

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: Дубникова Ольга Викторовна

1.2. Название программы: Технология «Четыре в одном», обеспечивающая развитие дошкольников разновозрастного сообщества в игровой деятельности

1.3. Цель программы: освоение стажёрами технологии развития дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы:

- создать условия для доброжелательной коммуникации, продуктивной деятельности стажёров, работы в команде;
- погрузить стажёров в изучение игровой технологии развития дошкольников на культурном содержании образовательных областей программы;
- создать условия для овладения стажёрами технологией организации развивающей предметно-пространственной среды (соответствующей требованиям ФГОС дошкольного образования и стандартам «Школа Росатома»), направленной на развитие и поддержку игровой деятельности дошкольников;
- разработать игровые кейсы на культурном содержании образовательных областей программы;
- погрузить стажёров в практическую деятельность по решению образовательных задач в игре;
- совершенствовать рефлексивные умения педагогов в процессе осуществления стажёрской практики.

1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажёры.

Технология «**Четыре в одном**» основывается на подходе к развитию игровой деятельности Елены Евгеньевны Кравцовой. Она выделяет основные четыре вида игр, в основе которых положена теория развития психического процесса – воображения. Эти виды игр соответствуют определённому возрастному периоду: режиссёрская игра (3 – 4 года и 6-7 лет); образная игра (4 – 5 лет); сюжетно-ролевая игра (5-6 лет); игра с правилами (6-7 лет).

Исходя из этой периодизации, мы понимаем, что «**четыре**» в названии технологии – это **4 игры**.

А как могут быть четыре игры в одном? В детском саду в каждой возрастной группе доминирует один из видов игр. Чтобы они сосуществовали вместе, необходимо иметь одно пространство, где бы находились дети всех возрастов.

У нас оно есть! В нашем дошкольном учреждении функционируют разновозрастные группы для детей 3-7 лет.

Я работаю в одной из таких групп. И, соответственно, возникает необходимость в организации работы по поддержке и развитию всех видов игр **в одном пространстве**.

Представлю опыт, каким образом я поддерживаю игру в разновозрастном сообществе и развиваю воспитанников, основываясь на культурное содержание пяти образовательных областей.

Появление каждый год в группе детей младшего возраста даёт мне возможность наблюдать, как они берут множество мелких предметов и расставляют их перед собой. Ребёнок переставляет их, сопровождая действия эмоциональными звуками и высказываниями. Я наблюдаю зарождение **режиссёрской игры (3-4 года)**.

В режиссёрской игре ребёнок научается соединять отдельные предметы по смыслу и начинает самостоятельно придумывать сюжет игры.

Для развития режиссёрской игры я в группе создаю соответствующую игровую среду:

- обеспечиваю индивидуальное игровое пространство (специально созданные места, лёгкие ширмы, построение «границ» из кубиков, модулей-трансформеров);
- создаю достаточное количество игровых полей (плоскостные и трёхмерные);
- подбираю мелкий игровой и неигровой материал (реалистические и образные игрушки; прототипические игрушки, условно воспроизводящие детали предметов; предметы-заместители).

Технологические приёмы, применяемые мной для поддержки и развития режиссёрской игры:

- 1) выразительная, эмоциональная «демонстрация» взрослым игры несколько раз в день;
- 2) «принятие» в игру детей («За кого ты будешь играть?»);
- 3) чтение детской литературы, рассматривание иллюстраций, просмотр мультфильмов.

Рассмотрим пример решения образовательных задач в режиссёрской игре.

На игровом поле «Лесная полянка» я делаю вброс образовательной задачи «помочь перебраться ёжику через речку с одного берега на другой»:

- ОО «Познавательное развитие» (практически устанавливать простейшие отношения между предметами: короче-длиннее, шире-уже);
- ОО «Физическое развитие» (упражнять в равновесии: ходьба по гимнастической скамье).

В режиссёрской игре ребёнок научился соединять отдельные предметы по смыслу и начал самостоятельно придумывать сюжет игры. Дальше я наблюдаю за новым видом игры – **образной (4-5 лет)**. Ребёнок начинает примерять на себя какой-то образ, используя жесты, мимику, атрибуты, сочиняет сюжет, в котором и происходит воплощение задуманного образа.

