

Авторская программа стажировки
«Формирование игровых навыков и игрового поведения детей в процессе
сюжетосложения в анимационной деятельности»

1. Информационный блок программы.

1.1. ФИО разработчика – Кузьмина Арина Олеговна.

1.2. Название программы – «Формирование игровых навыков и игрового поведения детей в процессе сюжетосложения в анимационной деятельности».

1.3. Цель программы: освоение стажерами навыков самостоятельного проектирования мультфильма, в процессе игровой деятельности, обеспечивающей формирование у детей игровых навыков и игрового поведения.

1.4. Задачи программы:

- создать условия для продуктивного общения и погружения стажеров в практико-ориентированную и игровую деятельность;

- исследовать проблематику понятий: «игра», «игровая компетентность», «игровая среда», «игровое поведение», «игровые навыки», «режиссерская игра», «образная игра», «игра-драматизация», «сюжет», «анимация», «образовательное событие»;

- способствовать формированию представлений об образно-ролевой игре как о деятельности, направленной на личностное развитие детей в соответствии с целевыми ориентирами ФГОС ДО, в результате которой у ребенка формируются игровые навыки и игровое поведение;

- создать условия для раскрытия сущности технологии детской мультипликации;

- предоставить возможность стажерам наблюдать в действии, проанализировать и апробировать приёмы сюжетосложения в совместной с детьми игровой деятельности;

- предоставить возможность стажёрам создать банк практических материалов для самостоятельного использования в профессиональной деятельности;

- совершенствовать рефлексивные умения педагогов в процессе осуществления стажерской практики;

- разработать совместно со стажёрами универсальные экспертные карты игровой среды группы ДОУ и универсальные карты функционала профессиональной компетентности педагога-мультипликатора;

- создать условия для апробирования собственных замыслов педагогов и оценки деятельности коллег при проектировании мультипликационного фильма.

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

Игра – ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. И с этим никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике дошкольного образования?

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии.

Информационные и компьютерные технологии являются неотъемлемой составляющей жизни современного ребенка. Из-за этого факта можно переживать, считать злом или благом, но ситуация не изменится: детство сегодня связано с техникой, гаджетами, программами.

Научно-методическим ответом на информационные вызовы в сфере дошкольного образования выступает создание авторской детской мультипликации.

Целью данной технологии является – формирование игровых навыков и игрового поведения детей в процессе сюжетосложения в анимационной деятельности.

Авторская детская мультипликация обладает высоким потенциалом для всестороннего и гармоничного развития ребенка. Полноценная реализация этих возможностей реальна только при системной работе по созданию соответствующих условий как на научно-методическом уровне, так и с позиции обогащения развивающей предметно-пространственной окружающей среды. Однако при очевидно богатом потенциале мультипликации, как средства развития ребенка, в практике дошкольного образования используется не так широко. Скорее всего это связано с определенными опасениями педагогов, касающимися сложности оборудования, недостаточности научно-методического сопровождения, непонимания четких перспектив деятельности.

При создании данной программы стажировки моей ключевой идеей стало стремление максимально снизить такие опасения педагогов и раскрыть потенциал мультипликации для каждого.

В ходе стажировочной сессии будут созданы условия для:

- продуктивного общения и погружения стажеров в практико-ориентированную и игровую деятельность;

- исследования проблематики понятий и формирования представлений в рамках темы стажировки;

- раскрытия сущности технологии детской мультипликации;

- наблюдения в действии, анализа и апробации приёмов сюжетосложения в совместной с детьми игровой деятельности.

Стажёрам представится возможность:

- создать банк практических материалов для самостоятельного использования в профессиональной деятельности;

- совершенствовать свои рефлексивные умения в процессе осуществления стажерской практики.

- разработать совместно с коллегами универсальные экспертные карты игровой среды группы ДОУ и универсальные карты функционала профессиональной компетентности педагога-мультипликатора;

- апробировать собственные замыслы при проектировании мультипликационного фильма.

2. Содержательный блок программы.

