

**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. **ФИО разработчика:** Козабаранов Никита Сергеевич

1.2. **Название программы:** «Игровая коллаборация – технология, обеспечивающая развитие дошкольников в игре».

1.3. **Цель программы:** создать условия для овладения стажерами профессиональными компетенциями в рамках технологии «Игровая коллаборация – технология, обеспечивающая развитие дошкольников в игре» на культурном содержании образовательной области «Физическое развитие».

1.4. Задачи программы:

- обеспечить условия для овладения технологией «Игровая коллаборация» с учетом классификации детской игры Е.Е. Кравцовой;

- погрузить стажеров в непосредственное взаимодействие с детьми в момент овладения технологией «Игровая коллаборация»;

- создать условия для формирования у стажеров компетентности интеграции игрового и спортивного оборудования;

- создать условия для взаимодействия специалистов детского сада при разработке и реализации матрицы образовательного события;

- создать условия активного погружения стажеров в практику реализации технологии «Игровой коллаборации», как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности;

- способствовать приобретению педагогами рефлексивных навыков анализа полученного опыта в овладении технологией.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры

Технология «Игровая коллаборация» во взаимодействии с дошкольниками направлена прежде всего на поддержку детской игры и становление самостоятельности, всеми педагогами коллектива. Технология хорошо ложится на все возрастные виды детской игры.

Младший возраст (3-4 года), где доминирует режиссерская игра – игра одного ребенка. Взаимодействие взрослого с ребенком происходит с позиции «рядом». Прямого игрового контакта не происходит, и здесь важным моментом является взаимодействие инструктора по физической культуре с воспитателем. Основным этапом для дальнейшего развития игры является метод наблюдения, после чего я начинаю подстраиваться под игру ребенка удерживая

тематику его игровых действий. Если он рубит бревнышки, как это делал папа, то я пилю бревнышки, обогащая опыт ребенка. Нарубив и напилив бревнышек, мы с ребенком будем перешагивать через них решая задачу в области физического развития.

В средней группе (4-5 лет) присутствует образная игра. Дети на себя принимают разные образы: мишки (идет в развалку), тигры (крадется), лягушки (прыгает с кочки на кочку), обезьянки (лезет по лианам). Образную игру легко обогатить и развить с помощью технологии «Игровая коллаборация», я могу выступать в роли зрителя и комментировать действия героя или принять на себя образ с последующим описанием внешних признаков или действий решая свои когнитивные задачи. А к концу средней группы это можно завязать в сюжет, так как не редко начинает зарождаться сюжетно – ролевая игра.

В старшей группе (5-6 лет) расцвет сюжетно – ролевой игры, где на первый план выходит взаимодействие-коллаборация между всеми участниками игры. Без взаимодействия сюжетно-ролевая игра не произойдет. И здесь важно чтобы инструктор и воспитатель действовали в одном направлении, так как эта работа в унисон, она расширит практику ребенка, качественнее решит задачи физического и познавательного развития, но перенести игру из группы в спортивный зал сложнее, чем, например, в других видах детской игры, поэтому перенос игровых действий при переходе в спортивный зал нужно продумывать качественно, совместно и воспитателю, и инструктору.

Подготовительный возраст (6-7 лет) - период игр с правилами. Поэтому моя роль при взаимодействии с воспитателем, быстро узнать доминирующий интерес, и стать «привлекательным» участником их игры. Грамотно взять умения детей и использовать их в решение когнитивных задач по физическому развитию.

Технология «Игровая коллаборация» опирается на составление матрицы образовательного события, которая позволяет синхронизировать действия всех участников образовательного взаимодействия, согласовать замыслы и спланировать решение когнитивных задач пяти образовательных областей программы. Благодаря ей (матрице) образовательное событие происходит более продуктивно. Так как она построена на тесном взаимодействии с педагогами детского сада, когда известны образовательные задачи, интересы детей и доминирующий вид игры.

В результате прохождения стажировки ее участники овладеют технологией «Игровая коллаборации» и способами взаимодействия с детьми и взрослыми. Научатся создавать циклограмму играющего инструктора. Приобретут компетенции для интеграции игрового и спортивного оборудования с учетом классификации детской игры.

