

**Программа стажировки «Пять волшебных монеток, тайно спрятанных в Поле чудес режиссера, или как упаковать когнитивные задачи пяти образовательных областей в пространство режиссерской игры»**

**1. Информационный блок программы.**

**1.1. Цели программы стажировки:**

1. Освоение стажерами способов самостоятельного проектирования образовательных событий с детьми младшего дошкольного возраста.
2. Создание условий для активного погружения стажеров в пространство режиссерской игры с проживанием педагогической игровой позиции «Я - режиссер».

**1.2. Задачи программы стажировки:**

1. Разработать совместно со стажерами универсальные карты построения предметно-пространственной и образовательной среды ДООУ, направленной на поддержку режиссерской игры воспитанников младшего дошкольного возраста.
2. Исследовать проблематику понятий «когнитивные задачи», «технология наглядно-пространственное моделирование», «способности дошкольника», «образовательные области» и др.
3. Способствовать приобретению опыта проектирования и проживания образовательных событий, инициированных в ведущем виде деятельности дошкольника с внесением когнитивных задач пяти образовательных областей.
4. Сформировать кейс универсальных средств погружения в содержательный аспект стажировки на основе рефлексивных профессиональных действий.

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

Идея опыта заключается в использовании технологии поддержки игровой деятельности дошкольника с включением в нее когнитивных задач развития способностей дошкольника на культурном содержании пяти образовательных областей

В основе опыта лежат идеи Л.С. Выготского, который определял игру, как деятельность, ориентированную на исполнение желаний и потребностей ребенка, только не в единичном аспекте, а в качестве обобщенных эффектов. Игра базируется на создании мнимой ситуации или воображаемой ситуации «Воображаемая ситуация имеет место там, где есть расхождение наглядного поля и поля смыслового» (Л.С. Выготской).

Игра как деятельность имеет свое развитие, и берет свои истоки в предметно-манипулятивной деятельности, в которой закладываются основы успешного развития каждого ребенка, и именно она является полем для прорастания в ней режиссерской игры.

Если мы представим, что игровое (режиссерское) поле младших дошкольников это Поле чудес, на котором могут происходить самые невероятные чудеса, а воспитатель это грамотный и профессиональный садовод, который без труда может вырастить волшебный сад, посадив на поле «пять золотых монет» (содержание пяти образовательных областей), то можно очертить содержательный контур опыта, в который погрузятся стажеры, работающие по данной программе.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования выделено пять образовательных областей или пять направления развития и образования детей:

- Социально-коммуникативное развитие;
- Познавательное развитие;
- Речевое развитие;
- Художественно-эстетическое развитие;
- Физическое развитие.

Профессиональная задача педагога ежедневно (6-8 раз) разворачивать режиссерскую игру в образовательном пространстве группы, на прогулке, в любом уголке пространства детского сада, где находятся воспитанники младшей группы. Режиссерская игра — это такой вид игры, в которой младший дошкольник идет от своего замысла, подчиняя ему и предметы, и действия с ними, и саму предметную ситуацию. Центральным моментом этой игры является событийная сторона. Ролевые отношения представлены слабо, а в начальных формах игры они вообще отсутствуют. Ребенок, действуя с каким-то абстрактным предметом или мелкой игрушкой, создает вокруг них целостную ситуацию. Режиссерская игра, даже в самых начальных формах, имеет небольшой подготовительный этап, когда ребенок что-то обдумывает, порой встает и «сверху» обзереает игровой материал. Наверное, в этот самый момент у него и рождается замысел.

Для того, чтобы на «Поле чудес» появились первые всходы «пяти золотых монет», нужны «инструменты», т.е. необходимо создать условия при помощи которых, «садовод» и младший дошкольник, будут трудиться на «Поле чудес». Педагог должен профессионально наблюдать и постоянно обогащать это волшебное для трех - четырехлетнего дошкольника поле режиссерской игры.

Ведь для зарождения и развития режиссерской игры необходимы определенные условия:

- наличие индивидуального пространства для игры. Внутри этих границ он хозяин, он властелин. Это могут быть домики, которые уютно могут расположиться под столом или под стулом, или внутри пространства, огороженного подушками, ширмы их дети с удовольствием используют в режиссерской игре. Сделать границы государства на полу из кубиков или других предметов, то это тоже будет выход из положения. Индивидуальное пространство может быть и на простом листе бумаги, лишь бы он резко отличался от поверхности, на которой лежит и конечно режиссерское поле;

- наличие мелкого игрового и неоформленного материала. Предметов должно быть достаточное количество, чтобы не ограничивать фантазию ребенка, а, наоборот, побуждать его к созданию новых сюжетов и новых смысловых связей. Это могут быть кубики, коробочки, обрывки тканей, картона, трубочки, мелкие игрушки небольшого размера (машинки, куколки, разные зверюшки, кораблики, деревья, палочки, трубочки, другие предметы).