Для развития образной игры я в группе создаю соответствующую игровую среду:

- подбираю материал для создания образов (костюмы для переодевания; головные уборы; различная обувь; аксессуары; атрибуты профессий);
- подбираю неструктурированный материал (ткани различных размеров, расцветок и фактур; вспомогательные материалы: верёвки, рулоны бумаги, коробки, крепежи, трубки, скотч);
- в группе располагаю зеркало в полный рост и подиум для демонстрации образов;
- обеспечиваю книгами, энциклопедиями, картинками.

Технологические приёмы для поддержки и развития образной игры, которые я использую в своей практике:

- 1) демонстрация образа взрослым;
- 2) поддержка образа ребёнка: взрослый – благодарный зритель;
- 3) чтение книг, просмотр мультфильмов, спектаклей, экскурсии;
- 4) разыгрывание сказок;
- 5) «Литературная» гостиная.

Рассмотрим пример решения образовательных задач в образной игре «Фокусники».

– ОО «Познавательное развитие» (расширять представления о свойствах разных материалов, устанавливать простейшие причинно-следственные связи во время проведения опытов);

- ОО «Художественно-эстетическое развитие» (создавать свой образ через изобразительную деятельность – атрибуты и аксессуары);
- ОО «Речевое развитие» (продолжать формировать навыки объяснительной речи);
- ОО «Социально-коммуникативное развитие» (формировать способы безопасного обращения с колющими, режущими, стеклянными предметами);
- ОО «Физическое развитие» (обогащать двигательный опыт детей).

Когда ребёнок научился самостоятельно придумывать сюжет и получил опыт ролевого поведения, возникает основа для развития **сюжетно-ролевой игры (5-6 лет)**. Суть сюжетно-ролевой игры состоит в придумывании ребёнком вымышленной ситуации, в выборе или в подготовке атрибутов и в выполнении действий в соответствии с замыслом.

Для развития сюжетно-ролевой игры я в группе создаю игровую среду:

- обеспечиваю условия для игрового пространства (использование большого пространства, использование всех помещений группового блока);
- обеспечиваю материалами для создания детьми игрового пространства (различные виды большого конструктора, мягкие модули, ширмы, ткани, занавеси, коробки, мебель группы);

– подбираю игровой и неигровой материал (костюмерная, головные уборы, различные аксессуары; «творческая мастерская» для создания игровых атрибутов); обеспечиваю баланс проработанных игрушек и предметов-заместителей.

Технологические приёмы для поддержки и развития сюжетно-ролевой игры, которые я использую в своей практике:

1) расширение представлений об окружающем мире (беседы об особенностях работы людей разных профессий; чтение художественной литературы, просмотр познавательных видеосюжетов, иллюстраций, организация экскурсий);

2) помощь в «выстраивании» игрового пространства;

3) рассказ о роли, социальных отношениях;

4) внесение нового атрибута для сюжета («провокация»);

5) «вход» в игру по приглашению детей (исполнение роли каждый раз по-разному).

Рассмотрим пример решения образовательных задач в сюжетно-ролевой игре «Торговый центр».

– ОО «Физическое развитие» (в «Детской игровой комнате» - упражнять в прокатывании набивного мяча);

– ОО «Познавательное развитие» (в «Кафе» - упражнять в количественном счёте до 20);

– ОО «Социально-коммуникативное развитие» (способствовать обогащению игры введением новой роли «уборщик помещения»).

Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль. То есть дети договариваются, как они будут играть: какой сюжет, кто что будет делать. И если дети не соблюдают правила в сюжетно-ролевой игре, то игра может развалиться. Появляется новый вид игры – **игра с правилами (6-7 лет)**.

Эта игра даёт ребёнку две необходимые способности. Во-первых, выполнение правил в игре связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации. Во-вторых, игра с правилами учит общаться.

В отличие от сюжетной игры игра с правилами исключительно совместный вид деятельности.

Для развития игр с правилами я создаю в группе игровую среду:

– обеспечиваю игровое пространство (организация пространства, где несколько детей могут объединиться и смоделировать себе место для разворачивания игры; использование других помещений группового блока для возможности игр со спортивным оборудованием);

– подбираю игровой и неигровой материал (настольно-печатные игры и другие различные игры с правилами; атрибутика для подвижных игр; творческие материалы (бумага, картон, коробки, бросовый материал и различные инструменты для изготовления самодельных игр).