2. Содержательный блок программы

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

- помещения дошкольного учреждения (групповые помещения, музыкальный зал, спортивный зал, Open Space);
- спортивное и игровое оборудование;
- мультимедийное оборудование;
- ноутбуки (по количеству участников стажировки);
- Wi-Fi сеть по всему дошкольному учреждению;
- презентационные материалы;
- раздаточный материал (по количеству участников стажировки);
- бумага, ватман, канцелярские принадлежности.

2.2. Программа стажировки (формулировки понятийных или практических задач, решаемых на стажировке, содержание работы по задаче)

Стажировка начнется с кругового сбора – знакомство стажеров и ведущими стажировки.

После кругового сбора стажеры разделятся на 4 команды и отправятся на экскурсию по детскому саду.

Затем произойдет актуализация знаний по классификацию игровой деятельности Е.Е. Кравцовой. И произойдет переход к поэтапному знакомству с технологией «Игровая коллаборация».

Будут разработаны оценочные листы для экспертизы РППС в группе и спортивном зале и тут же апробированы. После чего произойдет рефлексия в форме эссе.

Знакомство с технологией начнется через создание тетради «Сбор информации», которая затем будет запущена в действие, для выявления какая игра «живет» на каждом возрасте. Работа будет проходить в малых группах.

Пройдет сбор и обмен своими наблюдениями.

Второй день начнется с наблюдения за ведущим стажировки, как он в ходе игры начинает подготовку к образовательной ситуации, решая когнитивные задачи по физическому развитию. Продолжится день деловой игрой «Специалист и игра», где будут выявлены плюсы и минусы погружения специалиста в детскую игру.

Затем стажеры научатся разрабатывать матрицу образовательного события. Создание матрицы будет проходить малыми группами, после чего каждая группа презентует свою матрицу. Далее стажеры приступят к разработке и подготовке образовательного события с использованием матрицы.

Третий день будет посвящен реализации разработанных стажерами образовательных событий, экспертизе данных событий.

По итогам стажировки пройдет финальная рефлексия, где каждый стажер сможет подвести итог удовлетворенности стажировкой и уровнем овладения технологией.

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.	Открытие стажировки. Знакомство. Выявление ожиданий стажёров.		0,5		
2.	Знакомство с пространством детского сада.		1		
3.	Workshop «Классификации детской игровой деятельности по Е.Е. Кравцовой»		1		
4.	Создание оценочного листа для интеграции игрового и спортивного оборудования с учетом возрастной игры.			1,5	
5.	Экспертиза предметно-развивающей среды на разных возрастных группах для выявления дефицитов спортивного оборудования.			1,5	
6.	Разработка тетради «Сбор информации».	0,5		0,5	
7.	Квест - сбор информации.			2	
8.	Погружение в опорные точки технологии «Игровая коллаборация».		2		
9.	Знакомство с когнитивными задачами по физическому развитию для каждой возрастной группы на текущий момент.		0,5		
10.	Деловая игра «Специалист и игра».		1,5		
11.	Создание матрицы образовательного события.				1
12.	Презентация разработанной матрицы.		1,5		
13.	Разработка и подготовка к			2	

	образовательному событию.				
14.	Реализация образовательного события.				4
15.	Рефлексия продуктивности технологии «Игровая коллаборация».				3
	Итого	0,5	8	7,5	8

3. Способы оценки результатов стажировки

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров: (как, в какой форме и кем будет организована, каков способ фиксации оценки (баллы, результаты Интернет-голосований, рецензии на созданные материалы и т.п.).

Оценку стажеров проводят:

- внешние эксперты (специалист Департамента образования Ушакова Е. В., Герасимова И. М., победители конкурсов профессионального мастерства, в том числе и проекта «Школа Росатома» прошлых лет: Барышева Е. С., Чапаева М. С.) в баллах по экспертным листам;

- сами стажеры по разработанным ими оценочным листам, а также рефлексию «Новостной репортаж».

Так же материалы стажировки будут размещены в официальной группе МБДОУ «Детский сад № 16», в группе в ВКонтакте для родительской общественности, посетителей группы.

3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов.

Самооценивание стажерами собственных результатов осуществляется путем рефлексии участников в рамках каждого этапа через формы: «Диаграмма самооценки», «Дорожка успеха» в виде приемов визуализации и высказывания.