

Программа стажировки для педагогов дошкольного образования
«СоБытие в разновозрастном сообществе. Развитие в игре и игра в развитии»

1. Информационный блок программы

1.1. Ф.И.О. разработчика - Белокрыницкая Елена Владимировна.

1.2. Название программы: «СоБытие в разновозрастном сообществе. Развитие в игре и игра в развитии».

1.3. Цель программы: Формирование у стажеров компетенций по освоению технологий событийности в разновозрастном сообществе, направленных на развитие игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы:

- Создать условия для погружения стажеров в проблему развития игровой деятельности сообщества детей на культурном содержании пяти образовательных областей.

- Актуализировать представления стажеров о технологиях, обеспечивающих событийный уклад жизни разновозрастного сообщества.

- Обеспечить приобретение стажерами опыта практического использования технологий проектирования и проживания совместно с детьми образовательных событий на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры

Каждый ребенок имеет право на полноценное проживание периода дошкольного детства, получение качественного дошкольного образования, однако всем известно, что решение воспитательно-образовательных задач, достижение государственного образовательного стандарта, вызывает большие трудности.

Как объединить ребятшек? Как в полной мере предоставить им возможность развиваться – физически, интеллектуально, личностно? Как создать условия для формирования инициативы, самостоятельности, произвольного поведения? И при этом учесть их возрастные, индивидуальные особенности?

Ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста является игра. Именно в ней они развиваются в полной мере. Об этом говорят и говорили выдающиеся ученые современности. Это же прописано и в Федеральном государственном образовательном стандарте.

Следовательно, если запустить этот волшебный механизм под названием ИГРА, внося в неё когнитивные задачи из зоны ближайшего развития, можно добиться замечательных результатов и в образовательной области, и в области развития социальных коммуникаций, и во всех сферах развития детей.

Однако, из статей и докладов ведущих специалистов в нашей области мы слышим, что современные дети не умеют играть, современные дети не умеют общаться, договариваться друг с другом, не умеют творить, придумывать, фантазировать...

Подтверждение этих слов мы ежедневно видим в своей работе, дети любого дошкольного возраста, приходя в детский сад, демонстрируют отсутствие этого умения – играть, организовывать игру. Более того, родители тоже не понимают важность игры в развитии ребёнка-дошкольника, в большей степени ориентируясь на учебные моменты, на подготовку к школе.

Что же делать?

Чтобы дети заиграли, нужно создать особые условия:

- Во-первых, необходима специально созданная, правильно выстроенная для каждого возрастного периода игры (мы опираемся на возрастную периодизацию игры Елены Кравцовой) развивающая предметно-пространственная среда.

- Во-вторых, чтобы игра развивалась, необходимо предусмотреть в планировании специально отведенное для неё время, а также нерегламентированные режимные моменты, позволяющие детям доигрывать и заканчивать игровые действия.

- В-третьих, рядом с детьми должен находиться умеющий играть взрослый, поддерживающий игровую инициативу. Так же невозможно не отметить одно из первых условий ФГОС ДО - родители должны стать активными партнёрами детского сада, что позволит создать единую образовательную среду и социальную ситуацию развития, необходимые ребёнку. Следовательно, необходимо проводить работу по повышению игровой компетентности родителей, пониманию ими развивающего воздействия игры.

- И, конечно же, нужны новые современные технологии.

Пройдемся по всем составляющим успешного развития игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

Для реализации первой задачи в нашей группе созданы условия с учётом обеспечения возможности общения и совместной деятельности детей и взрослых, во всей группе и в малых группах, двигательной активности детей, а также возможности для уединения:

- Сделали доступными для игры воспитанников все помещения группы (раздевалка, групповая комната, умывальная, спальня, прилегающий к группе коридор детского сада) в течение всего дня.

- Пространство групповых помещений организовали с учетом возможности изменений предметно-пространственной среды, достаточности его в зависимости от игровой ситуации, от меняющихся интересов и возможностей детей.