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

- свободный доступ к интернету, обеспечение Wi-Fi, аккаунт webконференцсвязи;
- соответствующее программное обеспечение, электронные ресурсы;
- дидактические и методические материалы по теме;
- телефон с видеокамерой и программой Stop Motion Studio, мультстудия, материал для изготовления фона и персонажей.

2.2. Программа стажировки:

Блок 0.

1. Создание группы (сообщества) в социальных сетях.
2. Получение от участников адреса эл.почты.
3. Рассылка инструкций по работе с Padlet-доской, Jamboard (интерактивной стикерной доской), в Сервисе Word's Cloud.

4. Рассылка материалов: листа ожидания, информация о методах рефлексии («Три М», «Лестница личностного роста», «Шесть шляп»), оценочной карты игровой среды групп.

5. Получение через Google-форму информации об участниках стажировки (Ф.И.О., город, название ДОУ, должность).

Блок 1.

1. Знакомство стажёров с друг другом, с ведущим стажировки, сплочение коллектива участников.
2. Анализ входящего тестирования и листа ожиданий.
3. Целеполагание и планирование практической и рефлексивной деятельности 1-го дня стажировки.
4. Анализ игровой среды групп ДОУ, способствующей развитию игровой деятельности дошкольников.
5. Приобретение стажёрами практического опыта поддержки игровой деятельности дошкольников в режиссёрской, образной игре и игре-драматизации.
6. Анализ игровых действий педагогов.
7. Самоанализ приобретенного практического опыта.
8. Знакомство с процессом создания мультипликационного фильма.
9. Самоанализ своей деятельности.

Блок 2.

1. Анализ критериев (идей) оценочных карт игровой среды.
2. Самооценка своего личностного профессионального роста.
3. Стажёрская проба (освоение практики мультипликационной деятельности).
4. Самоанализ своей деятельности.

Блок 3.

1. Защита готовых проектов мультипликационной деятельности.
2. Разработка универсальных экспертных карт.
3. Самооценка своего личностного профессионального роста.
4. Самооценка приобретенных теоретических и практических навыков.

2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа (элементы и распределение часов учебного плана могут быть изменены по запросу участников стажёрской площадки)

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		лекции	практическое занятие	стажёрская проба	оценочное событие
1.	Постановка проблемы и целеполагание деятельности стажёров.	1			0.5
2.	Усвоение теоретико-методологических основ игровой	0.5	1		

	деятельности детей. Формирование понятийного аппарата.				
3.	Поиск решения проблемы в процессе экспертной практической деятельности.	1	2	1	
4.	Погружение стажёров в мир детской игры. Освоение основ сюжетосложения в процессе игры.		1		0.5
5.	Усвоение теоретико-методологических и практических основ анимационной деятельности.	0.5	1	2	0.5
6.	Освоение стажёрами навыка проектирования мультипликационной деятельности с детьми с возможностью дальнейшего его применения в педагогической деятельности.			6	
7.	Защита стажёрами авторских проектов игровой и мультипликационной деятельности.		2		
8.	Осмысление стажёрами результатов реализации программы стажировочной площадки. Обогащение банка педагогических идей.		1		0.5
9.	Оценка и самооценка деятельности участников стажёрской площадки.		1		1
Итого – 24 часа:		3	9	9	3

3. Способы оценки результатов

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.

Ведущим видом оценивания является само и взаимооценивание участниками стажировки промежуточных и итоговых продуктов деятельности: проектов по мультипликационной деятельности, экспертных листов, диагностических карт, разработанных как совместно в группе, так и индивидуально, с обсуждением критериев оценивания.

- организация входного и выходного тестирования по теме стажировки в Google-форме;

- организация пространства на виртуальных досках Padlet и Jamboard для выкладывания материалов на экспертизу, фиксации промежуточных и итоговых результатов;

- организация обратной связи в социальных сетях, в том числе в группе стажировки в Telegram;

- работа с интерактивным сервисом Word's Cloud - создание облака слов.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов.

- фиксация самооценивания на виртуальных досках Padlet и Jamboard в виде: «Лестницы личностного роста», SWOT - анализа, визуальных рефлексивных рядов, рефлексивных заметок.