

Авторская программа стажировки «Игра – Воображение – Игра»

1. Информационный блок программы

1.1. ФИО разработчика: Маркелова Анна Александровна

1.2. Название программы: «Игра – Воображение – Игра»

1.3. Цель программы.

Формирование профессиональных компетенций стажеров посредством погружения в авторскую технологию «Игра – Воображение – Игра», обеспечивающую развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы.

1) Создать условия для развития предметно-информационной компетенции стажеров посредством погружения в деятельностные форматы работы по теме авторской технологии «Игра – Воображение – Игра».

2) Создать условия для развития проектно-исследовательской, контрольно-аналитической и методико-технологической компетенции стажеров в ходе освоения технологии.

3) Создать условия для рефлексии стажерами практического опыта, приобретенного в ходе стажировки в рамках технологии «Игра – Воображение – Игра».

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

В основе идеи моего опыта лежат проблема, обозначенная в трудах Е.Е. Кравцовой, побуждающей нас «разбудить в ребёнке волшебника», Л.С. Выготского, утверждавшего, что «критерием игры является наличие мнимой или воображаемой ситуации».

Опыт работы с дошкольниками и наблюдение за развитием собственных детей, поставили передо мной проблему скудной современной детской игры, неумения представить, вообразить ситуацию, придумать историю. Книги О.М. Дьяченко «Развитие воображения дошкольника» и Е.Е. Кравцовой «Разбуди в ребёнке волшебника», Дж.Родари «Грамматика фантазии» помогли мне понять, что уровень развития воображения и уровень развития игровой деятельности у детей тесно взаимосвязаны. Воображение связано и с развитием многих психических процессов детей. Исследования по совершенствованию педагогического процесса Ю. К. Бабанского, Н. Ф. Талызиной, М. М. Поташника, В. А. Сластенина, В. А. Черкасова говорят о необходимости создания специальных педагогических усилий для развития детского воображения, помогающих сделать его направленным, подчинённым определённым задачам. Работая по образовательной программе, составленной на основе программы «Развитие», я пришла к выводу о том, что воображение можно и нужно специально развивать, что делать это можно в процессе игровой деятельности.

Технология «Игра – Воображение – Игра» о том, как развивать детское воображение в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей, и как, используя развитое воображение детей, обогатить детскую игру.

В ходе стажировки её участники увидят в действии и попробуют сами реализовать различные игровые приёмы для решения задачи развития воображения у детей: «Узнай предмет по его части», «Где чьё место?», «Друдлы», «Телефон», «Зоопарк», «Разговор зверей», «Логическая машина» и т.д.

Е.Е. Кравцова выделяет три основных условия развития воображения дошкольников: уровень развития воображения, ведущий вид игры в данном возрасте, особенности связи между воображением и игрой в этот период. Этапы развития воображения соответствуют возрастным особенностям дошкольников.

Основными видами игры детей четвёртого года жизни являются индивидуальная режиссёрская игра, и ближе к 4 годам появляется образно-ролевая. Задача развития воображения на **I этапе** – помочь ребёнку 3-4 лет увидеть предмет неоднозначно, расширить границы окружающего его мира с помощью мира сказки и волшебства,

специально развести оптическое и смысловое поля. Эта задача решается появлением в среде «многофункциональных предметов» и минимизацией игрушек, которыми можно играть единственным способом, «втягиванием» ребёнка во взрослую деятельность, чтением книг, рассматриванием иллюстраций, походами в театр, на выставки, просмотрами видео, мультфильмов с последующим «обсуждением смыслов». На данном этапе необходима специальная организация индивидуальных режиссёрских игр, основанных на впечатлениях детей. В ходе практической работы стажёрам предстоит выяснить, через какие виды деятельности и на каком содержании реализуется задача развития воображения у детей младшего дошкольного возраста. Копилка педагогического опыта стажёров пополнится игровыми приёмами на развитие воображения с использованием волшебных предметов «Воображариума»: «Кубик-зверубик», «Волшебная палочка», «Шляпа волшебника», «Телефон» и др.

