

# **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: Соловьёва Ксения Юрьевна

1.2. Название программы: «Технология развития способностей дошкольника как эффективное средство развития и поддержки разных видов игры на культурном содержании пяти образовательных областей»

1.3. Цель программы: создание условий для активного погружения стажеров в игровое пространство и проектирования ежедневных образовательных событий в разных возрастных группах.

1.4. Задачи программы:

– прокачать совместно со стажерами экспертные листы для анализа развивающей предметно-пространственной и образовательной среды группы, направленной на реализацию задач ФОП ДО и поддержку разных видов игры.

– погрузить стажёров в самостоятельную разработку функционала играющего педагога для возникновения и развития четырех видов игры.

– способствовать приобретению опыта проектирования и проживания образовательных событий, инициированных в ведущем виде деятельности дошкольника с внесением когнитивных задач пяти образовательных областей.

– сформировать кейс универсальных средств погружения в содержательный аспект стажировки на основе рефлексивных профессиональных действий.

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

Дошкольное образование стремительно развивается. К педагогу-дошкольнику предъявляются высокие требования. И тогда возникает ряд вопросов:

– Как успевать за постоянными изменениями в законодательстве?

– Как не уйти в рутину и быть в свободе, счастье и творчестве?

– Как создать уникальную команду профессионалов?

– Как не выгореть на рабочем месте и ощущать счастье?

Опыт внедрения сетевых стандартов проекта «Школа Росатома» позволяет нам создать единое образовательное пространство, где огромную значение приобретают все участники образовательных отношений: дети – педагоги – родители. Уникальный уклад жизни в нашем детском саду позволяет нам использовать накопленный опыт.

Вдохновившись участием в съемке второй серии передачи «Внимание, детский сад!» у нас возникла идея съемки своего уникального универсального видеокейса «Перезагрузка», где каждый стажер сможет прокачать профессиональные компетенции, которые настолько тесно сплетены между собой, что позволяют развивать дошкольников в игровой деятельности:

1. Пространство, где каждый ребенок несмотря на уровень развития своих способностей может их развивать. Проектируя развивающую предметно-пространственную среду, необходимо делать упор не только на то, чтобы она была насыщенной, разнообразной, полифункциональной и доступной ребенку, но и на то, чтобы она обновлялась под тот вид игры, который свойственен на данном возрастном этапе воспитанников, а также, чтобы в ней нашлось место для реализации того минимального базового уровня, который прописан ФОП дошкольного образования.

2. Воспитатель – волшебник, маг, в руках которого, несомненно, должны оказаться волшебные палочки, чтобы увидеть игровые проявления каждого воспитанника, и своевременно обеспечить переход дошкольника из одного вида игры в другой. Это и есть второе условие, которое необходимо для развития детской игровой деятельности дошкольника. Чтобы дети играли, рядом всегда должен быть играющий взрослый – носитель игровой культуры. Он и друг, и помощник, и настоящий волшебник. Он умеет палочку превратить в коня, а может даже в гусеницу.

3. Событийный уклад жизни детского сада, где даже рядовая образовательная ситуация – настоящее событие для малышей, ведь педагог очень умело вплетает когнитивные задачи и поддерживает или разжигает ту игровую ситуацию, которую проживают дети в данный отрезок времени.

4. И еще одним важным и неотъемлемым условием развития игровой деятельности является заинтересованность, поддержка и помощь родителей, которая заключается в обогащении предметно-пространственной развивающей среды (оформление группы под игру, в которой живут дети, приобретение различных атрибутов, костюмов, книг, фото, цифровых носителей с информацией необходимой для поддержки игры и т.д.), а также активном участии родителей в образовательных событиях.

Таким образом, стажеры будут вовлечены в процесс создания уникального видеокейса, который впоследствии может служить неким методическим пособием для обогащения игровой деятельности дошкольников с включением в нее когнитивных задач пяти образовательных областей.

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

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

1. Техническое обеспечение. 8 ноутбуков, 4 планшета, 2 микрофона, документ-камера, различная аудио, видео и фотоаппаратура и оргтехника, безлимитный Internet (до 8 точек), 3 интерактивные доски, интерактивный стол на 4 точки касания, 2 SMART-телевизора.

2. Программное обеспечение: Браузер Google Chrome, пакет Microsoft Office, социальные сети.

