

**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. **Ф.И.О. разработчика** – Барышева Елена Сергеевна

1.2. **Название программы:** «Образное перевоплощение посредством языка выразительных движений, как обогащение игрового опыта младших дошкольников».

1.3. **Цель программы:** формирование у стажеров компетенций для овладения технологиями обогащения детского игрового опыта образно-выразительными и музыкальными средствами, обеспечивающими поддержку детской образной игры.

**1.4. Задачи программы:**

✓ Создать условия для овладения стажерами организации развивающего игрового пространства, соответствующего современным подходам и требованиям ФГОС дошкольного образования.

✓ Использовать теоретическую базу для внедрения практических приёмов в рамках технологии

✓ Создать условия для активного погружения стажеров в деятельность по поддержке детской игры и проектированию вброса образовательных задач

✓ Исследовать «опорные точки» технологии посредством наблюдения за деятельностью ведущего стажировки

✓ Сформировать совместно со стажерами кейсы практических материалов для поддержки и инициирования игровых ситуаций, способствующих развитию обогащению образов и музыкально-творческих способностей дошкольника, сюжетных ходов их игр

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

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования выдвигает требования:

– формирование способностей ребенка в различных видах деятельности, а способности, в свою очередь рассматриваются, как условия успешного овладения и выполнения деятельности;

– построение вариативного развивающего образования, ориентированного на уровень развития, проявляющийся у ребенка в совместной деятельности со взрослым и более опытными сверстниками, но не актуализирующийся в его индивидуальной деятельности (далее - зона ближайшего развития каждого ребенка), через: создание условий для овладения культурными средствами деятельности; организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей; поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства.

Также Стандарт ставит задачу организовать обучение детей таким образом, чтобы музыкальное образование интегрировалось с другими образовательными областями.

Представленная технология «Образное перевоплощение посредством языка выразительных движений, как обогащение игрового опыта младших дошкольников» является одним из примеров такого обучения.

Данная технология строится на основе музыкально-пластических упражнений и этюдов, в которых предусматривается образное перевоплощение с помощью языка выразительных и образных движений. Где каждое упражнение превращается в маленький театральный этюд. Такие «сценки кипучей деятельности» важны, ведь в них ребёнок играет, а не засыпает от скучного несколько раз повторяемого комплекса упражнений. Образное перевоплощение детей в игре посредством языка выразительных движений предполагает исполнение движений и действий какого-либо персонажа с характерными для него особенностями пластики, мимики и интонации речи. Первоначальное обучение детей приёмам образного перевоплощения проводится на материале этюдов, каждый из которых предназначен для работы над каким-нибудь образом.

Выразительные и узнаваемые образы создаются посредством телодвижений. Мы не только изображаем их мимически, с помощью приемов актерской игры или управления лицевыми мускулами. Мы все тело используем, чтобы передать манеру движения, которая ассоциируется у ребёнка с каждым из этих образов. Типичные движения, позы, любые специфические особенности поведения и черты характера - все это включается в арсенал изобразительных средств, с помощью которых создаются выразительные музыкально-двигательные образы. Одни и те же движения могут использоваться в передаче различных по характеру образов, но в каждом случае они должны исполняться по-разному, нести характер того или иного персонажа, явления.

*Методические приемы, активизирующие двигательно-игровой опыт детей:*

В процессе обучения используются следующие методы:

- Выразительный показ движений, танцевальных упражнений, как самим педагогом, так и ребенком. Данный метод задает наглядный образец исполнения, формирует у детей представление о возможных способах перевоплощения и выполнения движений.
- Словесное пояснение, уточнения помогают детям осознавать знания, выразительные нюансы движений и в соответствии с этим корректировать свое исполнение.
- Образный рассказ побуждает детей представить какую-либо ситуацию, чтобы воссоздать ее в движениях, и тем самым способствует развитию у них фантазии, воображения и творчества.
- Вслушивание в музыку и простейший анализ ее выразительных особенностей. Это позволяет осмысливать содержание музыкального произведения, на этой основе развивать воображение, побуждать к поиску дополнительных выразительных танцевальных средств.
- Подбор стихов и загадок, коротких прозаических зарисовок, помогающих интерпретировать музыкально-пластический образ.
- Рассмотрение иллюстраций, ярких тематических картинок, видеофрагментов.
- Использование образных метафор (руки – лапы, крылья; ноги – копыта).
- Просмотр фрагментов мультфильмов.