II этап (4-5 лет): из образно-ролевой игры развивается сюжетно-ролевая. Для организации сюжетно-ролевой игры необходимо учесть три условия: ознакомление детей с различными сферами действительности, специфический процесс обучения игре как передача игрового опыта и адекватные воображению ребенка детские игрушки. Для развития воображения посредством сюжетно ролевых игр необходимо развивать творческую деятельность в моделировании сюжета игры, обогащать сферы творческих замыслов детей, расширять и обогащать позитивный опыт совместной творческой деятельности детей, обучать детей совместному поиску творческих решений в сложных ситуациях; формировать умение творчески развивать сюжет игры. Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Проще всего достичь нужного эффекта, используя игровой приём «Нелепицы» (например, у парикмахера вдруг куда-то пропали ножницы, кого-то вместо обычной краски покрасили в голубой цвет, кто-то шел стричься, а попал к врачу). Все «Нелепицы» должны быть очень тесно связаны с информацией, которую ребенок будет затем использовать в игре, но вот «откроет» он ее для себя сам (парикмахеры надевают фартуки, мастеру нужны ножницы, чтобы стричь, красят волосы совсем не красками для рисования, а кресло должно подниматься и опускаться при помощи педали). Кроме этого, все «Нелепицы» проговариваются, проигрываются участниками событий. Стажёры на практике познакомятся с игровыми приёмами, позволяющими детям представить, придумать некоторую целостную ситуацию, ввести её в несложный сюжет, включить её в свою выдумку. Это приёмы «Незаконченная картина», «Сочинялки» (приём, основанный на методе Джанни Родари «Бином фантазии», когда дети объединяют в один сюжет два совершенно не связанных друг с другом объекта). Взаимодействие с детьми на данном этапе не сводится только к так называемым «вербальным» играм. На протяжении всего учебного года мы специально организуем игровые ситуации, требующие от детей примерить на себя роли диспетчера, библиотекаря, учёного, воспитателя, инженера, водителя и др., во взаимодействии с другими ролями, влетая в этот процесс когнитивные задачи из разных образовательных областей. После знакомства с технологией «Игра – Воображение – Игра» стажёрам предстоит самостоятельное проектирование и организация игровой деятельности детей, способствующей развитию их воображения, на культурном содержании разных образовательных областей.

На III этапе развития воображения (5—6) лет необходимо обеспечить наличие такого уровня развития воображения, при котором его основой, пусковым механизмом и ведущим компонентом является особая внутренняя позиция (позволяющая ребенку подняться над конкретной ситуацией, посмотреть на нее со стороны, оценить с разных точек зрения). Она делает ребенка «надситуативным», более свободным. Он начинает понимать контекст ситуации без наглядной опоры — предметного мира и прошлого опыта. Вместе с тем внутренняя позиция обеспечивает ребенку возможность управлять своим воображением и, таким образом, делает воображение произвольным. Теперь не воображение владеет ребёнком, а он сам становится его хозяином. Для детей этого возраста характерна игра с правилами. Если рассматривать взаимосвязи воображения и игры с

правилами, то доминирующей является такая связь, когда воображение — источник игры. Наряду с уже известными играми «Где мы были мы не скажем...», «Да и нет не говорите» и др., инициируем видоизменение и придумывание новых правил для знакомых детям игр. В ходе практической работы стажёры попробуют сами видоизменять, усложнять правила знакомых детских игр.

IV этап (6 – 7 лет) характеризуется зарождением и развитием у дошкольников режиссёрской игры нового уровня. Чтобы это произошло, необходимо целенаправленное развитие воображения дошкольников. Ведь оно является истоком данного вида игры. Часто дети этого возраста увлекаются или придумыванием сказок, или переделыванием старых сказок на новый лад. Это тоже своеобразный вид режиссерской игры. Он подводит некоторые итоги в развитии воображения, он прежде всего предоставляет ребенку возможность действовать от внутренней позиции. Причем эта внутренняя позиция крепнет в режиссерской игре, набирает силу, уже не нуждается в помощи опыта и в предметных подпорках. Она выходит с помощью режиссерской игры на передний план и начинает играть в воображении первую скрипку. Все это меняет воображение качественным образом. Ребенок, переходящий на данный уровень развития воображения, уже способен не только осмыслить сделанное им самим, но и придать смысл тому, что сделали другие люди, не только осмыслить бессмысленное, например пятно или незнакомый предмет, но и хорошо знакомые ему вещи. Так, дети могут использовать одну и ту же вещь по-разному, в зависимости от своего замысла, причем делать, это в одной и той же ситуации. Таким образом, ребенок перестает нуждаться в многочисленных предметах для своей игры. Он может не только представлять одну и ту же палочку то шприцем, то градусником, то карандашом, то гвоздем, а воображать саму эту палочку и придавать ей самое разное значение и смысл. Этот уровень развития воображения теснейшим образом связан с возникновением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе.

Итак, режиссерская, образная, сюжетно-ролевая игры, игра с правилами и режиссерская игра нового уровня способствуют формированию воображения в дошкольном возрасте. Понимание взаимосвязей игры и воображения на разных этапах развития дошкольников и соответствующих каждому этапу задач развития позволяет определить систему приёмов и методов работы в данном направлении. Осмысление роли воображения в контексте игровой деятельности поможет участникам стажировки переосмыслить свой педагогический опыт, дополнить его приобретёнными навыками обогащения детской игры, вдохновит «будить в детях волшебников».

2. Содержательный блок программы

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

- ноутбуки (5 шт.);
- микрофоны (5 шт.);
- интерактивная доска;
- видеокамера;
- фотокамера.

2.2. Программа стажировки

Программа стажировки включает 3 блока и рассчитана на 24 часа.

