

**Авторская программа стажировки по проблемам реализации технологий, обеспечивающих развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей**

**1. Информационный блок программы**

**1.1. ФИО разработчика:** Фитье Валерия Дмитриевна

**1.2. Название программы:** «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ»

**1.3. Цель программы:** овладение стажерами элементами игровой деятельности с включением когнитивных задач по пяти образовательным областям.

**1.4. Задача программы:**

- Формирование представлений педагогов об инструментарию игрового поведения воспитателя с внесением когнитивных задач.

- Онлайн - апробирование стажерами самостоятельных педагогических действий в игровой деятельности с внесением когнитивных задач.

**1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры.**

Одна из наиболее острых проблем дошкольного воспитания — проблема взаимосвязи обучения и игры. Для того, чтобы разобраться в утверждении «игра = образование или образование ≠ игра», обратимся к книге «Разбуди в ребёнке волшебника» Е.Е. Кравцовой, к главе «УМНЫЙ ИЛИ ФАНТАЗЁР?».

Во-первых, сразу возникает вопрос: почему ИЛИ? Почему нельзя быть и умным, и фантазером? Можно!!! Но умные волшебники — это результат развития. Как стать ими? От того, что мы выдвинем на первый план в дошкольном возрасте — воображение или интеллект, зависит, станет ребенок умным волшебником или нет.

Актуальностью данного суждения становится то, что на сегодняшний день родители, педагоги, психологи стали уделять много внимания развитию умственных способностей дошкольников.

Одной из причин обедненности воображения у детей является такая организация умственного воспитания, когда подразумевается, что воображение есть надстройка над мыслительными процессами и в первую очередь надо развивать у ребенка формальный интеллект, а не идти на поводу у детской фантазии.

Как показывает практика, в игровой деятельности возможно решение когнитивных задач всех пяти образовательных областей. Организация детской деятельности по формуле «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ» помогает раскрепощать дошкольников, развивать творческое мышление, воображение, создает психологический комфорт для каждого ребёнка, она не просто приносит успех, она делает счастливее всех участников образовательного процесса ДОО.

И, как известно, та формула успешна, которая результативно применяется в практической деятельности. Эффект будет достигнут только в том случае, если педагоги будут применять взаимосвязь фундаментальных основ игры и обучения.

Таким образом, ключевыми идеями опыта, в которые будут погружены стажеры, становятся:

- Установление взаимосвязи игровой деятельности и обучения в детском саду в теории и практике;

- Онлайн - апробирование педагогического инструментарию в ходе совместной деятельности с детьми с внесением когнитивных задач.

**2. Содержательный блок программы**

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

Техническое оснащение ДОО:

- В учреждении имеется возможность выхода в сеть Интернет с 2 компьютеров, принтеры цветной и черно-белый, сканер, ксерокс, 2 проектора, 2 экрана, ноутбук, аудио и фотоаппаратура. В группе имеется персональный ноутбук с выходом в сеть Интернет для проведения мероприятий онлайн.

- Дошкольное учреждение обладает достаточным количеством аудиторных площадей: музыкальный, спортивный и гимнастический залы, методический кабинет, 13 групповых помещений, кабинет логопеда, кабинет педагога-психолога, лево центр, игровая комната «Фиолетовый лес», компьютерный класс. Компьютерный класс оснащен интерактивным комплексом Activ table, 9 персональными компьютерами с выходом в интернет.

- Методический кабинет оснащен достаточным количеством методических пособий, дидактических средств, нормативными документами для реализации программы стажерской площадки.

- Образовательный кейс стажера: Маршрутный лист стажировки, информационные и раздаточные материалы, раскрывающие содержательные и рефлексивные материалы стажировки, обеспечение стажеров сетью Интернет для ведения «открытого дневника» - блога.

## **2.2. Программа онлайн-стажировки**

### **Основная задача содержания онлайн-стажировки:**

Модуль 1. «Формирование представлений педагогов об инструментарию игрового поведения воспитателя с внесением когнитивных задач».

- знакомство участников стажировки с городом Заречный, укладом жизни детского сада. Участникам присваивается статус «стажеры»;

- актуализация и рефлексивная оценка собственного профессионального опыта педагога в системе «Игра=образование»;

- Знакомство с опытом ведущего стажировки. Проведение анализа видеофрагмента;

- Определение проблемного поля на тему ««Игра = образование или образование ≠ игра»;

- Формулирование запросов от стажеров;

- анализ теоретической основы понятийного аппарата играющего педагога;

- обсуждение первого дня обучения;

- выполнение домашнего задания для стажеров;

- рефлексия стажеров через «Открытый дневник» в социальной сети ВКонтакте.

