

Программа стажировки по проблемам овладения эффективными технологиями реализации ФГОС дошкольного образования

1. Информационный блок программы.

1.1. Першина Юлия Анатольевна

1.2. Название программы:

«Лего - технология как универсальная игровая форма деятельности в развитии способностей и творческого потенциала каждого ребенка при реализации ФГОС дошкольного образования»

1.3. Цель программы:

Освоение стажерами умений применять лего-технологию на практике при организации игровых форм деятельности, направленных на развитие способностей и творческого потенциала ребенка.

1.4. Задачи программы:

1. Определить ценность и значимость использования лего-технологии в развитии дошкольников через точки возможных достижений целевых ориентиров ФГОС дошкольного образования.
2. Погрузить стажеров в различные игровые ситуации лего-конструирования для освоения метода четырех ступеней, используемого в лего-технологии.
3. Разработать проект квест-игры для дошкольников с использованием лего-технологии.

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

«Конструируя, ребенок действует, как зодчий,
возводящий здание собственного потенциала»

Ж. Пиаже

Федеральный государственный образовательный стандарт предполагает построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования, мы должны установить содействие и сотрудничество детей и взрослых и признать ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений. Поэтому одной из главных задач в реализации Федерального государственного образовательного стандарта стала поддержка инициативы и самостоятельности детей в различных видах деятельности.

Одним из актуальных средств решения этой важной задачи является использование в работе с дошкольниками лего - технологии. Лего – конструирование – это универсальная игровая форма развития способностей и творческого потенциала ребенка. Лего-конструирование-это не только практическая творческая деятельность, но и развитие умственных способностей, которое проявляется в других видах деятельности: речевой, игровой, изобразительной. В силу своей универсальности конструктор «Лего» является наиболее предпочтительным развивающим материалом, позволяющим разнообразить образовательный процесс дошкольников, превратить его в увлекательную игру, в которой одновременно решаются несколько образовательных задач.

В практике работы с дошколятами для решения образовательных задач я использую ЛЕГО - технологию довольно широко в различных видах детской деятельности: при организации сюжетно-ролевых игр для конструирования недостающих атрибутов игры, для театрализации, где ребята конструируют персонажей литературных произведений и обыгрывают сюжет, при ознакомлении с окружающим миром, при подготовке к обучению грамоте и конечно же, в свободной конструктивно-игровой деятельности детей. Совместная деятельность с детьми по лего-конструированию начиналась со знакомства с элементами конструктора, правилами игры в ЛЕГО, знакомство с цветом, с кирпичиком, с лего-формами и программируемыми блоками. В процессе

лего-конструирования ребята выполняют словесные инструкции, графические задания, задания на классификацию и достаточно легко ориентируются в деталях. Для ориентировки в деталях использую игры «Чудесный мешочек», «Под платочком». Дети, работая с конструктором, становятся творцами. Они легко воображают и создают любые реальные или фантастические объекты. Очень интересно проходят такие события в группе, когда дети по собственной инициативе и желанию в процессе самостоятельного конструирования находят новые конструкторские решения и создают необычные конструкции. Ребята придумывают им интересные названия, демонстрируют их и с удовольствием рассказывают о своих маленьких изобретениях. Рассказы детей мы записываем на диктофон или видеокамеру и собираем в творческую копилку. Иногда соревнуемся в изобретательности и фантазии в постройках из лего.

В формулировке темы стажировки мы назвали Лего -технологию универсальной и предлагаем рассмотреть её в системе 3 - «У»: уникальная, учебная, успешная.

1. - «У»: Уникальная.

Система LEGO ® Education является уникальной, т. к. предоставляет **неограниченные возможности для познания** окружающего мира и выражения новых мыслей. Создание образов, идей, задач и знаний при помощи строительных блоков и **цифровых инструментов LEGO** предоставляет детям возможность приобрести и впитать новый опыт и знания. Лего – это всегда новое открытие, новая идея! Новый толчок к **развитию нестандартного мышления...**

Уникальность конструктора «Лего» раскрывается в его **многогранном использовании**, как в образовательной деятельности, так и в свободной игровой. Это идеальные кубики для конструирования: прочные, яркие, с разными вариантами соединения и крепления. Все детали конструктора «Лего» создаются с **особой точностью, и современные детали конструктора** можно соединить с теми, которым уже больше 50 лет, этим и уникален конструктор: ребёнок может комбинировать разные наборы Лего, выстраивая целые миры и города, руководствуясь своей фантазией. Уникальность еще и в том, что им интересуются дети разного