- Предоставили возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды, например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т. д.; насытили группу полифункциональными (не обладающими жёстко закреплённым способом употребления) предметами,

пригодными для использования в разных видах детской активности, в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре.

- Продумали возможность наличия в группе различных пространств, а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей для инициирования самодельных игр, провоцирующих интерес ребенка к окружающему миру и окружающим его людям, а также провоцирующих развитие его воображения; периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игру, присущую определенному возрасту наших воспитанников (режиссёрскую, образную, сюжетно-ролевую, игру с правилами).

- Предусмотрели наличие следов групповой и индивидуальной детской деятельности, наличие детской документации в среде, наличие маркеров, правил, установленных детьми.

- Наполнили среду достаточным количеством книг по возрасту и интересам детей.

Насыщенная развивающая предметно-пространственная среда становится основой для организации увлекательной, содержательной жизни, развития игровой деятельности, а, следовательно, разностороннего развития каждого ребенка.

При реализации второй задачи, мы пришли к необходимости использования гибкого планирования воспитательно-образовательной работы в группе.

Цель - «отойти» от учебной модели организации образовательного процесса, повысить статус игры.

При составлении календарного плана воспитательно-образовательной работы, мы решали следующие задачи:

- планирование должно быть направлено на целевые ориентиры дошкольного образования;
- планирование строится с учётом развития детей в группе, их интересов и инициатив;
- обязателен учёт незапланированных событий и образовательных ситуаций, которые возникают здесь и сейчас.

Для решения поставленных задач мы нашли наиболее оптимальной матричную систему календарно-тематического планирования, что помогло сделать его более гибким, найти в режиме дня достаточное количество времени для свободной игры, дало детям возможность доигрывать и заканчивать игровые действия, а воспитателям решать когнитивные задачи в более естественной и интересной для детей деятельности.

Далее мы приведём пример матричного планирования воспитательно-образовательной работы с детьми на неделю.

Работая над третьей задачей, мы уделили большое внимание взаимодействию с родителями:

- формировали понятие о возможности игры как средства для всестороннего развития ребенка;
- повышали интерес к совместной игровой деятельности с собственным ребенком;

- знакомили с разновидностями игр с учетом специфики их применения в семейном воспитании;

- способствовали созданию игровой среды для дошкольника дома;

- поддерживали инициативу в организации игры с детьми в детском саду.

Систему своей работы в этом направлении разделили на 2 этапа: информационный, практический.

К информационному этапу работы отнесли: анкетирование, проведение родительских собраний, родительских «всеобучей», индивидуальные беседы с учётом интересов родителей, размещение информации в родительской группе в ВК.

В практический этап работы вошли: организация «Круглых столов», дни открытых дверей, привлечение родителей к активному участию в жизни группы (волонтерское движение, участие в различных мероприятиях, мастер-классах для детей, событиях группы и детского сада, совместные с детьми проекты и многое другое).

В 2020-2021 учебном году родители нашей группы стали финалистами Всероссийского Фестиваля родительских инициатив «НедетскийStartAp» Школы Росатома с проектом детской библиотеки, созданной их руками. А в группе появилось издательство «Солнечные зайчики», где создаются газеты к различным интересным датам, а также и книги с текстами и иллюстрациями детей.

Работа во всех направлениях по поддержке и развитию игры на культурном содержании пяти образовательных областей объединилась в такой технологии, как **ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ**.

Данная технология позволила открыть новые возможности и выражения детей в их ведущем виде деятельности – игре, развивать способности каждого без нажима и муштры, и привлечь всех участников образовательного процесса (родителей, педагогов, специалистов, администрацию) к активному взаимодействию.

