

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. Щелокова Мария Владимировна.

1.2. Название программы: «Технология – ГеймДжаз, как технология проектирования образовательных событий через игровую деятельность на культурном содержании пяти образовательных областей»

1.3. Цель программы:

Освоение стажерами инструментария самостоятельного проектирования образовательного события через игровую деятельность на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз,

1.4. Задачи программы:

1.4.1. Создать условия для активного погружения стажеров в практико-ориентированную деятельность по проектированию образовательных событий и развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз,

1.4.2. Исследовать семантику и адаптивную проблематику понятий: «образовательное событие», «субъектность», «пространство детской инициативы», «игровая деятельность дошкольников», «проблемная ситуация», «нейроигры», «дивергентное мышление», «ролевое поведение» и др.

1.4.3. Способствовать приобретению стажерами практических компетенций работы с технологией «ГеймДжаз».

1.4.4. Сформировать совместно со стажерами картотеку рамочных проектов, алгоритма действия педагога для использования в профессиональной деятельности по теме стажировочной площадки.

1.4.5. Создать условия для самостоятельной оценки деятельности педагогов при проектировании и реализации образовательного события по технологии ГеймДжаз.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры (подробное описание эффективных методики технологий работы в рамках темы Конкурса).

Как не мешать детям играть? Как сберечь их игровое пространство, ценность их воображения и фантазий...

Как использовать полученные знания из огромного информационного поля? Как нам, педагогам, не забыть, что игра – это то, чем должен жить ребенок....

Ответы на эти и многие другие вопросы, думаю, волнуют многих.

Ведь целевые ориентиры Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования гласят:

-«ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам»;

-«...проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности-игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности ... способен выбрать себе род занятий, участников по совместной деятельности»;

-«.....активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других...»;

-«ребёнок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать.....»

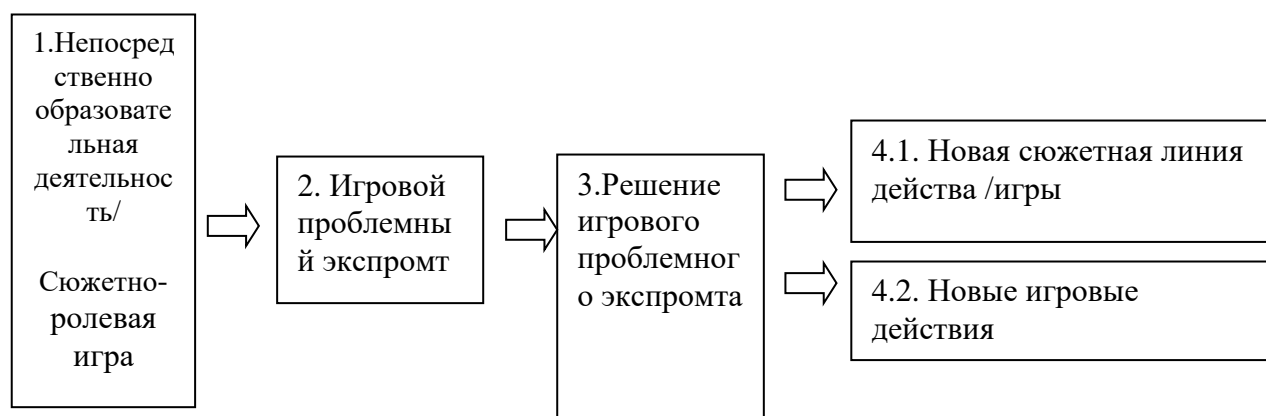
Все это стало для нас Starting point в поиске эффективных технологий, методик, практик, да и просто рассуждений.

В основе идеи представленного опыта лежит технология ГеймДжаз. В названии самой технологии уже лежат такие понятия как игра (game) и джаз (музыка, дух) (jazz).

