

1. Информационный блок программы.

1.1. ФИО разработчика: Мукашева Юлия Васильевна

1.2. Название программы: «Технология «Handy stuff», как инструмент педагога, обеспечивающий развитие и поддержку игровой деятельности дошкольников».

1.3. Цель программы: повышение профессиональной компетентности стажеров по освоению технологии «Handy stuff» в старшем дошкольном возрасте.

1.4. Задачи программы:

- сформировать у стажеров представление о технологии «Handy stuff», как эффективном способе поддержки и развития игровой активности дошкольников;
- создать условия для овладения стажерами технологией организации предметно-пространственной среды, соответствующими современным подходам и требованиям ФГОС дошкольного образования, направленной на развитие игровой деятельности дошкольников;
- разработать совместно со стажерами авторские приемы или технологии для развития и поддержания игровой активности детей посредством использования бросового материала;
- создать условия для погружения стажеров в практическую деятельность по проектированию и проживанию игровой деятельности с включением технологии «Handy stuff»;
- сформировать профессиональную компетенцию у стажеров в области поддержки и развития игровой деятельности дошкольников, используя технологию «Handy stuff»;
- сформировать совместно со стажерами кейсы практических материалов для поддержки и инициирования творческой и игровой деятельности дошкольников;
- обеспечить комфортные условия для работы участников стажировки.

1.5. Ключевые идеи опыта

Согласно ФГОС ДО образовательный процесс в ДОО должен строиться на принципе личностно-ориентированного взаимодействия взрослых с детьми, создавать условия для развития личности ребенка, способствовать развитию любознательности как основы познавательной активности, обеспечивать развитие его творческих способностей и заботу о его эмоциональном благополучии. Основным условием всестороннего развития личности дошкольника является игра.

В игре у ребенка есть возможность реализовать и творчески воспроизвести свой субъектный опыт, проявить активность, которая позволяет ощутить свою внутреннюю свободу, самостоятельность, взаимодействовать с окружающими на равных условиях.

К старшему дошкольному возрасту каждый ребенок проявляет собственную инициативу в организации игры, поэтому задача педагога помочь создать предметно-развивающую среду, которая способствует реализации задуманного образа, сюжета.

Периодом наиболее интенсивного развития творческих способностей является старший дошкольный возраст.

Задача педагога – организация творческого процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка, учет особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному участнику образовательного процесса.

Технология «Nandy stuff» (материал, который всегда под рукой) помогает развитию творческих способностей дошкольников, обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую активность, экспериментирование с доступными материалами.

Данная технология позволяет использовать бросовый материал при создании аксессуаров, атрибутов, элементов костюмов для сюжетно-ролевых игр, создания настольных, напольных игр с правилами с последующим проигрыванием. Технология «Nandy stuff» помогает построить взаимоотношения детей таким образом, что каждый ребёнок имеет возможность проявить свои способности, интересы, так как при работе с неоформленным материалом дети не боятся его испортить, могут экспериментировать, пробовать различные техники и приемы обработки. Ребенок сам выбирает объект для творчества, материалы, с возможностью замены в процессе изготовления продукта. У детей есть выбор: объединиться по группам, выбрать партнера или самостоятельно реализовывать задуманное.

Роль педагога - стороннее наблюдение и оказание недирективной помощи в случае затруднения, поддержка творческой инициативы дошкольников.

1 этап - Мотивация. Педагог провоцирует детей на решение проблемной ситуации.

2 этап - Распределение детьми объектов или предметов для изготовления, выбор материалов способов крепления. В группе находится центр «Сделай сам», где собран различный бросовый материал. Используя его, дети создают задуманное.

3 этап - Воплощение творческой идеи с возможностью коррекции по ходу работы.

4 этап - Декорирование.

5 этап - Объяснение функций созданного продукта и определение его места в общей картине.