Технологические приёмы для поддержки и развития игр с правилами, которые я применяю в своей практике:

1) знакомство детей с игрой (объяснение правил игры, контроль их выполнения);

2) участие в игре в роли равноправного игрока;

3) мотивация на создание собственных игр с правилами.

Рассмотрим пример решения образовательных задач в игре с правилами «Береги лес от пожара» (самодельная игра-бродилка).

– ОО «Речевое развитие» (упражнять в «фонетическом» записывании и чтении слов);

– ОО «Познавательное развитие» (упражнять в количественном счёте до 10, закреплять названия чисел до 40);

– ОО «Социально-коммуникативное развитие» (уточнить представления детей о причинах пожара, о правилах пожарной безопасности);

– ОО «Художественно-эстетическое развитие» (продолжать формировать умения создавать сюжетные изображения в технике «аппликация»).

Отмечу особенности реализации игровой технологии «Четыре в одном». Я создаю в среде условия для развития всех видов представленных игр. Сложность заключается в том, что мне необходимо владеть приёмами поддержки и развития игровой деятельности на всех этапах одновременно и в течение дня умело их применять. Но, у меня есть помощники – мои воспитанники разного возраста. Поэтому «втягивание» в игру происходит естественным образом.

Развёртывая какой-то конкретный сюжет, старшие дети используют все возможные способы построения игры, а младшие дети подключаются на доступном им уровне, проникаясь в целом «духом игры». Постепенно дети накапливают игровой опыт: в плане игровых умений и конкретной тематики. Становясь старше, они уже сами становятся «носителями» игры, передающими её в такой непосредственной форме другому поколению младших детей.

Наблюдая за игрой в своей группе, я отмечаю, что возрастные границы зарождения разных видов игр стираются и становятся лишь ориентирами. А основой для поддержки и развития игровой деятельности становятся индивидуальные особенности развития ребёнка.

2. Содержательный блок программы.

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

1. Аудиторные помещения: музыкальный зал, физкультурный зал, столовая (мультимедийный центр), методический кабинет (Легоцентр), 4 групповых помещения.

2. Техническое оборудование:

- мультимедийная установка (проектор, экран на штативе, ноутбук), интерактивная доска;
- офисная техника: цветной и чёрно-белый принтеры, сканер, ламинатор, брошюратор;
- фотоаппарат, видеокамера.

3. Оборудование и материалы групповых помещений, функциональных центров.

4. Кейс стажёра: дневник стажировки, содержащий информационные и раздаточные материалы, раскрывающие содержательные и рефлексивные материалы стажировки; канцелярские материалы.

2.2. Программа стажировки.

Программа стажировки выстроена на деятельностных форматах работы со стажёрами и соответствует требованиям ФГОС и ФООП ДО. Программа стажировки предполагает наблюдение за работой руководителя стажировки по развитию ребёнка в игровой деятельности, обсуждение результатов наблюдения и овладение знаниями для разворачивания собственной деятельности, погружение стажёров в практическую деятельность с детьми, рефлекссию полученного опыта в рамках технологии «Четыре в одном».

Программа стажировки включает 5 модулей и рассчитана на 24 часа.

Модуль 1. Знакомство участников стажировки. Целеполагание. (1,5 часа)

Формулировка понятийных или практических задач	Содержание работы по задаче
Установление контакта между участниками стажировки. Сокращение психологической дистанции. Создание доверительной обстановки. Активизация навыков активного слушания.	Тренинг «Утренний круг»: <ul style="list-style-type: none"> – упражнение «Имя + эпитет на первую букву имени»; – упражнение «Знакомство через предмет» (связка необычного предмета - игрушки и его свойств с личными качествами участника или темой стажировки).
Определение ожиданий у стажёров. Постановка целей работы на стажировке.	Практическая работа «Целеполагание стажёров». Метод «Снежный ком».