Модуль 2. «Апробирование педагогического инструментарию стажеров в ходе совместной игровой деятельности с детьми с внесением когнитивных задач».

- развивающий диалог на тему: «Педагог играющий – спасательный круг для дошкольного образования»;

- составление портрета – «играющий педагог» - определение функционала педагога в игровой деятельности с внесением когнитивных задач в старшей группе;

- анализ видео-фрагментов РППС групп: «Ресурсы играющего педагога»;

- просмотр игровой деятельности педагогов в старших группах с внесением когнитивных задач. Анализ игровой деятельности;

- планирование игровой деятельности с детьми с внесением когнитивных задач, с учетом предметов и пространств, позволяющих провоцировать и сопровождать игровую деятельность дошкольников участниками стажировки. Самостоятельная деятельность стажеров.

- обсуждение 2 модуля обучения, домашнее задание.

Модуль 3. «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ»

- определение личного прироста стажерами на тему: «Я – играющий педагог»;

- самостоятельная деятельность стажеров;

- апробирование педагогического инструментарию стажеров в ходе игровой деятельности с детьми с внесением когнитивных задач, с учетом предметов и пространств, позволяющих провоцировать и сопровождать игровую деятельность дошкольников.

- анализ показанных сюжетно-ролевых игр командами стажеров; обсуждение реализации когнитивных задач в условиях игровой деятельности.

- анализ проделанной работы в течение дня.

- итоговая рефлексия стажеров по определению целостности и практической значимости приобретенных знаний, просмотр видеороликов стажеров, сделанные в течение всех трех модульных дней обучения.

Программа стажировки включает в себя три модуля.

Формы обучения: дебаты, семинар с активным включением участников, групповая и индивидуальная работа с детьми старшего дошкольного возраста, ведение блога.

**Модуль 1. «Формирования представлений педагогов об инструментарии игрового поведения воспитателя с внесением когнитивных задач».**

1. Приветственное слово. Торжественное открытие стажировки. Посвящение в стажеры.

2. Технология «Знакомство по кругу» на тему: «Я и мои единомышленники. Обмен опытом. Формулировка ожидания через «Открытый дневник» в социальной сети ВКонтакте.

*«Открытый дневник» – формулирование ожиданий от стажировки через видеоролики. Возможная форма – ведение свободной формы дневника онлайн. (запись своих чувств, эмоций, впечатлений)*

3. Активная онлайн - дискуссия онлайн «Определение значимости каждого педагога в системе «Игра=образование».

4. Мастер-класс от ведущего стажировки. Просмотр видео-фрагмента сюжетно-ролевой игры с внесением когнитивных задач.

5. Дискуссия на тему ««Игра = образование или образование ≠ игра» - опеределение проблемного поля в активной онлайн – дискуссии на zoom платформе.

6. Онлайн - лекция на тему «Понятийный аппарат и функционал играющего педагога по Е.Е. Кравцовой».

7. Вечерний круг «Начало». Открытый дневник в ВК – фиксация результатов первого дня обучения.

**Модуль 2. «Апробирование педагогического инструментария стажеров в ходе совместной деятельности с детьми с внесением когнитивных задач».**

1. Технология «Утренний круг» на тему: «Педагог играющий – спасательный круг для дошкольного образования» на zoom – платформе.

2. Составление портрета – «играющий педагог» - определение функционала педагога в игровой деятельности с использованием инструмента МЕНТИМЕТР.

3. «Ресурсы играющего педагога» -исследовательская онлайн - экспедиция в образовательном пространстве ДОО.

3. «Наши гости» - просмотр видео – фрагментов игровой деятельности педагогов в группах с внесением когнитивных задач. Анализ игровой деятельности.

4. Планирование практической деятельности (участники готовят атрибуты, определяют задачи пяти образовательных областей в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей). Самостоятельная деятельность стажеров.

5. Вечерний круг «Ваши впечатления!?» на платформе zoom - фиксация результатов второго дня обучения, домашнее задание «Открытый дневник» в социальной сети ВК.

**Модуль 3. «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ»**

1. Технология «Утренний круг» на тему: «Я – играющий педагог» на платформе zoom.

2. Самостоятельная деятельность стажеров в залах на платформе zoom.

3. Стажерская онлайн - проба. «Попробуй, поиграй» - онлайн - апробирование педагогического инструментария стажеров в ходе совместной деятельности с детьми с внесением когнитивных задач, с учетом предметов и пространств, позволяющих провоцировать и сопровождать игровую деятельность дошкольников.