Ценность образовательного события в том, что оно создает единство образовательного процесса, а его содержание отражает картину всего изученного, приобретенного, накопленного, сформированного в творческой, речевой, культурной, эмоциональной сфере. В образовательном событии также представлена целостная картина личностных качеств ребёнка – это работоспособность, настойчивость, исполнительность и качества межличностного общения – это творческое сотрудничество, доброта, отзывчивость, сопереживание. Подготовка к образовательному событию – это творческий процесс и совместная деятельность педагога, детей, родителей, где каждый находит себе место и познает новые возможности своих личностных качеств.

В рамках событийного формата мы активно используем сквозные технологии: «Утренний (вечерний) круг», «Экран выбора», «Помощники», «Сказка перед сном», «Вкусная пятница», «Гость группы», «Мастерские», «Игровой круг».

Таким образом, событийный формат активно начал внедряться в нашей группе, причем не только в очном формате, но и в режиме онлайн. Так, например, в прошлом учебном году у нас проходили такие значимые образовательные события, как «Литературная гостиная», «День рождения Дождика Мокрушкина», «День мамы на океанском лайнере» (в онлайн-формате), «Дед Мороз и музыка», «Мы никогда не забудем» (в онлайн-формате), «Поход», «Самый лучший день, самый грустный день». Некоторые из этих событий являются уже традиционными («Литературная гостиная», «Мы никогда не забудем» и др.), некоторые проходили впервые - «День мамы на океанском лайнере», но все они оставили неизгладимое впечатление у всех участников, от мала до велика.

Приведем фрагмент гибкого (плавающего) планирования событий, прошедших в группе «Солнечные зайчики» в рамках большого События «Бажовский переполох».

Матрица планирования образовательных событий с внесением когнитивных задач (недельного цикла)

Актуальный уровень развития игры (согласно наблюдениям за игровыми предпочтениями)					
Виды игры, количество и имена воспитанников	Режиссерская (3-4 года)	Образная (4-5 лет)	Сюжетно-ролевая (5-6 лет)	Игра с правилами (6-7 лет)	Режиссерская игра высокого уровня (6-8 лет)
Расписать детей – участников События по возрасту					
Предпочтения детей в сюжетах и образах последней недели					
Режиссерская игра	«Автодорога», «Встреча друзей цирка». Часто уединяются, погружены в собственный замысел, издают звуки, имитирующие ролевую речь героев.				
Образная игра	«Полицейский», «Следопыты», «Цирковые звери», «Цирковые артисты», «Хозяин и питомец». Фиксируют образы костюмами, отдельными элементами костюмов, соответствующими атрибутами. Демонстрируют образ.				
Сюжетно-ролевая игра	«Цирк», «Дочки-матери», «Поход на речку». Самостоятельно моделируют пространство для игры, договариваются с партнерами по игре, ведут ролевой диалог, подхватывают и развивают замысел игры.				
Игра с правилами	«Игра-самоделка по типу «Крестики-нолики», «Бродилки», «Баланс». Умеют соблюдать заданные правила, договариваются с партнерами по игре о изменении правил, самостоятельно разрешают спорные ситуации.				
Режиссерская игра высшего уровня	Собирательные образы по мотивам русских народных сказок. Самостоятельно придумывают сюжет, предметно его представляют, придумывают и разыгрывают множество ролей самостоятельно.				
Раздел программы	Когнитивные задачи (образовательные области: социально-		Возможный вброс задачи в игру		

	коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие)	
Формирование целостной картины мира	<p>Программное содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содействовать расширению представлений детей о достопримечательностях Урала при просмотре видеоролика; - актуализировать представления детей о малой родине; - способствовать расширению знаний детей о традициях и обычаях, распространенных на Урале. - познакомить детей с промыслами декоративно-прикладного искусства Урала. 	<p>На Утреннем круге появляюсь в образе экскурсовода и приглашаю детей на виртуальную экскурсию /видеоролик о Парке П. Бажова в г. Златоусте, Челябинской области/ https://youtu.be/mau8K5Ep3rk</p> <p>После просмотра ролика ребята обнаруживают шкатулку с минералами. Дети рассматривают минералы, делятся своими ощущениями, возможностями использования, ранее полученным опытом. Проводится минута созерцания. Дети придумывают названия камням и объясняют свой выбор. Предлагаю побыть в роли Уральских мастеров.</p>
Изобразительное искусство	<p>Программное содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способствовать развитию предпосылок ценностно-смыслового восприятия произведений камнерезного искусства, расширению элементарных представлений детей о камнерезном искусстве, как об эстетической ценности; - развивать чувство цвета; - способствовать проявлению творчества при изготовлении эскизов. 	<p>Во время разыгрывания детьми с/р игры «Путешествие» появляюсь в роли Данилы Мастера, организую своё «ролевое поведение», изображаю работу с камнем. Заинтересованные дети подходят к герою и наблюдают за его действиями. Данила говорит о труде камнереза, напевает песню «Ах вы, камушки – самоцветики». Обращается к детям: «Хозяйка Медной горы поставила мне задачу - сделать к вечеру поделки из камня. Мне нужны подмастерья, которые помогут создать эскизы таких поделок». Организуется «поле» для создания эскизов. Дети индивидуально (по желанию в микрогруппах) создают эскизы поделок. Материал на выбор детей (краски, карандаши, мелки и т.д.).</p>
	<p>Программное содержание:</p> <ul style="list-style-type: none"> - продолжить расширять элементарные представления детей об искусстве Уральских мастеров: - совершенствовать изобразительные 	<p>Данила Мастер приходит на следующий день и говорит о том, что Хозяйка Медной горы одобрила эскизы детей. Они не просто подмастерья, а настоящие мастера и могут изготовить поделки по собственному</p>

	<p>умения с опорой на эскиз при выполнении работы в технике мелкой пластики.</p> <p>- способствовать реализации самостоятельной творческой деятельности детей.</p>	<p>замыслу. Материал на выбор детей (соленое тесто, глина, пластилин и т.д.) И ранее изготовленные эскизы – тоже на выбор детей. А, если, кто-то из ребят возьмет на себя роль художника-оформителя, можно предложить ему помощь по созданию мультипликационных афиш.</p>
И т.д. по всем разделам образовательной программы		
Сквозные технологии программы	Когнитивные задачи	
Экран выбора	Способность выбирать, действовать инициативно и самостоятельно, соблюдать нормы толерантного поведения в разновозрастном сообществе.	
Игровой клуб	Становление целенаправленности и саморегуляции собственных действий детей.	
Утренний круг	<p>Развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания и сопричастности к традициям группы. Формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, уважительного отношения и чувства принадлежности к сообществу детей и взрослых своей группы. Развитие умений легко входить в контакт со сверстниками и взрослыми, быть активным и доброжелательным в общении: слушать и понимать речь собеседника, в общении проявлять уважение к сверстнику и взрослому. Развитие умения общаться с учетом ситуации, ориентировка на собеседника: поддержка тем разговора, возникающих по инициативе сверстника или взрослого. Умение использовать невербальные средства общения (жесты, мимику), регулировать темп речи и силу голоса, использовать разнообразные интонации.</p>	
Технология «Вкусна пятница»	Развитие самоанализа собственного поведения и деятельности, сопереживания и сопричастности к жизни группы, способности к организации и планированию.	
Технология «Сказка перед сном»	Создание эмоционально-благоприятного фона во время подготовки ко сну. Чувства комфорта и ощущение домашнего уюта, способствующих быстрому засыпанию.	
Технология «Мастерские»	Использование и применение знаний и умений, полученных в образовательной деятельности. Соблюдение норм толерантного поведения в разновозрастном сообществе. Закрепление умения взаимодействовать в коллективе сверстников.	
Технология «День именинника»	<p>Умение выражать эмоциональное отношение к значимым событиям друг друга.</p> <p>Формирование правил этикета в праздничных событиях. Развитие умения изготавливать подарки своими руками.</p>	
Технология	Привлечение родителей и значимых людей с целью обогащения собственных знаний и	

