

**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. Разработчик: Фура Екатерина Львовна

1.2. Название программы: «Педагогическая навигация: образование через игру»

1.3. Цель программы: сформировать у стажеров целостные представления об игровой деятельности с включением когнитивных задач по пяти образовательным областям, отраженных в ФОП ДО, для ее успешного внедрения в образовательный процесс.

1.4. Задачи программы:

1. Способствовать формированию представлений об игровой деятельности как основе образовательного процесса, направленной на личностное развитие детей в соответствии с целевыми ориентирами ФОП ДО.

2. Создать условия для активного погружения стажеров в практико-ориентированную деятельность по освоению тактики изменения педагогического взаимодействия с детьми.

3. Предоставить возможность стажерам самостоятельно апробировать, инициативные педагогические действия для достижения баланса между запланированными и инициированными детьми видами деятельности в рамках игровой деятельности.

4. Обогащать профессиональный опыт использования различных форм и методов развивающего оценивания качества образовательной деятельности.

5. Совершенствовать рефлексивные умения педагогов в процессе осуществления стажерской практики.

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

Игра – ведущий вид деятельности у дошкольников. Эту фразу уже знает каждый педагог ДОУ. Но можно ли отпускать игру на самотек? Важно ли учитывать возрастные особенности детей в игре? Все эти вопросы будут решены в ходе стажировки. Обратившись к трудам Елены Евгеньевны Кравцовой, разобрав этапы развития игры, особое внимание уделим образной игре.

Образная игра крайне важна в развитии ребенка. Но, исходя из опыта практической деятельности – именно эта игра вызывает у педагогов наибольшие сложности, так как она не нашла широкой проработки научной и педагогической базы методов и технологий ее развития. В силу того, что период развития образной игры в чистом виде относительно непродолжителен, а развитие образа нуждается в развитии минимального сюжета, педагоги зачастую «пропускают» этот значимый этап, переходя сразу к элементарным сценариям сюжетно-ролевой игры. Неумение же детей создавать осознанный образ впоследствии приводит к невозможности развития интересной и многоплановой сюжетной линии, что не дает детской игре выполнять свою важнейшую функцию – быть основой, посредством которой ребенок осваивает мир.

Педагог – модель и источник вдохновения. Когда взрослый активно участвует в игре, он становится образцом для детей. Дети наблюдают за педагогом и стремятся повторить его действия. Это способствует созданию положительной образцовой игровой среды.

Взрослый, обладая опытом и знаниями, может вносить новые элементы в игру, предлагать интересные сюжеты и развивать игровую деятельность детей. Это обогащает игру, делая ее более разнообразной и увлекательной. Поэтому, педагогическая поддержка и активное участие педагога в детской образной игре являются ключевыми компонентами успешного развития детей в игровой деятельности. Педагог, умеющий играть и

поддерживать игру, становится важным фактором в обогащении детской игры и обеспечении качественного развития детей.

В ходе стажировки разберем со стажерами, что такое образовательное событие. Образовательное событие – это целенаправленный процесс, который разворачивается в ведущем виде деятельности и через создание сложной, противоречивой ситуации, провоцирует ребенка на постановку задачи (на содержании пяти образовательных областей) и преодоление возникающих трудностей в процессе поиска решения.

Именно в игре у детей зарождается необходимость получать новые знания, поэтому событие – источник передачи культурного опыта от взрослых детям, от старших ребят к малышам внутри игры. Именно образовательное событие – одна из форм образования в игре.

В ходе стажировки, совместно со стажерами, подробно разберем особенность образовательной среды в группе для развития образной игры, найдем «место» педагога в данной игре и специфику его действий.

Познакомимся с «Педагогическим компасом образной игры» (технологической картой), разработанной ведущим стажировки. «Педагогический компас образной игры» – это инструмент для педагогов, с помощью которого можно легко начать продуктивное образование в игре. Новое поколение педагогов, воспользовавшись «Компасом», смогут легко понять «где спрятались» образовательные задачи, отраженные в Федеральной образовательной программе дошкольного образования, а опытный практик сможет систематизировать свою работу, опираясь на технологическую карту, отследить решаемые задачи в процессе игры.

Также у стажеров будет возможность попробовать разработать «Педагогический компас» для других видов игр, учитывая возрастные особенности и задачи отраженные в Федеральной образовательной программе дошкольного образования.