Педагог инициирует игровые ситуации, при которых ребенок сам начинает включаться в «систему заместителей», беря на себя роли предметов, т.е. происходит замещение действия самим ребенком (действия, взятые из личного опыта). Через специальную организацию замещения предметов и действия в процессе игровых ситуаций на Поле чудес как с взрослым, так и далее в самостоятельных действиях детей, педагог подготавливает возможность понимания ребенком того, что и он сам может быть в игре кем-то иным (продавцом, дочкой и т.д.), что в дальнейшем обеспечивает ему способность овладеть более сложным способом построения игры – овладение ролью.

Ответственность «садовода», обеспечить регулярный «полив» - вброс когнитивных задач в «Поле чудес» инициирующих развитие события. Этот «полив» будет обеспечивать развитие и образование воспитанников.

Но даже сейчас еще «поле» не готово дать высокий урожай. Оно является еще недостаточно развитым и пригодным для развития культур. Ростки будут долго прорастать, если постоянно не вносить в плодородную почву «удобрение» для обогащения почвы режиссерской игры. Садовод-воспитатель, умудренный опытом и знаниями, не только поддерживает, но и сам инициирует и дает идеи для разворачивания режиссерской игры.

В детском саду «Страна чудес», на базе опыта которого будет разворачиваться стажировка, ведущей технологией, является технология наглядно-пространственного моделирования. Педагоги в образовательной деятельности с воспитанниками применяют

технологии наглядного моделирования как способ овладения ребенком действиями замещения реальных предметов, явлений, событий условными заместителями, построение и использование наглядных моделей. Под наглядными моделями, как средством образного характера понимаются эталоны, схемы, модели, символы – то есть понимаются такие виды изображений, в которых выделены и представлены в более обобщенном и схематизированном виде отношения их компонентов, где сами эти компоненты обозначены при помощи условных заместителей. Так, для развития игры детей в рамках реализации технологии моделирования на начальном этапе создаются условия, при которых как в специально организованном взаимодействии с ребенком, так и в его самостоятельной деятельности происходит освоение действия замещения реальных предметов заместителями и действий с ними.

Именно в младшем дошкольном возрасте большую роль отводится трем ключевым задачам:

- созданию условий и организации предметно-пространственной среды группы и для стимулирования и развития режиссерской игры, как деятельности, имеющей решающее значение для развития ребенка по пяти образовательным областям;
- инициирование и поддержка режиссерской игры младших дошкольников и встраиванию когнитивных задач в поле игры, иницирующей развитие события, как формы обучения младшего дошкольника;
- демонстрации и показу различных вариантов игрового поведения, в режиссерской игре способствующих накоплению детьми собственного игрового опыта.

Только проживая большую часть игровой активности в режиссерской игре, дети часто сами ее иницируют. Во время наблюдений, при необходимости обогатить игру ребенка педагог включается в нее (с разрешения ребенка) и помогает ему приобрести новый игровой опыт и иницирует игру в течение дня.

Большую часть дня, трехлетние воспитанники проживают в ведущем виде деятельности, получая эмоционально осмысленный опыт и культурные средства, которые универсальны и благодаря переносу могут быть использованы в разных видах деятельности. Например, один и тот же картонный кружок может быть и медведем, и солнцем, и кашей, и королевой. И это обеспечивает развитие способностей дошкольника, так как способности - это универсальные способы ориентировки в окружающей ребенка действительности (Л.А. Венгер).

Содержание пяти образовательных областей программы младшей группы предлагается переформатировать в короткие когнитивные задачи, предназначенные для внесения их в игровую деятельность младших дошкольников. Предлагается руководствоваться принципами сохранения целостности технологии наглядно-пространственного моделирования – от действия замещения к действию использования, составления собственных моделей и создания условий для перевода их во внутренний план. Все эти задачи представлены в программе «Развитие+» и, составив перспективный план внесения их в поле режиссерской игры, педагог имеет возможность соблюдать важнейшие принципы дидактики - системности и последовательности. В неделю происходит вброс десяти когнитивных задач в различных видах деятельности (сенсорная мастерская, конструктивная мастерская, лаборатория познания мира и другие активности). Так же совместно с музыкальным руководителем и инструктором по физической культуре мы расширяем поле детской активности и, разыгрывая сюжет на режиссерском поле, переходим в пространство музыки или движений. Однако довольно часто музыка становится одним из инструментов поддержки режиссерской игры, и ребенок-режиссер порой, танцует, поет и даже подпрыгивает в такт своим героям.