4. Анализ показанных сюжетно-ролевых игр командами стажеров.
5. Онлайн - консультации по запросу участников стажировки.
6. Итоговая онлайн - рефлексия «Открытый микрофон» по определению целостности и практической значимости приобретенных знаний. Рефлексивная оценка собственной деятельности и достижений, результатов работы стажировочной площадки.

### 2.3. Учебный план стажировки

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
<b>Модуль 1. «Формирования представлений педагогов об инструментарии игрового поведения воспитателя с внесением когнитивных задач»</b>					
1.	Приветственное слово. Торжественное открытие стажировки. Посвящение в стажеры. Технология «Знакомство по кругу».		1,0		
2.	Активная дискуссия онлайн «Определение значимости каждого педагога в системе «Игра=образование». Просмотр и анализ показанного мастер-класса ведущим стажировочной программы, через поиск доступных и значимых функций педагога.		1,0		0,5
3.	Мастер-класс от ведущего стажировки. Анализ мастер-класса.		1,5		1,0
4.	Дискуссия на тему ««Игра = образование или образование ≠ игра».	1,5	0,5		
5.	Лекция на тему «Понятийный аппарат и функционал играющего педагога по Е.Е. Кравцовой».		1,0	0,5	
6.	Вечерний круг «Начало.» - обсуждение первого дня обучения. «Открытый дневник. Начало.» - домашнее задание для стажеров. Анализ первого дня.		1,0		0,25
<b>Модуль 2. «Апробирование педагогического инструментария стажеров в ходе совместной деятельности с детьми с внесением когнитивных задач»</b>					
1.	Технология «Утренний круг» на тему: «Педагог		1,0		

	играющий – спасательный круг для дошкольного образования»				
2.	Составление портрета – «играющий педагог» - определение функционала педагога в игровой деятельности с внесением когнитивных задач в старшей группе, предметно-пространственных ресурсов, используемых играющим педагогом.		1,5		0,25
3.	«Ресурсы играющего педагога» -исследовательская онлайн -экспедиция в образовательном пространстве ДОО		1,0		
4.	«Наши гости» - просмотр игровой деятельности педагогов в старших группах с внесением когнитивных задач. Анализ игровой деятельности.		0,5		0,5
5.	Планирование практической деятельности участника стажировки.			2,0	
6.	Вечерний круг «Ваши впечатления!?» - фиксация результатов второго дня обучения, домашнее задание «Открытый дневник»				1,0
<b>Модуль 3. «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ»</b>					
1.	Технология «Утренний круг» на тему: «Я – играющий педагог»		1,0		
2.	Самостоятельная проба стажеров. Стажерская проба: «Попробуй, поиграй».			2,0	0,5
3.	Анализ показанных сюжетно-ролевых игр командами стажеров. Обсуждение реализации когнитивных задач в условиях игровой деятельности.		1,0		0,5
4.	Консультации по запросу участников стажировки.				1,0

5.	Итоговая рефлексия стажеров по определению целостности и практической значимости приобретенных знаний, просмотр видео-роликов стажеров, сделанные в течение всех трех модульных дней обучения.				0,5
Итого: 24		1,5	12,0	4,5	6,0

### **3. Способы оценки результатов стажировки**

#### **3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.**

В социальной сети ВКонтакте в группе (созданная организатором стажировки) «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ», будут размещаться посты стажеров под названием «Открытые дневники» каждого модульного дня. «Открытый дневник» - видеоролик каждого участника, в которое входят: фотоматериалы стажировки, изготовление атрибутики для сюжетно-ролевых игр, личное мнение от проделанной работы в течение дня. По итогу трёх модульных дней участники сообщества голосуют за самый лучший видео – ролик в сообществе. В заключении происходит торжественное вручение сертификатов о прохождении стажировки, сюрпризный момент от организатора стажировочной площадки. Обязательное требование к постам отметка хештегов: #детскийсад11; #Школа\_РОСАТОМ; #ЗаречныйЗАТО

#### **3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов.**

Гугл – форма по теме «Игра = образование» (вначале и в конце стажировки).

В социальной сети ВКонтакте в сообществе «Формула успеха «ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ», будет размещаться с помощью самих стажеров комментарии с приложенными фотографиями и формулировкой своих мыслей и чувств. Обязательное требование к комментарию - указание хештегов: #детскийсад11; #РОСАТОМ; #ЗаречныйЗАТО.