пола и возраста, ведь существуют наборы конструкторов разной тематической направленности и сложности сборки, количества деталей. Важным преимуществом конструктора «Лего» является **прочность и безопасность деталей**, ведь их крайне сложно сломать, а при поломке невозможно пораниться. Конструктор производят из качественной и нетоксичной пластмассы, что высоко ценится в производстве товаров для детей. Конструктор «Лего» шагает параллельно популярным детским интересам, полностью их поддерживая и создавая наборы с учётом полюболюбившихся мультипликационных героев, игрушек и игр.

Таким образом, можно выделить особенности уникальности конструктора «Лего»:

- обучающий,
- развивающий,
- качественный,
- безопасный,
- для разных возрастов,
- разнообразие видов.

2. – «У»: Учебная.

Образовательная деятельность с конструктором «Лего» вызывает у детей устойчивый интерес и пользуется неизменным успехом. Посредством системного подхода мы также направляем творчество ребенка на создание идей и их реализацию, выделяя ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. Это помогает детям развивать свою инициативу, самостоятельность и творчество, что необходимо при реализации ФГОС дошкольного образования. Конструктор «Лего» удачно сочетает в себе возможность интегрировать между собой разные образовательные области и решать образовательные задачи посредством игры и конструирования.

Образовательные ресурсы LEGO ® Education заключают в себе **систему четырех ступеней**, которая дает детям свободу в экспериментировании и исследованиях с тем, чтобы приобрести новые знания. Эта система лежит в основе всех образовательных решений LEGO и является рамочной структурой любого занятия по

лего-конструированию. Именно этот метод я использую в своей практике работы с детьми по лего-технологии.

1 ступень - Вводная: Перед детьми я открываю проблему или ставлю задачу, которая побуждает их к поиску её решения. И наблюдаю, насколько дети увлечены, испытывают ли живой интерес к решению проблемы, они сами себе задают вопросы, основанные на их личной способности проявить инициативу и интересах. На этой стадии я обязательно поощряю детей, чтобы они задавали вопросы и высказывали свои мысли по поводу задачи до начала ее решения. Так пробуждается их любопытство, и выполнение задачи становится легко достижимой целью. На этом этапе уже к имеющимся знаниям добавляются новые знания, между ними устанавливаются связи и приобретается начальный опыт, в результате которого может сформироваться новое знание. Обучающая деятельность по лего-конструированию главным образом направлена на развитие изобразительных, словесных, конструкторских способностей. Все эти направления тесно связаны, и один вид творчества не исключает развитие другого, а вносит разнообразие в творческую деятельность. Начинаю я обучающую деятельность по лего-конструированию с лего-разминки или дидактических игр: «Разложи детали по местам», «Назови и соедини», «Чья команда быстрее построит», «Таинственный мешочек», «Запомни расположение».

2 ступень-Конструирование: Каждая образовательная деятельность с LEGO включает в себя упражнение по конструированию. Активная игровая деятельность подразумевает две формы организации конструирования: когда дети создают что-либо в материальном мире, одновременно они формируют знания в своей голове. Эти знания затем позволяют им создавать более сложные предметы, приобретая еще больше знаний, и так по кругу с постоянной положительной динамикой. Конструирование в сотрудничестве с другими детьми увеличивает эффективность такого обучения еще сильнее. Совместные поиски решения задачи всегда лучше индивидуальных благодаря возможностям, открывающимся перед нами в процессе совместной работы.

Во второй ступени мы используем три основных вида конструирования: по образцу, по условиям и по замыслу. Конструирование по образцу – когда есть готовая модель того, что нужно построить (например, изображение или схема). При конструировании по условиям – образца нет, задаются только условия, которым постройка должна соответствовать (например, домик для собачки должен быть маленьким, а для лошадки – большим). Конструирование по замыслу предполагает, что ребенок сам, без каких-либо внешних ограничений, создаст образ будущего сооружения и воплотит его в материале, который имеется в его распоряжении. Этот тип конструирования лучше остальных развивает творческие способности.