Квинтэссенция, душа данной технологии:

Искусство педагога! Сымпровизировать, вдохновить, взяв на себя роль Дирижёра и Аранжировщика, и как по нотам, повернуть ход детской активности. Решить игровую проблемную ситуацию. Продолжить, изменив линию сюжета и расширив звучащий ряд игры.

Её можно выразить в линейном алгоритме:



Технологию ГеймДжаз возможно использовать

1) Непосредственно образовательная деятельность /Сюжетно-ролевая игра.

Позиция взрослого: взрослый–Дирижёр.

Свободная деятельность, в том числе сюжетная игра-самая привлекательная для детей. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений.

В подготовительный период игры педагог инициирует взаимоотношения детей таким образом, что каждый ребёнок находит "свою нишу", в которой полнее проявятся его способности.

Дети сами выбирают тему игры, определяют линии её развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру и т.п. Каждый ребёнок свободен в выборе средств воплощения образа. Самое главное – в игре дети договариваются, совместно воплощают свои замыслы, представления, своё отношение к тому событию, которое разыгрывают.

2) Игровой проблемный экспромт

Позиция взрослого: взрослый - мудрый Аранжировщик.

Взрослый в ходе совместной сюжетной игры усиливает сюжетную линию за счет создания игровой проблемной ситуации, чем провоцирует детей к активному способу её решения, т.о. субъектная позиция будет проявляться в самостоятельности целеполагания и мотивации деятельности, нахождении путей и способов ее осуществления, самоконтроле и самооценке, способности получить результат.

3) Решение игровой проблемной ситуации.

Позиция взрослого: взрослый – партнер - Композитор.

Взрослый предоставляет возможность детям в процессе деятельности найти решение, игрового экспромта. Создать свою матрицу гармонии.

- Формирование интересов и действий ребенка в различных видах деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз,

- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

- Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз,

В зависимости от особенностей общеобразовательной программы и возможностей педагогов, данные трэки через игру помогут решению **задач:**

- Формирование целостной картины мира и расширение кругозора с учетом культурного содержания пяти образовательных областей,

- развитие игровой, познавательно-исследовательской, музыкально – познавательной, творческой и продуктивной (конструктивной) деятельности;

- развитие восприятия, мышления, дивергентного мышления речи, внимания, памяти;

- освоение общепринятых норм и правил взаимоотношений со взрослыми и сверстниками.

Ребенок получает бесценный опыт для дошкольника: ставить перед собой цель и достигать ее, совершать при этом ошибки и находить правильное решение, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Данная деятельность может служить толчком для дальнейшего активного поиска информации, экспериментирования по заданной теме, что полностью отвечает канонам образовательного события.

Решение игрового проблемного экспромта не ставит точку в развитии игры, осваивая новые знания, детская игра может разворачиваться в новом сюжете.

4) Новая сюжетная линия игры.

Позиция взрослого: взрослый – тактичный Импровизатор.

Импровиз ...Экспромт...Игра продолжается.....

2.Содержательный блок программы.

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

2.1.1 Дневники стажеров - партитура, включающие маршрутный лист стажировки, мониторинговые и рефлексивные карты.

2.1.2 Техническое обеспечение.

МБДОУ обладает достаточным количеством аудиторных площадей: методический кабинет, музыкальный и физкультурный залы, гостиная, зона «open space», кабинеты: педагога-психолога, учителя-логопеда, конструирования и шахмат, математики и логики, Эко – студия; 8 групповых помещений.

Аудиторный фонд оснащен современным мультимедийным оборудованием: интерактивная доска, 2 мультимедийных проектора, 1 интерактивный мультимедийный проектор, 3 SMART TV, mimioclass, 16 персональных компьютеров, документкамера. Различная аудио, микшер, видео и фотоаппаратура, оргтехника, безлимитный Internet, покрытие WI-FI на территории всего МБДОУ.

Магнитные доски, мобильные демонстрационные стенды

2.1.3. Раздаточный практико–методический материал для участников стажировки.