В процессе стажировки педагогам будет предоставлена возможность:

- приобрести опыт погружения в различные роли: активного наблюдателя, инициативного деятеля, доброжелательного эксперта;
- побывать в различных ситуациях, при которых необходимо на практике обогатить игру посредством собственного образа или внести что-то новое;
- научиться «прорабатывать» образ в игре;
- разрабатывать технологическую карту, обеспечивающую развитие личностных качеств детей в соответствии с ФОП ДО;
- освоить инструменты планирования и проектирования образовательного процесса на основании технологической карты.

Программа способствует развитию следующих профессионально-педагогических умений:

- структурировать и реструктурировать информацию об объекте, о ситуации его развития, его внешних и внутренних связях, будущем состоянии;
- использовать поступающую информацию не как самоценность, а как средство получения оптимального результата;
- сравнивать и выбирать наиболее целесообразные и продуктивные варианты из уже имеющихся компонентов;
- искать нестандартных подходов к решению проблемы, переживания «интеллектуального инсайта».

## **2. Содержательный блок программы.**

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

- интерактивная мультимедийная система;
- наглядный демонстрационный материал в программе в Microsoft PowerPoint;
- ноутбуки (15 шт.);

- веб-камера, микрофон, видеокамера, фотоаппарат;
- литература (нормативно-правовая, методическая, финансово-экономическая) по теме стажировки;
- раздаточный материал (по количеству участников).

## 2.2. Программа стажировки.

№	Модуль	Содержание работы	Методы	К <sup>о</sup> л.- во
День 1				
1.	Знакомство со стажёрами и ведущим стажировки	Определение с каким опытом и с какими ожиданиями приехали стажеры. Представление ведущим планируемых результатов стажировки	Блиц-интервью	0,5 часа
2.	Погружение в тему стажировки. Актуализация знаний стажеров о ФОП, ФГОС ДО. Интеграция ФОП ДО с сетевыми стандартами «Школы Росатома»	Выявление проблематики, постановка задач стажировки	Митап	0,5 часа
3.	Погружение стажеров в Технологию развития игры Е.Е. Кравцовой	Актуализация знаний стажеров о развитии игровой деятельности у детей дошкольного возраста	Интерактив «Развитие игры»	0,5 часа
4.	Наблюдение за детьми в группах	Педагогический дайвинг «Дайвинг в развитие». Метод наблюдения	Метод наблюдения	1,5 часа
5.	«Событийный коктейль» Практическая деятельность в группах с погружением стажеров в теоретические основания технологии «образовательное событие»	Практическая деятельность в группах	Метод «Творческий путь»	3,5 часов
6.	Мастер-класс от ведущего стажировки. Образовательное событие	Погружение в событие с детьми, в котором ведущий стажировки демонстрирует свою деятельность	Метод «Стажерских проб»	1 часа
7.	Рефлексия по итогам дня	Высказывание стажерами своих впечатлений и вопросов о первом дне	Метод «Снежный ком»	0,5 часа
День 2				
8.	Образовательная среда для развития дошкольников	Анализ образовательной среды в дошкольных группах	Групповое обсуждение	0,5 часа
9.	Выявление различий в организации	Выход в группы стажеров с целью выявления различий в	Метод проектирования	1 час

	образовательной среды на разных возрастных группах	образовательной среде на разных возрастных группах		
10.	Обсуждение совместной деятельности	Высказывание стажерами своих впечатлений и ответы на вопросы	Метод анализа	0,5 часа
11.	Формирование у стажеров партнерской позиции	Тренинг «Как занять партнерскую позицию в игре»	Метод «Путь к развитию»	0,5 часа
12.	Мастер-класс от ведущего стажировки. Образовательное событие	Погружение в событие с детьми, в котором ведущий стажировки демонстрирует свою деятельность	Метод «Стажерских проб»	1,5 часа
13.	Совместная разработка Технологической карты для среднего возраста. Стажеры в группах самостоятельно разрабатывают технологические карты для других возрастов	Фиксация основных тезисов технологической карты. Схематизация и анализ этапов технологической карты. Технологическая карта	Кейс-стади	1,5 часа
14.	Наблюдение за детьми в группах	Проведение стажерами «Знакомство с группой». Наблюдение за детьми	Метод наблюдения	0,5 часа
15.	Разработка образовательного события	Стажерская проба: разработка сценариев образовательных событий для детей старших и подготовительных групп	Метод проектирования	2,5 часа
16.	Рефлексия	Высказывание стажерами своих впечатлений и вопросов о втором дне и всей стажировке	Метод «Снежный ком»	0,5 часа
День 3				
17.	Определение позиции педагога при разворачивании образовательного события в игровой деятельности	Формирование партнерской позиции педагога в рамках практической реализации технологии образовательного события	Интерактивная беседа	0,5 часа
18.	Экспертный лист оценки образовательного события	Разработка стажерами системы оценки эффективности образовательного события. Обсуждение и анализ системы	Формирование системы оценки	0,5 часа
19.	Подготовка к проведению образовательного события	Выстраивание взаимодействия с педагогами ДОУ. Моделирование организации предметного пространства	Стажерская проба	0,5 часа
20.	Рефлексия «Колесо баланса»	Обсуждение стажерских проб	Приобретение стажерами опыта проживания образовательного события в позиции	1 час

