

## **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. Телятникова Галина Николаевна

1.2. Название программы: «Среда + Содержание + Система = Развитие»

1.3. Цель программы: повышение профессиональных компетенций стажёров посредством погружения в авторскую методику «3С», обеспечивающую развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. Задачи программы:

– создать условия для развития предметно-информационной компетенции стажёров посредством погружения в деятельностные форматы работы по теме авторской методики «3С»;

– создать условия для развития проектно-исследовательской, контрольно-аналитической и методико-технологической компетенции стажёров в ходе освоения методики;

– создать условия для рефлексии стажерами практического опыта, приобретенного в ходе стажировки в рамках методики «3С».

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

В условиях внедрения новой Федеральной образовательной программы дошкольного образования (далее – ФОП) с 1 сентября 2023 года многие педагоги и специалисты дошкольных образовательных учреждений «взяли курс» на разработку различных мероприятий, праздников и других форм, традиционно проводимых взрослыми для детей. Но в новых условиях нам не следует забывать о ведущем виде деятельности дошкольников - игре. Ведь именно игра способна решить при создании необходимых условий любую развивающую задачу в дошкольном возрасте. Поэтому не стоит перегружать детей лишними мероприятиями и праздниками. Ведь именно игра – самый эффективный способ развития ребёнка. Поэтому мы ни в коем случае не должны целиком сдвигать свой профессиональный взгляд на другие формы организации дошкольного образования. Напротив, задача педагогов дошкольного образования – ещё внимательнее присмотреться к условиям, которые мы создаём для развития игровой деятельности и на содержании, которое мы вкладываем, создавая эти самые условия.

На этапе развития режиссёрской игры (2,5 – 4 года) условием для разворачивания и поддержки игровой деятельности дошкольника выступает наличие разнообразных режиссёрских полей и макетов, мелких игрушек, изобилие предметов-заместителей и наличие местечек для индивидуальных игр детей (так называемых «норок», «уголков» на разных уровнях и доступных поверхностях игрового пространства), их достаточность для всех детей в группе. Эти условия должны буквально манить, звать, провоцировать детей развернуть игру здесь и сейчас. А культурное содержание пяти образовательных областей, перспективы для решения задач из ФОП должны стать основой содержания этих игровых полей и специально созданных игровых «местечек», мелких игрушек и оформления центров игровой деятельности. Кроме того, педагог, демонстрируя игру до 8 раз в день, сам продумывает такие сюжеты, которые содержат необходимые для решения на данном этапе развития детей педагогические задачи в соответствии с ФОП.

Условием зарождения и развития образной игры (3,5 – 5 лет) становится наличие у детей определённого опыта, а в игровом пространстве – «богатой гардеробной» с элементами костюмов, аксессуаров, обувью, отрезами тканей и тесьмы и зеркалами. Важным условием поддержки образной игры выступает, конечно, «интересующийся» зритель – взрослый и сверстник. При наполнении игровых центров тщательно отбираем содержание материалов для них. Например, решая задачу расширения представлений о смене сезонов, размещаем в среде костюм белого зайца зимой, а в другое время года – серого; расширяя представления о профессиях, следим за тем, чтобы в среде появились картинки с соответствующими изображениями, а в «гардеробных» – соответствующие атрибуты и элементы костюмов.

На этапе появления сюжетно-ролевой игры (5 – 6 лет) важно, чтобы в среде появились провокации ролевого взаимодействия: фотографии людей разных профессий в деле и соответствующие атрибуты игры. Активно используем производственный туризм, приглашаем к себе в гости родителей – представителей разных профессий. Это не только развивает сюжетно-ролевую игру, но и способствует решению задачи расширения представлений дошкольников о различных профессиях. Для того, чтобы решать задачи из разных образовательных областей, материалы, идеи, модели и другие продукты от образовательных событий не убираются вскоре после него, а остаются в среде и выступают как провокации для амплификации детских игр.

На рубеже 6-7 лет любая образовательная задача легко решается в игре с правилами. Педагогу нужен лишь грамотный подход в организации среды и самого себя: «расчистить» пространства для разворачивания игр с правилами, наполнить центры игры актуальным содержанием, обеспечивать его сменяемость в зависимости от решаемых на определённом этапе образовательных задач. Мелкие картинки, заготовки для обозначения ходов, стрелки, большие куски бумаги – всё это размещается в доступных для детей местах. Организуя образовательные события, воспитатель создаёт такие провокации, где без правил, придуманных детьми, никуда. Например, двигаемся по «волшебному лесу», выбирая тропы с определённым указателем.

Если дети прожили все виды игры в грамотно организованной и наполненной «правильным содержанием» среде, если рядом с ними был играющий и поддерживающий игру педагог-фасилитатор, тогда мы имеем счастье наблюдать режиссёрскую игру высшего уровня: игровые действия свёрнуты во внутренний план, могут развиваться одновременно несколько сюжетных линий, ребёнок в уме проектирует игровые ходы, строит сложные конструкции, вплетая в свои сюжеты большое количество заместителей.

Таким образом, игра является самодостаточной формой развития дошкольников, нужен лишь грамотный подход в организации игрового пространства и внимание к деталям, составляющим содержание этого пространства. И, конечно, нужен думающий и играющий педагог.

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

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

- ноутбуки (5 шт.);
- флипчарт;
- проектор и экран;
- канцелярские принадлежности (бумага, маркеры, стикеры);
- пространство для работы в малых группах.