Модуль 2. Знакомство с технологией «Четыре в одном» и условиями её реализации. (6 часов)

Формулировка понятийных и практических задач	Содержание работы по задаче
Погружение в технологию «Четыре в	Лекционная игра «Четыре игры для развития

одном». Знакомство с этапами развития игры с учётом возрастных особенностей развития дошкольника (по Е. Е. Кравцовой).	дошкольников». Практическая работа «Интерактивный пазл».
Погружение в проблему создания предметно-пространственной игровой среды. Разработка экспертных карт РППС групп.	Практическая работа в лабораториях «Разработка карты развивающей предметно - пространственной среды группового помещения, направленной на поддержку игры в соответствии с возрастом и зоной актуального развития воспитанников группы». Презентация карт.
Погружение стажёров в экспертную деятельность РППС группы. Освоение позиции эксперта.	Экспертирование предметно-развивающей среды группы для развития и поддержки игровой деятельности дошкольников. Технология «Виртуальные очки».
Обсуждение материалов экспертизы РППС группы.	Оценочное событие «Обсуждение результатов экспертизы». Разработка рекомендаций.
Знакомство с технологией «Время выбора – время играть».	Лекция «Время выбора – как одно из условий поддержки и развития игровой деятельности дошкольника».
Наблюдение за игровой деятельностью детей и позицией взрослого в рамках технологии «Время выбора – время играть».	Стажёрская проба: лабораторное наблюдение за деятельностью детей и позицией взрослого в рамках технологии «Время выбора – время играть». Заполнение карт наблюдений.
Обсуждение эффективности наблюдаемой технологии.	Оценочное событие «Контроль качества».
Самооценивание результатов работы по второму модулю.	Рефлексивный пост на странице группы.

Модуль 3. Погружение в технологию «Четыре в одном». (6,75 часа)

Формулировка понятийных или практических задач	Содержание работы по задаче
Погружение стажёров в проблему развития дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.	Инпут «Решение образовательных задач в игре». Анализ видеороликов.
Наблюдение за деятельностью руководителя стажировки по развитию дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.	Стажёрская проба «Экспертирование «Развитие в игре».
Обсуждение материалов экспертизы по деятельности руководителя стажировки.	Оценочное событие «Есть ли в игре развитие?»
Создание игровых кейсов на культурном содержании образовательных областей программы.	Практическая работа в лабораториях «Банк игровых кейсов в рамках технологии «Четыре в одном».
Освоение на практике навыков решения образовательных задач в игре. Разработка вариантов использования игровых атрибутов для поддержки игровой деятельности дошкольников.	Стажёрская проба «Лабораторный эксперимент: играем сами» (практический показ игр на культурном содержании пяти образовательных областей со стажёрами и детьми).
Анализ игровых кейсов.	Оценочное событие «Контроль качества лабораторных исследований».
Самооценивание результатов работы по	Рефлексивный пост на странице группы.

второму модулю.	
-----------------	--

Модуль 4. Апробирование стажёрами технологии «Четыре в одном». (7,25 часа)

Формулировка понятийных или практических задач	Содержание работы по задаче
Проектирование образовательного события с воспитанниками разновозрастной группы. Разработка экспертных карт по оцениванию образовательного события.	Педагогическая лаборатория «Игры для каждого».
Апробирование стажёрами в практической деятельности технологии «Четыре в одном» в разновозрастной группе.	Лабораторный эксперимент (стажёрская проба) «Образовательное событие в присутствии экспертов» (погружение стажёров в группу для реализации игровой технологии с внесением образовательных задач). Экспертирование образовательного события.
Анализ практической деятельности.	Практическая работа «Видеомонтаж материалов по проведённому образовательному событию». Презентация кейсов образовательных событий. Оценочное событие «Контроль качества игровой деятельности».
Разработка функционала педагога по развитию дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.	Практическая работа «Функционал игропедагога». Оценочное событие «Презентация функционала».

Модуль 5. Подведение итогов стажировки. (2,5 часа)

Формулировка понятийных или практических задач	Содержание работы по задаче
Рефлексия собственной деятельности во время стажировки. Анализ достижения поставленных целей.	Оценочное событие «Рефлексивный круг».
Подведение итогов стажировки. Анализ стажёрских проб внешними экспертами. Определение качественной и количественной самооценки.	Оценочное событие «Аккредитация лабораторий (внешний контроль качества)». Рефлексия «Лист самооценивания», рефлексивный пост на странице группы.

2.3. Учебный план стажировки.