			непосредственного участника или эксперта	
21.	Разработка алгоритма вброса образовательных задач	Формирование алгоритма вброса образовательных задач в игру стажерами	Разработка алгоритма, групповое обсуждение	2,5 часа
22.	Уточняющие вопросы ведущему стажировки с целью корректировки плана события	Корректировка плана события	Пресс-конференция	1 час
23.	Подготовка к практической работе	Выполнение первых этапов технологической карты	Контент-анализ	0,5 часа
24.	Проведение практической работы	Проведение стажерами совместной деятельности на основе разработанной технологической карты, экспертиза и обсуждение	Метод проб	2,5 часа
25.	Экспертная коллегия	Анализ результатов практической деятельности стажеров по технологической карте	Метод цветных шляп	1,5 часа
26.	Создание кейса технологических карт по возрастам	Выявление лучших приемов и методов практической деятельности стажеров	Метод обобщения, метод систематизации	2 часа
27.	Рефлексия третьего дня и всей стажировки	Обсуждение и высказывание своих впечатлений о приобретенном опыте стажировки	Метод «Снежный ком»	0,5 часа

### 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.	Определение содержания понятия «Образовательное событие»	0,5	0	0	0,5
2.	Передача стажерам профессионального опыта и знакомство с инструментарием «Технологическая карта образной игры». Мастер-класс «Совместная деятельность на основе технологической карты». Подготовка и презентация проектов организации образовательного процесса по технологии Е.Е. Кравцовой	2	0	3	2
3.	Выявление разницы между игрой детей на разных возрастных группах	0,5	0	0	0,5

4.	Выявление разницы образовательной среды в группах на разных возрастных группах	0,5	0	0	0,5
5.	Наблюдение за детьми в группах детского сада	0	0,5	0	0
6.	Выделение признаков истинности образовательного события	0	0,5	0	0
7.	Разработка алгоритма вброса образовательных задач	0,5	0	0,5	0,5
8.	Стажерские пробы: знакомство с группой (педагогическое наблюдение за детьми), разработка совместной деятельности, разработка Технологических карт для различных видов игры	0,5	0	4,5	0,5
9.	Проведение разработанного стажерами образовательного события на основе разработанной технологической карты	0	0	3	0
10.	Работа экспертной коллегии из стажеров и экспертов по анализу проведенной деятельности	0	0	1,5	0
11.	Образовательная среда на разных возрастных группах	0	0	0,5	0
12.	Систематизация полученного опыта, выявление стажерами лучших приемов и методов практической реализации технологических карт. Рефлексия в ходе стажировки, демонстрация фото- и видеоматериалов. Круглый стол «Долгий путь к заветной цели»	0	5	0	0
13.	Формирование у стажеров партнерской позиции	0,5	0	0	0,5
		6	6	13	5
	<b>ИТОГО</b>			<b>24</b>	

### **3. Способы оценки результатов стажировки.**

3.1. Внешняя оценка результатов стажировки осуществляется через:

- оценку деятельности и результатов деятельности стажеров социальными партнерами – участниками образовательных отношений, представителями Управления образования и специалистами учебно-методического центра развития образования Новоуральского городского округа;

- размещение практических материалов стажеров на официальном сайте МАДОУ детский сад «Гармония».

Внешняя оценка результатов стажеров оценивается по двум критериям:

- «Супер, буду делать как ты!» – материалы вызвали интерес, содержание соответствует принципам ФГОС дошкольного образования;

- «Приняли к сведению»- материалы соответствует принципам ФГОС дошкольного образования.

3.2 Самооценивание стажерами собственных результатов осуществляется путем:

- заполнения «Шкалы успешности» – самооценивание в рамках темы стажерской практики по различным номинациям: «Лучший критик», «Лучший реализатор», «Лучший

оптимизатор», «Лучший теоретик», «Лучший коммуникатор», «Лучший фасилитатор» и др.;

– самооценки участниками продуктов стажерской практики по следующим критериям: новизна; научная обоснованность; практическая применимость; полнота, необходимость и достаточность; комплексность, целостность и системность.