## 2.2. Программа стажировки.

Программа основана на компетентностном и личностно-деятельностном подходах, предусматривает комплекс различных интерактивных форм обучения: мастер-класс, практический семинар, стажёрские пробы.

Я, как автор методики, обеспечивающей развитие дошкольников в игре, сталкиваюсь с необходимостью передать её идеи и принципы действующим педагогам. Это сложный процесс, который не берётся с листа написанного методического текста. Нужны практические форматы обучения и сопровождения. Поэтому логика, в которой будет выстроена стажировка, соответствует структуре деятельности.

Сначала пробы стажёров (моделирование условий для развития детской игры, фиксация способов поддержки детской игры, наблюдение за работой ведущего стажировки с последующим обсуждением).

Следующим этапом выступает рефлексия.

Далее – анализ, моделирование (работа в группах над созданием совместных проектов образовательных событий с последующей презентацией результатов этой работы).

После такой последовательной работы у стажеров снова проба и рефлексия (попробовать научиться контролировать со стороны профессиональные действия коллег, а затем контролировать и собственную профессиональную деятельность).

Программа стажировки включает три блока, каждый из которых соответствует одному дню стажировки, и рассчитана на 24 академических часа.

**Первый блок** направлен на погружение стажеров в концепцию создания специальных условий для развития игровой деятельности дошкольников на разных возрастных этапах.

Этот такт работы предполагает повышение педагогических компетенций стажёров за счёт активизации их представлений по проблеме развития игровой деятельности дошкольников в условиях новой ФОП. Он позволит включить стажеров в наблюдение взаимодействия ведущего стажировки с детьми в рамках представленной методики, даст возможность продемонстрировать ведущему стажировки собственный практический опыт взаимодействия с детьми в специально созданных условиях и его анализ.

Основные формы, методы, приёмы работы на данном этапе: семинар-практикум, практическая работа, включающая анализ стажёрами презентованного опыта, а также стажёрская проба по моделированию специальных условий для развития игровой деятельности дошкольников под реализацию конкретных задач из ФОП, а в конце дня – оценочное событие.

**Второй блок** направлен на погружение стажёров в опыт проектирования и создания специальных условий для развития игровой деятельности дошкольников на определённом возрастном этапе и под конкретные задачи из ФОП. Он предусматривает стажёрскую пробу по самостоятельному проектированию и созданию средовых условий и определению функционала педагога (на культурном содержании одной из образовательных областей) в условиях определённого этапа развития игровой деятельности детей, а в конце дня – оценочное событие. Основные формы, методы, приёмы работы: взаимодействие в малых группах с целью создания совместных проектов с последующей презентацией результатов, реализация самых удачных моделей образовательных событий со стажёрами.

**Третий блок** предусматривает реализацию стажёрами спроектированной модели образовательного события с детьми и взаимную оценку эффективности созданных условий для реализации задач из образовательных областей, оценочное событие для рефлексии собственного опыта, приобретённого в ходе стажировки.

Этот блок направлен на активное погружение стажеров в практический опыт инициирования (провоцирования) и поддержки детской игровой деятельности с задачей развития детей (в соответствии с ФОП) на культурном содержании пяти образовательных областей. Он также предусматривает приобретение собственного опыта наблюдения с позиции эксперта, обогащения и провоцирования детской игры педагогами-стажёрами.

Основные формы, методы, приёмы работы: реализация образовательного события с детьми, его обсуждение, оценочное событие.

В процессе стажировки участники ведут дневник стажёра. Это позволит в достаточно короткий промежуток времени провести личную рефлексию с целью последующего взаимобмена мнениями и впечатлениями.

### 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	Активизация представлений участников образовательной стажировки по проблеме развития игровой деятельности дошкольников в условиях новой ФОП. Обсуждение ключевых критериев.	15 минут	2 часа	2 часа	1 час
3	Погружение стажёров в опыт проектирования и создания специальных условий для развития игровой деятельности на определённом возрастном этапе и под конкретные задачи из ФОП.	-	2 часа	4 часа	1 час
4	Инициирование (провоцирование) и поддержка игровой деятельности дошкольников стажёрами.	-	1,5 часа	4 часа	1 час
5	Приобретение собственного опыта с позиции эксперта в процессе наблюдения инициации (провоцирования), обогащения детской игры в специально созданных условиях другими педагогами-стажёрами. Оценка эффективности реализованных задач из образовательных областей.	-	1,5 часа	3 часа	1 час

## 3. Способы оценки результатов стажировки.

3.1. Внешняя оценка результатов стажёров проводится организаторами стажерской площадки во время презентации собственного опыта проектирования, инициирования и поддержки детской игровой деятельности и вброса задач из новой ФОП стажёрами.

В роли экспертов выступят: муниципальный координатор проекта «Школа Росатома» в городе Заречном, заведующий МАДОУ «Детский сад № 7», заместитель заведующего, воспитатель-победитель конкурса воспитателей. Эксперты готовы будут представить качественный анализ результатов стажеров по итогам стажировки.

3.2. Самооценивание стажерами собственных образовательных результатов (профессиональных приростов): в ходе рефлексивных и оценочных событий с фиксацией в Дневнике стажёра на страничке стажировки, в собственных профилях и специальной группе в социальной сети «ВКонтакте».