Таким образом, мы предлагаем использовать две технологии в паре: технологию наглядного моделирования и технологию поддержки игровой деятельности дошкольника как средство развития способностей дошкольника. А благодаря одному из главных признаков режиссерской игры – ее индивидуальности, педагог имеет возможность

внимательно наблюдать за игрой каждого ребенка (внося результаты наблюдений в карту игровых проявлений дошкольника) и подбрасывать индивидуальные задачки в зону ближайшего развития, поддерживая индивидуальный темп развития каждого воспитанника группы.

Уже сегодня прекрасно видно, какие удивительные всходы дают пять образовательных «монеток», «посеянных» педагогом-волшебником в поле режиссерской игры. Детские игры обогащаются новыми знаниями, а играя с педагогом, дети расширяют границы собственного культурного опыта.

## **2.Содержательный блок программы.**

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

1. Техническое обеспечение. 8 персональных компьютеров и ноутбуков, различная аудио, видео и фотоаппаратура и оргтехника, 4 комплекта гарнитуры для компьютера, безлимитный Internet.
2. Програмное обеспечение: Браузер Google Chrome, пакет MicrosoftOffice, платформа Zoom, виртуальная доска Padlet, социальные сети.
3. Оборудование группового помещения (группы, спальни, туалетной комнаты, приемной) для поддержки и развития игровой деятельности.

### **2.2. Программа стажировки**

Программа стажировки включает 3 модуля и рассчитана на 24 часа. Программа позволит актуализировать имеющиеся у стажеров объем теоретических знаний обеспечивающие развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей, а также позволит приобрести практический опыт проектирования и проживания образовательных событий, инициированных в ведущем виде деятельности дошкольника с внесением когнитивных задач пяти образовательных областей. Данная программа предусматривает комплекс различных форм обучения: лекционные, практические занятия, образовательной практики и практические пробы, работа в кластерах, исследовательские пробы.

<b>Модуль №1. Онлайн исследование стажерами требований к инициированию и поддержке детской игры по пяти направлениям развития и образования детей в соответствии с ФГОС ДО (7 часов)</b>
--

<p>- Онлайн исследовательская экспедиция в образовательном пространстве ДОУ. Определение ключевых ориентиров предметно-пространственной и образовательной среды ДОУ, направленных на поддержку режиссерской игры и реализации технологии наглядно-пространственного моделирования. Разработка экспертной карты (работа в сессионных залах).</p>
---

<p>- Виртуальный выход в образовательное пространство группы. Погружение стажеров в развивающую предметно-пространственную среду группы, способствующую развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей. Участие в онлайн экспертизе среды для поддержки игры в групповых помещениях ДОУ по созданным экспертным картам работа.</p>
---

<p>- Презентация опыта. Обсуждение опорных точек технологии наглядно-пространственного моделирования на содержании образовательного взаимодействия с воспитанниками младшего дошкольного возраста.</p>
--

<p>- Презентация опыта. Формирование понятийной картины «когнитивные задачи», «технология наглядно-пространственное моделирование», «способности дошкольника», «образовательные области».</p>
---

<p><b>Рефлексивный анализ и оценка:</b> аутотестирование (ВХОД); выявление ожидания стажеров на виртуальной доске Padlet; разработка и презентация экспертных карт оценки предметно-пространственной и образовательной среды ДОУ для поддержки режиссерской игры дошкольника на содержании пяти образовательных областей.</p>
<p><b>Модуль №2. Проектирование онлайн образовательных событий с детьми младшего дошкольного возраста и проживанием педагогической игровой позиции «Я - режиссер» (7 часов)</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация опыта. Формирование представлений об инструменте внедрения технологии наглядно-пространственного моделирования в режиссерской игре;</li> <li>- Онлайн наблюдение стажеров, рассмотрение основополагающих элементов технологии в контексте событийного подхода в образовании дошкольников;</li> <li>- Онлайн погружение стажеров в опыт использования технологии наглядно - пространственного моделирования в поле режиссерской игры с несением содержания образовательных областей через анализ онлайн просмотра совместной игровой деятельности педагога с детьми с фиксацией результатов наблюдений в чек – листа;</li> <li>- Онлайн исследование действий педагога ДОУ, владеющего основными подходами соединения двух технологий: поддержки игровой деятельности и развитие способностей дошкольника;</li> <li>- Создание технологической карты образовательного события для младших дошкольников (работа в сессионных залах).</li> </ul>
<p><b>Рефлексивный контроль и оценка:</b> презентация технологической карты образовательного события; представление результатов наблюдений за действиями педагога на основе чек-листа; внешняя оценка профессиональных действий стажеров.</p>
<p><b>Модуль №3. Приобретение собственного опыта проживания и развития игровой деятельности дошкольника в ведущем виде деятельности дошкольника с внесением когнитивных задач пяти образовательных областей (10 часов)</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Освоение технологических приемов планирования и инициирования образовательного события в поле режиссерской игры в практическом взаимодействии с воспитанниками ДОУ;</li> <li>- Проектирование и реализация игрового дистанционного образовательного события с применением эффективных технологий;</li> <li>- Презентация образовательных событий в дистанционном формате. Создание видео кейса образовательных событий.</li> </ul>
<p><b>Рефлексивный контроль и оценка:</b> презентация результатов работы группы по проектированию образовательных событий; экспертиза видеороликов; обратная связь со стажерами на виртуальной доске Padlet; аутотестирование/ВЫХОД.</p>