2.2. Программа стажировки

Программа стажировки по освоению технологии ГеймДжаз определяет стажеров, как Джазистов. Поэтому мы позволили себе заменить традиционные «модули» стажировки, на «трэки». Таким образом, программа стажировки включает в себя 3 трэка.

Данная программа имеет практико-ориентированную направленность, следовательно, основана на личностно-деятельностном подходе. Программа предусматривает компиляцию различных форм образования Джазистов с учетом принципов адаптивности, концентричности, проблемных блоков и др.

Понятийные задачи	Практические задачи
1 трэк программы – вводный (1,5 часа)	
<p>Исследовать семантику и адаптивную проблематику понятий: «субъектность», «пространство детской инициативы», «игровая деятельность дошкольников» «проблемная ситуация», «нейроигры», «дивергентное мышление», «ролевое поведение».</p> <p>Формирование понятийной картины: «сюжетосложение» «образовательное событие»</p>	<p>Обсуждение по принципу метода Дельфийского оракула обозначенных понятий.</p> <p>Составление тезауруса джазиста - пишем партитуру.</p> <p>Определения принципов организации: сюжетно-ролевой игры образовательного события.</p> <p>Разработка критериев: «Мудрая коллаборация на культурном содержании пяти образовательных областей» «Эффект Розенталя или как мудро дирижировать коллективом»</p> <p>Разработка характеристик: «мерило событийности» «Принуждать / побуждать или хвостики субъектности» «конвергент – дивергент»</p>
Рефлексия с использованием технологии «Острова»	
2 трэк программы – практический (19,5 часов)	

<p>Рассмотрение технологии «ГеймДжаз», основные понятия и принципы.</p> <p>Погружение в проблему с помощью технологии Фиш боун, путём создания проблемных ситуаций, создания комфортных условий для решения проблемных ситуаций, активизации инициативности дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей</p> <p>Эмоциональная рефлексия с использованием технологии «Острова» (увертюра)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Освоение ролей «дирижёр игры», «мудрый провокатор», «партнер-композитор», «партнёр-исполнитель». Разработка совместно со стажерами картотеки рамочных проектов, алгоритма действия педагога для использования в профессиональной деятельности по теме стажировочной площадки.
<p>Формирование практического алгоритма действий взрослого для организации сюжетно-ролевой игры с использованием технологии «ГеймДжаз».</p> <p>Стажерские пробы.</p>	<p>Освоение технологии Практикум</p> <ul style="list-style-type: none"> «ГеймДжаз», через составление Джазистами технологических карт, а также участие в игровых практикумах друг с другом и с детьми. <p>Практикум. совместно с Джазистами практический материал для дальнейшего использования в профессиональной деятельности по теме стажировки.</p> <ul style="list-style-type: none"> Моделирование образовательного события с применением технологии «ГеймДжаз».
<p>Содержательная Рефлексия- с использованием приёма «Чемодан, Корзина, Мясорубка»: Свод анализ эмоциональной рефлексии «Острова» (кульминация)</p>	
<p>Зтрэк программы – финальный (3 часа)</p>	
<p>Полипозиционная дискуссия «Бьюти девичник».</p>	<p>Поиск путей совершенствования технологии «ГеймДжаз» с использованием метода решения контекстных задач на культурном содержании пяти образовательных областей</p>
<p>Итоговая рефлексия с использованием приёма «Острова»</p> <p>Сравнительная рефлексия с использованием приёма «Мажор-минор»(эпилог)</p>	

2.3. Учебный план стажировки:

№ п/п	Формулировка понятийной и(или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1 трек программы (1,5 часов)					
1.1	Определение ожиданий Джазистов с использованием техники «эффект Розенталя» или «самореализующиеся пророчества».		0,5		
1.2	Исследование семантики и проблематики понятий по теме стажировки: «Субъектность», «пространство детской инициативы», «игровая деятельность дошкольников» «проблемная ситуация», «нейроигры», «дивергентное мышление», «ролевое поведение». Составление Тезауруса	0,5	0,5		
2 трек – практический 19,5 часов					
2.1	«Мудрый Аранжировщик игры» Знакомство с технологией ГеймДжаз Образовательная сессия	0,5	1		
	«ГеймДжаз вокруг нас» Презентация опыта работы педагога с детьми с применением технологии ГеймДжаз			1	0,5
	«Суд над игрой» Анализ образовательного события, продемонстрированного руководителем стажировки		0,5		1
	«Воображариум»	0,5	1		

Практикум для стажеров «Знакомство с играми с правилами по сюжетосложению, развитию воображения и дивергентного мышления»				
«Знакомьтесь, наша детвора!» Взаимодействие стажеров с детьми на группах с возможным использованием материалов, полученных в рамках «Воображариума», педагогическая импровизация			1	
«Вернисаж джазовых идей» Презентация командами спроектированных образовательных событий, в рамках домашнего задания Апробация, предложенных вариантов событий на стажерах.		0,5	1,5	
«Педагог должен быть интересен детям» Тренинг с педагогом-психологом		1		
«Ритм. Речь. Кинестетика» Музыкальные нейроигры как элемент технологии ГеймДжаз Практикум		0,5	0,5	
«Разведка боем» Образовательная сессия Экспертиза РППС групп МБДОУ в рамках подготовки к реализации спроектированных командами образовательных событий	1	0,5	1	1
«Джаз Банд» Стажёрские пробы Образовательное событие			4	1

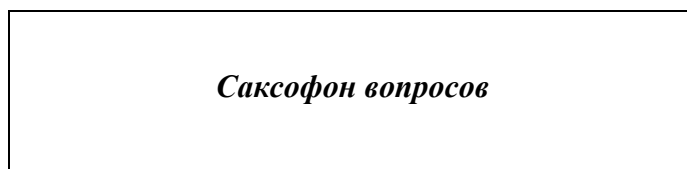
	стажёров с детьми				
	3 трек – финальный (3 часа)				
	«Я адвокат и судья» Диспут. Самоанализ проведенных мероприятий		1,5		0,5
	Итоговая рефлексия «Мажор или минор»		1		
	Итого:	2,5	8,5	9	4

3.Способы оценки результатов стажировки

<p>Внешняя оценка результатов стажировки</p>	<p>Внешняя оценка результатов стажировки, её эффективности, будет организована руководством и педагогами МБДОУ, с привлечением методистов МБУ «ЦОДОУ», специалистов управления образования. В основе механизма оценивания - модель Дональда Кирпатрика – 4 шага.</p> <p>Описание формулы расчета:</p> <p>Ш – шаг (всего их четыре, согласно модели Дональда Кирпатрика),</p> <p>С – балл, выставленный стажёром</p> <p>N – количество стажёров</p> <p>Шаг оценивается стажёром по трёх бальной системе.</p> $Ш = (c_1 + c_2 + \dots + c_n)$ $\frac{Ш_1 + Ш_2 + Ш_3 + Ш_4}{N} = СБ \geq 6$ <p>Если равенство верно, то результат работы стажёрской площадки признан успешным. Долю положительной оценки можно рассчитать:</p> <p>12 баллов-100%</p> <p>СБ -x%</p>
<p>Самооценивание стажёрами собственных результатов</p>	<p>Самооценивание Джазистами собственных результатов происходит посредством распределения нот (баллов) внутри «Гаммы успеха» согласно разработанным критериям и с учетом доминирующих функций самооценки.</p>

В качестве дополнительного оценочного компонента, в части качественного механизма, формирующего оценивая, на протяжении всей работы стажировочной площадки будет организована работа отдельно расположенных **Jazz – зоны**, где каждый желающий, в приватном режиме сможет оставить свои комментарии....

Jazz – зоны



Банджо комплиментов

Тромбон идей

Барабан ошибок