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажёрская проба	Оценочное событие
1	Установление контакта между участниками стажировки. Сокращение психологической дистанции. Создание		0,75		

	доверительной обстановки. Активизация навыков активного слушания.				
2	Определение ожиданий у стажёров. Постановка целей работы на стажировке.				0,75
3	Погружение в технологию «Четыре в одном». Знакомство с этапами развития игры с учётом возрастных особенностей развития дошкольника (по Е. Е. Кравцовой).	0,5	0,5		
4	Погружение в проблему создания предметно-пространственной игровой среды. Разработка экспертных карт РППС групп.		0,5		
5	Погружение стажёров в экспертную деятельность РППС группы. Освоение позиции эксперта.			1	
6	Разработка рекомендаций по улучшению РППС группы.		0,5		
7	Обсуждение материалов экспертизы РППС группы.				0,5
8	Знакомство с технологией «Время выбора – время играть».	0,5			
9	Наблюдение за игровой деятельностью детей и позицией взрослого в рамках технологии «Время выбора – время играть».			1	
10	Обсуждение эффективности наблюдаемой технологии.				0,5
11	Погружение стажёров в проблему развития дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.	0,5	0,25		0,5
12	Наблюдение за деятельностью руководителя стажировки по развитию дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.			1	
13	Обсуждение материалов экспертизы по деятельности руководителя стажировки.				0,75
14	Создание игровых кейсов на культурном содержании образовательных областей программы.		1		
15	Освоение на практике навыков решения образовательных задач в игре. Разработка вариантов использования игровых атрибутов для поддержки игровой деятельности дошкольников.			1,5	

16	Анализ игровых кейсов.				0,5
17	Проектирование образовательного события в разновозрастном сообществе.		2,75		
18	Реализация стажёрами в практической деятельности образовательного события в разновозрастном сообществе.			1,75	
19	Оформление видеокейса образовательного события.		1		
20	Анализ практической деятельности.				1
21	Разработка функционала педагога по развитию дошкольников в игре на культурном содержании пяти образовательных областей.		0,5		0,5
22	Рефлексия собственной деятельности во время стажировки. Анализ поставленных целей.				1
23	Подведение итогов стажировки.				1
24	Самооценивание результатов работы по освоению модулей 2-4.				1,5
ИТОГО: 24 часа		1,5	7,75	6,25	8,5

3. Способы оценки результатов стажировки.

3.1. Внешняя оценка результатов стажёров.

Внешняя оценка будет организована посредством наблюдения приглашённых экспертов и педагогов стажёрской площадки, являющимися победителями и финалистами Конкурса проекта «Школа Росатома»).

По результатам стажёрских проб эксперты заполняют листы оценивания (производят бальную оценку в соответствии с критериями). На итоговом событии каждый участник стажировки получит оценку в формате присвоения «игровых» званий.

В социальной группе стажировки, где будут размещаться видеоматериалы, будет происходить оценивание стажёров педагогической и родительской общественностью.

3.2. Самооценивание стажёрами собственных результатов.

Самооценивание стажёрами является одним из способов оценки результатов стажировки. Стажёры самостоятельно анализирует свою работу и свои достижения за время стажировки. Они могут выделить сильные и слабые стороны своей работы, оценить своё личностное развитие и готовность к дальнейшей практической деятельности.

Самооценивание стажёрами собственных результатов будет происходить методами количественной и качественной оценки.

Количественная оценка осуществляется по итогам стажёрских проб через заполнение «Листов самооценки».

Лист самооценки стажёра

Проявленность параметра Параметры самооценки	Параметр не проявлен (низкий уровень) 1 балл	Параметр проявлен частично (средний уровень) 2 балла	Параметр проявлен полностью (высокий уровень) 3 балла
	Достижение цели и задач стажировки.		

Значимость выполняемой работы в процессе стажировки для собственной практики.			
Самостоятельность при выполнении заданий стажировки.			
Осознание необходимости и готовности применения полученного опыта.			
Итого: средний балл			

Качественная самооценка осуществляется стажёрами по итогам всей стажировки в форме рефлексии (написание поста в группе стажировки в ВК).

Примерные вопросы для анализа собственной деятельности

- Была ли стажировка такой, какой вы ожидали? Если нет, проанализируйте почему.
- Какая часть вашей стажировки была лучшей (и почему)?
- Какая часть вашей стажировки была худшей (и почему)?
- Дала ли вам стажировка какие-либо идеи, которых вы не ожидали?
- Посоветовали бы вы свою стажировку коллегам (почему или почему нет)?
- Какие знания и навыки вы приобрели и как планируете применять их в будущем?