В случае отказа ребенка от участия в создании костюмов или игр, педагог предлагает ребенку альтернативу - стать наблюдателем или экспертом.

Поскольку дети в группе изучают английский язык, технологии было дано иностранное название.

В результате стажировки слушатели получают возможность:

1. Познакомиться с организацией предметно-пространственной среды из неоформленного материала.
2. Познакомиться с этапами развития технологии «Handy stuff» .
3. Участвовать в разработке авторских приемов или технологий, способствующих развитию игровых, творческих, когнитивных способностей каждого ребенка.
4. Обменяться опытом реализации педагогической технологии «Handy stuff» в игровой деятельности.

2. Содержательный блок программы

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

Техническое обеспечение:

- В учреждении имеется возможность выхода в сеть Интернет с 2 компьютеров, принтеры цветной и черно-белый, сканер, ксерокс, 2 проектора, 2 экрана, ноутбук, аудио и фотоаппаратура.
- Дошкольное учреждение обладает достаточным количеством аудиторных площадей: музыкальный, спортивный и гимнастический залы, методический кабинет, 13 групповых помещений, кабинет логопеда, кабинет педагога-психолога, лево центр, игровая комната «Фиолетовый лес», компьютерный класс. Компьютерный класс оснащен интерактивным комплексом Activ table, 9 персональными компьютерами с выходом в интернет.
- Оборудование группового помещения (группы, спальни, туалетной комнаты, приемной) для поддержки и развития игровой деятельности.
- Методический кабинет оснащен достаточным количеством методических пособий, дидактических средств, нормативными документами для реализации программы стажерской площадки.
- Образовательный кейс стажера: Маршрутный лист стажировки, информационные и раздаточные материалы, раскрывающие содержательные и рефлексивные материалы стажировки.

2.2.Программа стажировки

Программа стажировки включает в себя три модуля.

Каждый модуль состоит из лекционных, практических занятий, стажерских проб и оценочных событий, в процессе которых стажеры смогут расширить свои представления о педагогических компетенциях, необходимых для организации игровой деятельности с детьми дошкольного возраста в соответствии с ФГОС дошкольного образования, используя технологию «Handy stuff»; освоить и апробировать эту технологию; приобрести практический опыт организации игровой деятельности; получить возможность обсуждения, обмена мнениями, экспертной оценки продуктов стажерских проб.

Формы обучения: лекции, групповая и индивидуальная работа, деловые игры.

Модуль 1. «Технология «Handy stuff», как инструмент, обеспечивающий развитие и поддержку игровой деятельности дошкольников».

1. Определение личностно-значимых целей обучения на стажировке.
2. Определение понятий: технология, педагогическая технология, бросовый материал, культурная среда, мусорная среда, технология «Handy stuff».
3. Формирование игровой компетенции стажеров через исследование действий педагога при организации игровой деятельности дошкольников с помощью технологии «Handy stuff».
4. Знакомство с организацией предметно-пространственной среды из неоформленного материала в группах.
5. Разработка стажерами сценария сюжетно- ролевой игры и игры с правилами с применением технологии «Handy stuff».

Модуль 2. «Знаю, творю, умею - приобретение и проживание собственного опыта проектирования и реализации игрового образовательного события с применением технологии «Handy stuff»».

1. Освоение технологии «Handy stuff» через погружение в проведение спроектированной игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста.
2. Участие в разработке авторских приемов или технологий, способствующих развитию игровых, творческих, когнитивных способностей каждого ребенка.
3. Подготовка элементов развивающей предметно-пространственной среды с использованием технологии «Handy stuff».
4. Разработка оценочных листов проведения образовательного события.

Модуль 3. «Обобщение, формулировка выводов»

1. Самоанализ и самооценивание стажерами профессиональных компетенций.

2. Освоение технологии «Handy stuff» через погружение в проведение образовательного события с детьми старшего дошкольного возраста.
3. Обмен опытом реализации педагогических технологий в игровой деятельности.
4. Итоговая рефлексия стажеров по определению целостности и практической значимости приобретенных знаний.