3. Локации в пространстве детского сада: групповые помещения детского сада, открытое образовательное пространство «Волшебная нора», музыкальный, спортивный зал, сенсорная комната, развивающий центр, легостудия, библиотека, изостудия, кабинеты педагога-психолога и учителей-логопедов.

### **2.2. Программа стажировки.**

Программа стажировки позволит актуализировать имеющиеся у стажеров объем теоретических знаний по поддержке и развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей, а также позволит приобрести практический опыт инициирования ежедневного образовательного события в контексте детской игры на разных этапах ее созревания и развития.

Программа предусматривает комплекс различных форм обучения: лекционные, практические занятия, образовательные практики и практические пробы, работа в микрогруппах. Программа стажировки включает 3 модуля и рассчитана на 24 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
<b>Модуль №1 «Погружение»</b>					
1.	Аутотестирование вход.			0,5	
2.	Погружение стажеров в опыт проживания технологии развития способностей дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей.	1	0,5		
3.	Актуализация представлений о поддержке игровой деятельности дошкольников в концепции Е.Е. Кравцовой.		0,5		
4.	Предъявление прокачанного экспертного листа оценки развивающей предметно-пространственной среды групп с позиции реализации содержания ФОП ДО.			1	
5.	Экспертиза развивающей предметно-пространственной среды ДОУ по «прокачанным» экспертным листам.		1	1	
6.	Проживание стажерами разных видов игр в соответствии с классификацией Е.Е. Кравцовой.			1	
<b>Модуль №2 «Подготовка к самостоятельной пробе»</b>					
7.	Формирование представлений о структуре образовательного события.	1			
8.	Погружение в практики, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольника с опорой на культурный опыт пяти образовательных областей.			1	
9.	Исследование действий педагога ДОУ, владеющего технологиями поддержки игровой деятельности дошкольников и			1	

	инициирующего образовательное событие.				
10.	Моделирование опорных точек, связывающих игру и событие, основанного на культурном содержании пяти образовательных областей.			1	1
11.	Сфокусированное обсуждение моделей структуры образовательного события в группах. Презентация результатов работы групп. Усиление проектов разработанных образовательных событий.			0,5	0,5
12.	Погружение стажеров в опыт использования игровых технологий в процессе реализации образовательного события, апробирование на практике и овладение функцией эксперта в процессе наблюдения.				1
<b>Модуль №3 «Приобретение собственного опыта инициирования и проживания образовательного события».</b>					
13.	Проектирование образовательного события с применением технологий поддержки игровой деятельности и развития способностей дошкольника с внесением культурного содержание нескольких образовательных областей (групповая работа).			1,5	1,5
14.	Проектирование образовательного события (обсуждение в группах).		1	1	
15.	Разработка экспертных листов, содержащих критерии оценки профессиональных действий стажеров.				1
16.	Освоение технологических приемов инициирования образовательного события в практическом взаимодействии с воспитанниками ДОУ. Погружение стажеров в опыт использования игровых технологий в процессе реализации образовательного события. Апробирование на			2	

	практике и овладение функцией эксперта в процессе наблюдения.				
17.	Фиксация путей совершенствования практики в процессе представления продукта собственной деятельности.				2
18.	Выходное аутотестирование			0,5	
ИТОГО		2	3	12	7

### 3. Способы оценки результатов стажировки.

#### 3.1. Внешняя оценка результатов стажеров.

Форма оценки	Эксперты	Способ фиксации
Анкетирование участников: оценка результатов освоения программы стажировки	Педагоги ДОУ, родители	Качественная оценка
Отзывы о результатах программы стажировки	Стажеры	Качественная оценка
Экспертная (формирующая) оценка продуктов, созданных стажерами в ходе стажировки	Педагоги ДОУ, родители	Бальная оценка, максимально 5 баллов + баллы за внесение качественных изменений в продукт после получения адресных экспертных рекомендаций

#### 3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов:

– Входная / Выходная анкета содержит вопросы о целях и задачах, которые ставят перед собой стажеры. Стажер проставляет соответствующую оценку (по 5-балльной шкале) уровню владения соответствующей технологией.

– Отзывы стажеров содержат результат о достижении (или не достижении) поставленных целей, решении (или недостаточном решении) заявленных стажером задач в ходе входного и выходного тестирования.