Таким образом, прием образного перевоплощения является органичным элементом обогащения образной игры детей и обладает большими потенциальными возможностями для художественно-творческого развития детей. В результате применения данной технологии:

- ✓ Проявляется интерес детей к игровой деятельности.
- ✓ Развиваются общие и творческие способности детей (внимание, мышление, воображение, фантазия, координация, мышечная (музыкальная) память, двигательная активность и др.).
- ✓ Ребенок активнее познает окружающий мир.
- ✓ Легче и с интересом осваивает необходимый объем движений.
- ✓ Приобретается умение ярко, образно исполнять театральные этюды и танцевальные миниатюры.
- ✓ Обогащается эмоциональный мир ребенка.
- ✓ Приобретаются необходимые навыки социальной активности и коммуникативного общения.
- ✓ Развиваются положительные (универсальные) качества личности ребенка: дети ставятся в такие условия, когда они способны проявить активность, инициативу, находчивость, решительность.

*Этапы педагогического сопровождения развития детской образной игры и музыкальных способностей*

<b>Этапы и целевой ориентир педагогического сопровождения</b>	<b>Шаги педагогического сопровождения</b>	<b>Игровая позиция педагога (музыкального руководителя)</b>
1 этап – наблюдение	Шаг 1 – наблюдение за игровым проявлением и музыкально-творческой активностью детей	Педагог наблюдает за игрой детей; фиксирует результат
2 этап – проектирование демонстрации образа – проектирование вброса образовательных задач	Шаг 1 – выявление игровых интересов и предпочтений детей Шаг 2 – организация условий для развития творческих способностей в игровой деятельности	Педагог изучает и фиксирует игровые интересы и предпочтения детей; проектирует детали демонстрации образа и возможности вброса образовательных задач; оснащает развивающую предметно-пространственную среду
3 этап – совместная деятельность в спонтанной детской игре	Шаг 1 – поддержка (провоцирование) моментов игровой деятельности, соответствующей возрасту детей Шаг 2 – не директивное взаимодействие педагога с детьми Шаг 3 – фиксация результатов решения образовательных задач	Педагог занимает игровую позицию, имеющую проблемный характер; заинтересовывает детей, активизирует интерес; стимулирует на проявление музыкальной, творческой активности; осуществляет гибкое планирование с учетом освоения образовательных задач воспитанниками
4 этап – самостоятельная деятельность детей в игре	Шаг 1 – наблюдение за проявлением моментов образного перевоплощения и музыкально-творческой активности детей	Педагог включается в игровое взаимодействие по просьбе детей

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

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

- Дневники стажеров, содержащие информационные и раздаточные материалы, раскрывающие содержательные и рефлексивные материалы стажировки.
- Техническое обеспечение:
  - МБДОУ обладает достаточным количеством аудиторных площадей: музыкальный и физкультурный залы, 4 групповых помещения, Open Space
  - Аудиторный фонд оснащен современным мультимедийным оборудованием: проектор, экран, 7 компьютеров и ноутбуков, различная аудио, видео и фотоаппаратура и оргтехника, 2 комплекта гарнитуры для компьютера, безлимитный Internet.
  - Мольберты, ватман, маркеры, магниты.
- Учебно-методический комплект:
  - листы наблюдений поддержки и сопровождения детей в игровой деятельности;
  - карты оценки развивающей предметно-пространственной среды группы и музыкального зала в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

## 2.2. Программа стажировки.

Программа стажировки включает 3 модуля и рассчитана на 24 часа. Данная программа основана на компетентностном и личностно-деятельностном подходах, предусматривает комплекс различных форм обучения: лекционные, практические занятия, практические пробы технологии и образовательной практики, групповое проектирование, деловые игры. На промежуточных этапах стажировки проводится оценочное мероприятие, которое позволяет оценить уровень присвоения практического опыта стажерами и определить дальнейший маршрут прохождения программы стажировки.

**1 модуль** предполагает позиционное самоопределение стажёров, готовность к осуществлению инновационной педагогической деятельности (готовность к освоению (погружению) инновационной педагогической технологии). Закрепление (повторение) понятий «ведущий вид деятельности» (классификация игры по Е.Е. Кравцовой). Исследование проблематики понятий «образное перевоплощение», «выразительные движения», «игра и обучение», «не директивное взаимодействие» др. Исследование стажерами требований к развивающей предметно-пространственной среде в соответствии требованиями ФГОС дошкольного образования, игровыми и задачами развития музыкальных способностей (7 часов).

*Основные формы работы:* тестирование, ресурсный круг, технология «Снежный ком», лекция с форматом обсуждения, взаимодействие в парах, четвёрках, игровое тестирование «Фокус игры!», стажерская проба.

**2 модуль** направлен на изучение стажёрами основных принципов и направлений технологии в контексте соотнесения с задачами ФГОС ДО. Предполагает ознакомление стажёров с опытом инновационной деятельности педагога, внедряющего технологию «Образное перевоплощение посредством языка выразительных движений, как обогащение игрового опыта младших дошкольников» (9 часов).

