залах zoom. Оформление чек-листа на интерактивной доске Padlet.		1,5	1	
7.	Представление результатов экспертного десанта - презентация чек-листов опорных точек поддержки игровой деятельности, с учетом выявления игровых проявлений дошкольников и следов индивидуализации.			0,5	
8.	Формирование представлений о структуре образовательного события.	1			
9.	Погружение в практики обучения смешанного вида, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольника с опорой на культурный опыт пяти образовательных областей.	1			
10.	Исследование действий педагога, владеющего технологиями поддержки игровой деятельности дошкольников и иницирующего образовательное событие в офлайн (видеопросмотр).			1	
11.	Моделирование опорных точек, связывающих игру и событие, основанного на культурном содержании пяти образовательных областей. Сфокусированное обсуждение моделей структуры образовательного события в группах (работа в сессионных залах zoom). Презентация результатов работы групп.			1	1
12.	Знакомство с инструментом погружения в цифровую среду. Овладение платформой zoom и элементами цифровой дидактики.		1	1	
13.	Погружение стажеров в опыт использования				1

	игровых технологий в процессе реализации образовательного события онлайн (в zoom), апробирование на практике и овладение функцией эксперта в процессе наблюдения.				
14.	Проектирование образовательного события с применением технологий поддержки игровой деятельности и развития способностей дошкольника с внесением культурного содержание нескольких образовательных областей. Работа в сессионных залах zoom. Разработка экспертных листов, содержащих критерии оценки профессиональных действий стажеров.			1,5	1,5
15.	Освоение технологических приемов инициирования образовательного офлайн события в практическом взаимодействии с воспитанниками ДОУ (самостоятельная работа). Презентация видеороликов.			2	
16.	Проектирование и реализация образовательного онлайн события в практике смешанного обучения. Разработка экспертных листов, содержащих критерии оценки профессиональных действий стажеров.				1,5
17.	Фиксация путей совершенствования практики в процессе представления продукта собственной деятельности.				1,5
18.	Выходное аутотестирование через Google-формы.			0,5	
ИТОГО		3	5,5	9	6,5

3. Способы оценки результатов программы

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров

Форма оценки	Эксперты	Способ фиксации
Анкетирование участников: оценка результатов освоения программы стажировки	Стажеры	Да/нет
Отзывы о результатах программы стажировки	Педагоги ДОУ, работающие в смешанных творческих группах вместе со стажерами	Качественный отзыв
Internet – оценка родителей образовательных событий стажеров в группах: ВКонтакте https://vk.com/club211537756 «ВремяВыбора/ TimeChoice» на Facebook https://www.facebook.com/groups/546639075494474	Онлайн участники, педагоги ДОУ, стажеры, участники группы, родители, посетители страницы	Количество Like

Оценка профессиональных действий стажеров (сводные данные экспертных листов оценочных событий)	Эксперт АНО «Институт проблем образовательной политики «Эврика» Е.С. Непомнящая, эксперты Центра Компетенций «Шаг в будущее»	Качественный отзыв
--	--	--------------------

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов

Входная/Выходная анкета содержит вопросы о целях и задачах, которые ставят перед собой стажеры. Стажер проставляет соответствующую оценку (по 5-балльной шкале) уровню владения соответствующей технологией.

Отзывы содержат результат о достижении (или не достижении) поставленных целей, решении (или недостаточном решении) заявленных стажером задач.

Форма организации оценки	Кем организована оценка	Способ фиксации
Анкетирование участников: оценка результатов программы стажировки	Стажеры	Бальная оценка, максимально – 5 баллов
Отзывы о результатах программы стажировки в форме эссе	Стажеры	Положительный отзыв

Реализация качества прохождения программы определятся динамикой самооценки ключевых компетенций стажера.