### 2.3. Учебный план стажировки (24 часа)

№ п/п	Формулировка понятийной и практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1.	Входное аутотестирование через Google-Forms. Выявление ожидания стажеров через технологию «Снежный ком»				0,5
2.	Онлайн погружение в основания построения		1		

	предметно-пространственной и образовательной среды ДОУ для поддержки режиссерской игры дошкольника на содержании пяти образовательных областей образовательного события				
3.	Онлайн исследовательская экспедиция для определения ключевых ориентиров предметно-пространственной и образовательной среды ДОУ, направленных на поддержку режиссерской игры и реализации технологии наглядно-пространственного моделирования. Разработка экспертной карты по результатам онлайн исследовательской экспедиции (работа в сессионных залах). Презентация результатов работы групп.			1	1
4.	Виртуальный выход в образовательное пространство группы и участие в экспертизе среды для поддержки игры в групповых помещениях ДОУ по созданным экспертным картам. Презентация результатов экспертизы			1	1
5.	Презентация опыта. Обсуждение опорных точек технологии наглядно-пространственного моделирования на содержании образовательного взаимодействия с воспитанниками младшего дошкольного возраста	1			
6.	Ассоциации. Формирование понятийной картины «когнитивные задачи», «технология наглядно-пространственное моделирование», «способности дошкольника», «образовательные области»		1		
7.	Кейс когнитивных задач. Формулировка когнитивных задач с учетом содержания пяти образовательных областей и технологии наглядно – пространственного моделирования		1	1	
8.	Онлайн погружение. Рассмотрение основополагающих элементов технологии в контексте событийного подхода в образовании дошкольников. Разработка чек-листа проектирования образовательного события. Презентация работы в группах.	1		1	1
9.	Онлайн исследование действий педагога ДОУ, владеющего основными подходами соединения двух технологий: поддержки игровой деятельности и развитие способностей дошкольника. Представление результатов наблюдений за действиями педагога на основе чек-листа.			1	1
10.	Создание технологической карты образовательного события для младших дошкольников			1	
11.	Презентация технологической карты образовательного события;				1
12.	Освоение технологических приемов			2	1

	планирования и инициирования образовательного события в поле режиссерской игры с воспитанниками ДОУ. Презентация проекта инициирования образовательного события. Внешняя экспертная (формирующая оценка). Доработка созданного продукта.				
13.	Реализация игрового дистанционного события с применением эффективных технологий, в группах по выбору.				1
16.	Презентация образовательных событий в видео формате. Создание видео кейса образовательных событий.		1	1	1
17.	Выходное аутотестирование через Google-Form				0,5
ИТОГО		2	4	9	9

### 3. Способы оценки результатов программы.

#### 3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.

Форма оценки	Эксперты	Способ фиксации
Отзывы о результатах программы стажировки.	Педагоги ДОУ, работающие в смешанных творческих группах вместе со стажерами.	Качественная оценка.
Экспертная (формирующая) оценка продуктов, созданных стажерами в ходе стажировки.	Педагоги ДОУ, эксперты Центра Компетенций «Шаг в будущее».	Бальная оценка, максимально 5 баллов + баллы за внесение качественных изменений в продукт после получения адресных экспертных рекомендаций.
Отзывы о результатах программы стажировки.	Стажеры.	Качественная оценка.
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».	Качественная оценка.

#### 1.2 Самооценивание участниками 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 стажеров содержат результат о достижении (или не достижении) поставленных целей, решении (или недостаточном решении) заявленных стажером задач в ходе входного и выходного тестирования.