2.3. Учебный план стажировки

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
Модуль 1. «Технология «Handy stuff» как условие развития и поддержки игровой деятельности дошкольника»					
1.	Выявление личностно-значимых целей обучения стажеров через технологию «Дерево цели». Знакомство с блокнотом стажера.		1		
2	Погружение стажеров в деятельность ведущего стажировки с детьми с применением технологии «Handy stuff».		2		
3.	Анализ сюжетно-ролевой игры.				0,5
4.	Актуализация представлений классификации игр по Е.Е. Кравцовой. Определение понятий: технология, педагогическая технология, творчество, бросовый материал,	0,5			

	культурная среда мусорная среда, технология «Nandy stuff».				
5.	Разработка и презентация экспертных карт анализа предметно-пространственной среды для реализации технологии «Nandy stuff» в группах старшего дошкольного возраста.		0,5	1	
6.	Участие в экспертизе предметно-пространственной среды групповых помещений.		0,5		
7.	Рефлексивный анализ результатов экспертизы РППС.				0,5
8.	Разработка стажерами сценария сюжетно- ролевой игры и игры с правилами с применением технологии «Nandy stuff».			1	
9.	Рефлексия дня. Заполнение дневника стажера.				0,5
Модуль 2. «Знаю, творю, умею - приобретение и проживание собственного опыта проектирования и реализации игрового образовательного события с применением технологии «Nandy stuff»»					
1.	Презентация разработанных стажерами предполагаемых сценариев игр. Подготовка к игровой деятельности.		2		
2.	«1,2,3,4,5- я иду играть!» Освоение технологии			2	

	«Nandy stuff» через погружение в проведение спроектированной игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста.				
3.	Рефлексия и самооценка педагогами стажерских проб. Анализ организованной игровой деятельности экспертами – педагогами детского сада.				2
4.	Погружение в тему «Образовательное событие». Проектирование образовательного события с детьми «День рождения, Заречный!» с использованием технологии «Nandy stuff». Работа в подгруппах	0,5		1,5	
5.	Презентация спроектированных событий.		1		
6.	Разработка оценочных листов проведения образовательного события.			1	
7.	Заполнение папки стажера. Рефлексия второго дня стажировки.				0,5

Модуль 3. «Обобщение, формулировка выводов»

1.	Подготовка образовательного события к реализации его с детьми.		1		
2.	Освоение технологии «Nandy stuff» через погружение в проведение образовательного события с детьми старшего дошкольного возраста.			2	
3.	Оценка деятельности стажеров по реализации образовательного события. Поиск путей совершенствования.			1,5	0,5
4.	Рефлексивная оценка стажеров собственной деятельности и достижений во время стажировки, перспективы использования опыта в собственной практике.				1
Итого: 24		1	8	10	5

3. Способы оценки результатов стажировки

3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.

Внешняя оценка результатов деятельности стажеров будет организована с привлечением экспертов – представителей Департамента образования г.Заречного непосредственно в процессе проведения стажировки и по окончании ее проведения по следующим критериям:

- «эффективно» - авторский прием или технология способствовала поддержке и развитию познавательных способностей;

- «не эффективно» - авторский прием или технология не способствовала поддержке и развитию познавательных способностей;

- предоставление возможности размещения продукта стажерской деятельности на Интернет-странице сайта образовательного учреждения с последующей оценкой (способ фиксации оценки – количество Like).

3.2. Экспертами – педагогами детского сада

3.3. Самооценивание стажерами собственных результатов.

- Отзывы о результатах освоения программы стажировки в форме рефлексивное эссе.
- Результаты голосования за продукты на странице группы в ВК.
- Отзывы содержат результат о достижении (или не достижении) поставленных целей, решении (или недостаточном решении) заявленных стажером задач в ходе входного и выходного тестирования