3 ступень: Наблюдения (рефлексия): Я предоставляю детям возможность обсудить то, что они изучили, поговорить и поделиться мыслями, которые возникли у них в процессе конструирования. На этапе наблюдения я мотивирую на то, чтобы дети задавали вопросы, ответы на которые способствуют пониманию изученных процессов и углублению знаний. Такие вопросы призваны помочь детям приобрести понимание процессов, с которыми они столкнулись, и рассмотреть другие способы решения поставленной задачи. Способ реализации данной ступени – ролевые игры и обсуждение.

4 ступень - Продолжение (развитие): Каждую образовательную деятельность с легкостью заканчиваю новым заданием, основанным на уже изученном материале. Данный этап призван поддерживать детей в «состоянии Потока». Состояние Потока, при котором человек полностью погружается в то, чем он занят, является оптимальным внутренним мотиватором. На этот этап выводят дополнительные задания – это позволяет сохранить интерес к делу, совершенствовать знания и умения.

Рассматривая лего-технологии в системе четырех ступеней мы сможем достичь реализации следующих задач поставленных ФГОС дошкольного образования:

1. Обеспечение равных возможностей для полноценного развития каждого ребенка в период дошкольного детства.

2. Обеспечение преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней.
3. Создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.
4. Формирование общей культуры личности ребенка, в том числе ценностей здорового образа жизни, развития их социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирование предпосылок учебной деятельности.

Использование лего-технологии в: свободной игровой деятельности, непосредственной образовательной деятельности и дополнительном образовании поможет детям достичь следующих целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования:

- ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности — игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;

- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности;

- у ребенка развита крупная и мелкая моторика; он подвижен, вынослив, владеет основными движениями, может контролировать свои движения и управлять ими;

- ребенок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены;

- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живет; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

3. – «У»: Успешная.

Любой процесс всегда более приятен и эффективен, если есть стимулы. Поддержание такой мотивации и удовольствие, получаемое от успешно выполненной работы, что естественным образом вдохновляет детей на дальнейшую творческую работу.

Успех процесса работы по этой системе также зависит от роли педагога, который обеспечивает совместную работу дошкольников, позволяя им влиться в Поток. Чтобы поддерживать состояние Потока, необходимо соблюдать баланс между сложностью задания и уровнем

навыка исполнителя. Слишком простое задание заставляет скучать; если же оно слишком сложное, то вызывает лишь раздражение, а это исключает состояние Потока. Основная задача педагога — способствовать протеканию образовательного процесса в таком ключе, при котором соблюдается равновесие. Тогда творческий подход и взаимодействие детей естественным образом развиваются, и они могут переживать состояние Потока. Это касается всего процесса образования по системе четырех ступеней. Хорошим мотиватором для поддержания интереса детей станет фотодневник или адвент календарь, где дети могут увидеть свои успехи, что несомненно будет развивать их инициативу и направлять на новые идеи, а также будет неким диагностическим материалом для педагога. Необходимо отметить, что одной из составляющей успеха ребенка должна быть заинтересованность родителей, поэтому я привлекаю внимание родителей, через совместные: лего-мастерские, лего-выставки, работу над индивидуальными проектами.

В программе стажировки на определенном этапе стажерам будет предложено организовать игровое конструирование с дошкольниками с использованием метода четырех ступеней. Но сначала стажеры пройдут испытания, выполняя разноуровневые задания квест-игры «Путешествие в мир Лего». На каждом усложняющемся игровом уровне стажеры будут сталкиваться с проблемой и погружаться в деятельность заданных игровых ситуаций, заключающих в себе систему четырех ступеней, которая дает свободу в экспериментировании и исследованиях с тем, чтобы приобрести новые знания. Стажеры на практике освоят технологию и научатся применять её в разных игровых ситуациях для решения образовательных задач с использованием «Лего». Важным итогом работы стажировки станет разработанный участниками проект квест-игры для дошкольников с использованием лего-технологии.

2. Содержательный блок программы.

2.1. Перечень необходимого оборудования

1. Рабочий «кейс» стажера (методические рекомендации по использованию лего - технологии).

2. Техническое обеспечение: компьютерный класс с ноутбуками, оснащенный конструкторами «Лего» и соответствующим программным обеспечением «Первороботы», «Простые механизмы», интерактивная доска, высокоскоростной интернет, принтер, сканер.