«Гость в группе»	умений, увлечений и применение в новых способах деятельности.
Технология «Помощники»	Формирование способности по собственной инициативе с ориентацией на общественные мотивы, стремление выполнять работу для сверстников и взрослых своей группы. Формирование и совершенствование способов действий во всех трудовых процессах, в том числе по обслуживанию самого себя. Закрепление умения работать в коллективе сверстников (замечать затруднения приходить на помощь другим, быть справедливым в оценке своего труда и сверстников). Развитие конструктивных способностей (умение планировать, представлять промежуточный и конечный результат).
Далее идут когнитивные задачи всех специалистов (учитель-логопед, тифлопедагог, педагог-психолог, инструктор по физкультуре, музыкальный руководитель)	

Данная форма работы и представленные в ней технологии могут быть полезны педагогам ДОУ, тем, кто активно развивается в профессии, заинтересован в современных подходах, умеет и любит играть, видит, поддерживает детскую инициативу и предоставляет детям свободу выбора.

2. Содержательный блок программы.

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

- интерактивная мультимедийная система;
- оргтехника;
- Zoom;
- наглядный демонстрационный материал в программе в Microsoft PowerPoint;
- раздаточный материал;
- оборудование и материалы групповых помещений.

2.2. Программа стажировки

Программа стажировки включает в себя три модуля.

Формы обучения: лекции, семинары, образовательные события, групповая и индивидуальная работа, погружение в деятельность, деловые игры, самостоятельная работа по разработке проектных идей.

Модуль 1. «Образовательное событие в разновозрастном сообществе как способ развития и поддержки игры дошкольника».

Онлайн-представление участников стажировки в группе «Лента СоБытия», знакомство с городом.

Знакомство участников стажировки с укладом жизни детского сада.

Определение стажерами лично значимых целей обучения через деловую игру «Мировое кафе».

Визитная карточка ведущего стажировки, видео-презентация группы «Солнечные зайчики».

Определение ключевых моментов стажировки через исследование понятий: «событие», «образовательное событие», «разновозрастное сообщество»; «гибкое планирование»; «интеграция», «взаимодействие участников образовательных отношений», «поддержка игры», «ситуации инициативы», «когнитивная задача», «сквозные технологии».

Погружение стажеров в развивающую предметно-пространственную среду разновозрастной группы, способствующую развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей.

Презентация опыта «Технологии поддержки и развития игры на культурном содержании пяти образовательных областей. «Экран выбора».

Обсуждение и анализ стажерами представленного опыта.

Рефлексивный анализ стажеров через группу «Лента СоБытия» в социальной сети ВК.

Модуль 2. «Использование сквозных технологий, обеспечивающих событийный уклад жизни разновозрастного сообщества детей».

Ознакомление стажеров с методами организации образовательного события. Гибкое планирование. Сквозные технологии.

Разработка и презентация образовательного события в подгруппах с опорой на матричное планирование с использованием сквозных технологий.

Апробация стажерами спланированного события для решения когнитивных задач пяти образовательных областей в игре через работу в микрогруппах.

Определение затруднений через командный формат обсуждения процесса.

Знакомство стажеров с детьми для последующей организации образовательного события.

Рефлексивный анализ стажеров через группу «Лента СоБытия» в социальной сети ВК.

Модуль № 3. «Апробация стажерами персонального опыта в рамках заявленной темы»

Апробирование на практике спроектированных образовательных событий, обеспечивающих развитие ребёнка в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

Презентация образовательных событий, проведённых стажерами.

Проведение собственного анализа образовательного события.

Итоговая рефлексия стажёров по определению целостности и практической значимости приобретённых компетенций для дальнейшего саморазвития.