*Основные формы работы:* общегрупповые обсуждения (технология «World safe»), взаимодействие в микрогруппах, практические занятия, стажерская проба, оценочное событие.

**3 модуль** направлен на приобретение педагогических компетенций в вопросах обогащения детского игрового опыта образно-выразительными и музыкальными средствами (8 часов).

*Основные формы работы:* работа в кластерах над созданием совместных проектов с последующей их апробацией, общегрупповые обсуждения (технология «Коллективный разум», технология «Brain Storming»), оценочные события, круглый стол, рефлексия «Открытый микрофон», тестирование, рефлексия «7 нот».

## 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
<b>1 модуль</b>					

1.	Знакомство с детским садом, создание благоприятной атмосферы в форме мини-спектакля. Ресурсный круг «Я люблю свою работу!» Самопрезентация стажеров «Я в образе!» Аутотестирование /ВХОД		1,5 ч.		0,5 ч
2.	Выяснение ожидания стажеров методом «Снежный ком»		1 ч.		
3.	Игровое тестирование «Фокус игры!»		0,5 ч.		
4.	Формирование понятийной картины «образное перевоплощение», «выразительные движения», «игра и обучение», «не директивное взаимодействие», «музыкальные способности». Педагогическая дискуссия «Формирование выразительных движений у детей дошкольного возраста и их развитие»	1 ч			
5.	Определение ключевых ориентиров развивающей предметно-пространственной среды, направленной на обогащение детского игрового опыта образно-выразительными и музыкальными средствами		1ч.		
6.	Апробирование полученного опыта через моделирование образовательного пространства под образовательные задачи развития в образной игре			1 ч.	0,5 ч.
<b>2 модуль</b>					
1.	Составление и презентация экспертных карт «Функционал музыкального руководителя (специалиста) в условиях детской игры» (технология «World cafe»)		1 ч.		0,5 ч.
2.	Экспертиза по созданным экспертным картам. Презентация результатов в группах			1 ч.	
3.	Изучение стажёрами основных принципов и направлений технологии, соотнесение с задачами ФГОС ДО. Разбор практических кейсов. Проектирование игровых ситуаций. Презентация результатов в группах	0,5 ч.	1 ч.	1,5 ч.	0,5 ч.

4.	Погружение в опыт взаимодействия ведущего стажировки с воспитанниками по решению задачи обогащения игрового опыта младших дошкольников посредством языка выразительных движений. Апробирование на практике и овладение функцией эксперта в процессе наблюдения. Организация диалога стажеров в контексте обсуждения общей проблемы		1ч.	1ч.	0,5 ч.
5.	Практические приёмы создания атрибутов для формирования полноценного образа для игры (мастер-класс «Всё из ничего!»)		0,5		
<b>3 модуль</b>					
1.	Проектирование технологических приемов поддержки и развития игры в практическом взаимодействии педагога с воспитанниками ДООУ (технология « <i>Brain Storming</i> »)		1,5 ч.		
2.	Апробирование стажерами спроектированных игровых ситуаций образного перевоплощения в деятельности, разворачиваемой детьми и взрослыми внутри игры, используя возможности образовательного пространства ДООУ. Оценка готовности использования технологии (Рефлексия «Открытый микрофон»)			2 ч.	1 ч.
3.	Поиск путей совершенствования технологии включения специалиста в игру для её обогащения и решения образовательных задач		0,5 ч.	2 ч.	
4.	Рефлексия «7 нот» Аутотестирование/ВЫХОД				1 ч.
24 ч.		1,5 ч.	9,5 ч.	8,5 ч.	4,5 ч.

### 3. Способы оценки результатов стажировки.

#### 3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.

Форма оценки	Эксперты	Способ фиксации
Анкетирование участников: оценка результатов освоения программы стажировки	Стажеры	Да/нет
Открытое Internet голосование выложенных лайфхаков созданных в	Он-лайн участники, стажеры, педагоги ДООУ	Количество Like

процессе стажировки на Facebook в группе МБДОУ «Детский сад № 30» г.Саров		
Отзывы о результатах программы стажировки	Педагоги ДОУ, работающие в смешанных творческих группах вместе со стажерами	Качественная оценка
Internet — голосование за кейсы практических материалов (продукты, созданные стажерами) на Facebook в группе МБДОУ «Детский сад № 30» г.Саров	Он-лайн участники, педагоги и родители воспитанников ДОУ городов присутствия Госкорпорации «Росатом»	Количество Like
Оценка профессиональных действий стажеров (сводные данные экспертных листов оценочных событий)	Муниципальный координатор проекта «Школа Росатома», специалисты Управления образования ЗАТО г. Сарова	Качественная оценка

### 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 определяется динамикой самооценки ключевых компетенций стажера.