Данная программа основана на компетентностном и личностно-деятельностном подходах, предусматривает комплекс различных интерактивных форм обучения: мастер-класс, практический семинар, стажёрские пробы.

Логика, в которой будет выстроена стажировка, соответствует структуре деятельности:

1. Проба, т.е. вызов (моделирование условий для развития детской игры, фиксация способов поддержки детской игры, наблюдение за работой ведущего стажировки с последующим обсуждением)
2. Рефлексия
3. Анализ, моделирование (работа в группах над созданием совместных проектов с последующей презентацией результатов этой работы)
4. Проба, а именно контроль
5. Рефлексия

Программа стажировки включает три блока, каждый из которых соответствует одному дню стажировки.

1 блок направлен на погружение стажеров в концепцию взаимосвязи развития воображения у детей и развития их игровой деятельности на разных возрастных этапах.

- Предполагает повышение педагогических компетенций стажёров за счёт включения теоретико-практического блока и активизации их представлений по проблеме взаимосвязи уровней развития игровой деятельности и воображения (по Кравцовой Е.Е.)

- Включает стажеров в наблюдение взаимодействия ведущего стажировки с детьми в рамках представленной технологии. Предполагает наблюдение практического опыта ведущего стажировки по реализации образовательного события с детьми в онлайн-формате и его анализ.

- Предусматривает стажёрскую пробу по проектированию модели онлайн-образовательного события.

Основные формы, методы, приёмы на данном этапе: семинар-практикум, практическая работа, включающая анализ стажёрами презентаций из опыта работы, стажёрская проба по моделированию образовательного события, оценочное событие.

2 блок направлен на погружение стажёров в опыт проектирования модели образовательного события

- Предусматривает стажёрскую пробу по проектированию собственного онлайн-события с детьми МАДОУ, способствующего поддержке и развитию игровой деятельности.

- Проектирование оценочных листов

- Реализация модели образовательного события со взрослыми участниками стажировки.

- Оценочное событие.

Основные формы, методы, приёмы: взаимодействие в малых группах с целью создания совместных проектов с последующей презентацией результатов, разработка оценочных листов, реализация 1-2 моделей образовательных событий со стажёрами.

3 блок предусматривает реализацию стажёрами образовательного события с детьми по решению образовательных задач с использованием технологии «Игра – Воображение – Игра», его качественный анализ с помощью экспертных листов, а также рефлексию собственного опыта, приобретённого в ходе стажировки.

- Направлен на активное погружение стажеров в практический опыт инициирования (провоцирования) и поддержки детской игровой деятельности с задачей развития воображения детей на культурном содержании пяти образовательных областей.

- Предусматривает приобретение собственного опыта с позиции эксперта в процессе наблюдения, обогащения и провоцирования детской игры педагогами-стажёрами.

- Предполагает проведение стажёрами рефлексии практического опыта, приобретённого в ходе стажировки в рамках технологии «Игра – Воображение – Игра»

Основные формы, методы, приёмы: реализация образовательного события с детьми, его обсуждение, оценочное событие.

В процессе стажировки участники ведут дневник стажёра. Это позволит в достаточно короткий промежуток времени провести личную рефлексию с целью взаимобмена мнениями и впечатлениями.

2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа:

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1	Активизация представлений участников образовательной стажировки о взаимосвязи уровней развития воображения и игровой деятельности дошкольников. Обсуждение ключевых критериев.	0,5 часа	1 час	0,5 часа	1 час
2	Знакомство с измерительными методиками развития воображения у детей. Определение этапов развития воображения дошкольников.	1 час	1 час	1 час	1 час
3	Погружение стажёров в теоретические аспекты технологии «Игра – Воображение – Игра» и наблюдение за практической реализацией технологии.	1,5 часа	2 часа	3 часа	1 час
4	Инициирование (провоцирование) и поддержка спроектированной игровой деятельности стажёрами	-	1,5 часа	2 часа	1 час
5	Приобретение собственного опыта с позиции эксперта в процессе наблюдения инициации (провоцирования), обогащения детской игры другими педагогами-стажёрами	-	-	3 часа	2 часа

3. Способы оценки результатов стажировки

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров проводится организаторами стажерской площадки во время презентации собственного опыта проектирования, инициирования и поддержки детской игровой деятельности и вброса задач на развитие воображения детей стажёрами.

В роли экспертов выступают: муниципальный координатор проекта «Школа Росатома» Головачёва О.В., заведующий МАДОУ «Детский сад № 7», Панисова Н.А., заместитель заведующего Попова Г.В., победитель конкурса «Школа Росатома 2018» воспитатель Телятникова Г.Н. Эксперты представляют качественный отзыв о прохождении стажерами программы стажировки (качественная оценка в баллах).

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов: в ходе рефлексивных и оценочных событий с фиксацией в Дневнике стажёра и на страничке стажировки в социальной сети ВКонтакте.