Рефлексивный анализ стажеров через группу «Лента СоБытия» в социальной сети ВК.

2.3. Учебный план стажировки (24 учебных часа)

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие

1	Модуль 1. «Условия становления и поддержки игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей»	1,0	2,5	4,25	1,25
1.1	Открытие стажировки. Знакомство.		0,5		
1.2	Фиксация ожиданий стажеров, возможных дефицитов. Постановка практической задачи, обсуждение проблем, возникающих при её решении. Технология «Нетворкинг».		0,5		0,25
1.3	Погружение стажеров в образовательное событие, инициированное ведущим стажировки. Фиксация ключевых моментов решения поставленной ранее проблемы. Дискуссия.		0,5	0,5	
1.4	Формирование понятийной картины. Классификация игры в соответствии с периодизацией Е.Е. Кравцовой. Разработка функционала действий воспитателя по развитию и поддержке игры на культурном содержании пяти образовательных областей. Технология «Мировое кафе».		0,5	1,0	0,25
1.5	Презентация опыта ведущим стажировки «Условия становления и поддержки игровой деятельности».	1,0			
1.6	Погружение стажеров в реализацию технологий поддержки и развития игры. Овладение функцией эксперта в процессе наблюдения/игрового партнера в процессе игрового сотрудничества. Фиксация вопросов, проблемных мест.		0,5	0,5	0,25
1.7	Рефлексия прожитого дня. Технология «Анкета-газета».				0,5
1.8	Проектирование образовательных событий по каждому виду игры на культурном содержании			2,25	

	пяти образовательных областей. Самоподготовка стажеров.				
2	Модуль 2. «Проектирование образовательного события на культурном содержании пяти образовательных областей»	0,5	1,5	5,0	2,0
2.1	Презентация стажерами проектов, подготовленных накануне. «Кейс– технология».		1,0		
2.2	Апробирование спроектированных образовательных событий на участниках стажировки. Технология «Деловая игра». Рефлексия. Фиксация ключевых моментов, затруднений.			2,0	1,0
2.3	Презентация из опыта работы детского сада «СОБЫТИЕ, МЕРОПРИЯТИЕ, ПРОЕКТ – отличительные особенности. Технология «Круглый стол». Фиксация «опорных точек» СОБЫТИЯ.	0,5	0,5		
2.4	Апробирование спроектированных игровых событий с детьми. Опыт взаимодействия в событийном формате. Технология «Волонтёры». Самоанализ прожитого образовательного события с опорой на видеоматериал.			0,5	1,0
2.5	Подгрупповое проектирование мастер-классов для внедрения в большое образовательное событие. Самоподготовка стажеров.			2,5	
3	Модуль № 3. «Малые и большие образовательные события. Матрица планирования события».	0,5	0,75	1,25	3,5
3.1	Краткий инструктаж по участию стажеров в большом образовательном событии.	0,5			
3.2	Погружение стажеров в большое образовательное событие.				1,5
3.3	Монтаж и показ видеоматериалов с последующим обсуждением. Оценочная			1,25	

	деятельность экспертов – стажеров и экспертов – практиков. Фиксация результатов.				
3.4	Проектирование матрицы образовательного события в подгруппах с последующей презентацией.		0,75		
3.5	Анализ итогов стажировки, получение обратной связи. Рефлексия к полученному опыту. Технология «Открытый микрофон».				2,0
Итого		2,0	4,75	10,5	6,75

3. Способы оценки результатов программы

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров

Привлечение экспертов (воспитатели, родители, специалисты ДООУ). Эксперты наблюдают деятельность стажеров, дают экспертную оценку.

Презентация стажерами собственных продуктов стажировки (взаимная оценка).

Анализ вопросов стажеров, возникавших в ходе обучения, корректировка хода стажировки.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов.

Рефлексии (активность в группе ВК, «Лента СоБытия»), тестирования.