2.2. Программа стажировки.

Квест - игра для стажеров «Путешествие в мир Лего».

1 уровень. Целевой.

Перед стажерами будет поставлена открытая задача, которую предстоит решить в думающих командах: как лего – технология влияет на развитие способностей и творческого потенциала ребенка. На основе ФГОС дошкольного образования мы рассмотрим и выделим, какие целевые ориентиры возможны для достижения детьми в процессе игровой деятельности с конструктором «Лего». Определим его ценность и значимость для дошкольника. Оценочный продукт- заполнение модели «кубика-рубика».

2 уровень. Практический.

Стажеры пройдут погружение в практическую деятельность различных игровых ситуаций лего-конструирования для освоения метода четырех ступеней. Рассмотрят возможности использования «Лего» для решения образовательных задач в интеграции разных областей. Оценочным продуктом станет «Карта образования по системе четырех ступеней».

3 уровень. Конструкторский.

Погрузить стажеров в командное проектирование конструктора квест-игры для дошкольников с использованием разноуровневых заданий по лего-конструированию. Каждой команде представится возможность сделать выбор, на решение какой образовательной задачи будет направлено лего – задание будущей игры, выбрать разрабатываемый уровень игры и необходимое время. Продуктом станет разработанная

разноуровневая модель квест-игры для дошкольников с использованием «Лего», которую «соберут» стажеры в единую «пирамиду» квест-игры.

4 уровень. Внедренческий.

На этом сложном уровне стажеры апробируют свой проект квест-игры и внедряют его в игровую деятельность с дошкольниками. Каждой проектировочной команде представится возможность провести этап своей игры с дошкольниками с использованием лего-технологии по методу четырех ступеней.

2.3. Учебный план стажировки:

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1	Проблемная точка «Какова роль лего – технологии в развитии способностей и творческого потенциала дошкольников, в достижении целевых ориентиров в		1		

	соответствии с ФГОС ДО?»				
2	Проблемная точка «Лего-технология как система 3- «У»		1		
3	Проблемная точка «Интеграция лего-технологии в разные виды детской деятельности и образовательные области?»		1		
4	Составление модели «Кубика-рубика»				1
5	Открытая практика игрового лего-конструиров ания дошкольников «Лего» в стране сказок» по методу четырех ступеней		1		

5	Заполнение «Карты системы четырех ступеней» и обсуждение результатов				1
6	Практики – погружение в состояние Потока «Лего моделирование по методу четырех ступеней»			4	
7	Технология планирования и организации квест – игры с дошкольниками		1		
8	Проектирование темы, цели и задач предстоящей квест-игры		1		

9	Проектирование конструкта квест-игры для дошкольников с использованием разноуровневых заданий по лего-конструированию.			4	
9	Сборка целостной модели квест-игры из разработанных проектов разноуровневых заданий по лего-конструированию.			4	
10	Реализация проекта квест-игры с дошкольниками.				2
11	Рефлексия деятельности стажерской площадки				2

	Итого: 24		6	12	6
--	-----------	--	---	----	---

3. Способы оценки результатов стажировки.

3.1. Внешняя оценка

Участники квест-игры выскажут своё мнение - Интервьюирование детей.

Выставка лего-конструкций в результате проведенной квест-игры. Оцениваются конструкции родителями игроков по следующим критериям:

- Содержание лего-конструкции: оригинальное, неожиданное, нереальное, фантастическое, непосредственное и наивное.
- Особенности лего-конструирования при сборке конструкции: сложность в технике конструирования, вариативность в выборе деталей, способов крепления, особый творческий почерк.
- Динамичность конструкции.

3.2. В рефлексивном мероприятии для оценки результатов собственной деятельности участникам стажерской площадки будет предложено экспресс-голосование «Лего-диаграмма».

Способ фиксации самооценки:

На базовое плато прикрепляются цветные лего-кубики с шипами. Количество шипов на лего-кирпичике условно обозначает оценку:

- Кубик с 1 или 2 шипами – не удалось научиться, не получилось реализовать задуманное, ожидания не совпали
- Кубики и кирпичики с 4 шипами – удалось реализовать задуманное частично, удалось не всё реализовать.

- Кубики и кирпичики с 8 шипами – всё удалось реализовать, всё получилось успешно.