

## **1. Информационный блок программы**

**1.1. ФИО разработчика:** Пожарских Лариса Николаевна.

**1.2. Название программы:** «Технология «World in a box» как условие развития младших дошкольников с ОВЗ в игровой деятельности».

**1.3. Цель программы:** освоение стажерами практических умений по применению технологии «World in a box» в игровой деятельности младших дошкольников с ОВЗ.

**1.4. Задача программы:**

- Создать условия для делового, творческого профессионального общения и погружение стажеров в проблемы игры на современном этапе: исследовать проблематику понятий: «режиссерская игра», «сюжетно-ролевая игра», «зрительное восприятие» детей с нарушениями зрения.
- Погрузить стажеров в проектирование деятельности с использованием конструктивных и изо- технических навыков для развития самостоятельности в организации игрового пространства детьми.
- Сформировать мотивационную готовность у всех участников стажировки к апробации новых форм, средств и содержания игровой деятельности младших дошкольников.
- Создать условия для профессиональной рефлексии стажеров по использованию представленной технологии «World in a box».

**1.5. Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры** (подробное описание эффективных методик и технологий работы в рамках темы, представленной в п. 1.5 Положения о Конкурсе).

Период от рождения до поступления в школу является, по признанию специалистов всего мира, возрастом наиболее стремительного физического и психического развития. Реализация специфических возрастных возможностей психического развития происходит благодаря участию дошкольников в соответствующих возрасту видах деятельности – игре, речевом общении, рисовании, конструировании и др. Организация этих видов деятельности, руководство ими, забота об их совершенствовании, о приобретении свободного самостоятельного характера должны находиться в центре внимания педагогов.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника, является сквозным механизмом развития ребёнка (пункт 2.7.).

Игра способствует развитию самостоятельности деятельности ребёнка. Это же положение справедливо и в отношении детей с ОВЗ. Я работаю на группе для слабовидящих детей, детей с амблиопией и косоглазием. Известно, что вторичные нарушения, возникаемые в результате поражения зрительного анализатора, ведут к затруднению формирования различных видов детской деятельности, в том числе и игровой. Поэтому в основу своей педагогической работы положила утверждение Л.С. Выготского о том, что существует единство законов развития детей в норме и с особыми образовательными потребностями и вторичные нарушения могут вовсе не возникнуть, если воспитание ребенка направлено на их предупреждение, или могут быть своевременно скорректированы педагогическими методами.

У детей с нарушенным зрением отсутствует или ограничена способность научения по подражанию. Следовательно, чтобы ребенок смог освоить игровую деятельность адекватно возрасту его необходимо специально учить. Именно поэтому мною был разработан проект с использованием технологии «World in a box» (в переводе с английского «Мир из коробки») для развития сюжетно-ролевой и режиссерской игры у младших дошкольников с нарушениями зрения. Проект направлен:

- на создание развивающей предметно-пространственной среды для обеспечения развития младшего дошкольника в игровой деятельности с доступными материалами;

- на содействие развитию режиссерской и сюжетно-ролевой игры;
- на содействие развития коммуникативных, конструктивных и изо-технических навыков;
- на формирование зрительного восприятия;
- на обеспечение эмоционального благополучия через непосредственное общение с каждым ребенком, оказание поддержки индивидуальности, самостоятельности, спонтанной игры.

Каждый предмет, который видит ребенок в группе, не случаен, направлен на решение тех или иных педагогических задач. Технология «World in a box» позволяет создать в разных местах группы «миры»: «Мир диких зверей», «Мир домашних зверей», «Мир посуды», «Мир насекомых», «Мир бросовых материалов» и т.д. Подбор предметов в «Мирах» позволяет детям получать различную информацию, обобщать, анализировать, вести с предметами экспериментальную деятельность.

Необходимым условием возникновения самостоятельных форм детской игры является педагогическая помощь ребенку, направленная на формирование игровых умений, способов совместной деятельности и предметных представлений. Мы учим поэтапно обследовать предметы, развиваем умение анализировать их основные признаки, что очень важно для детей с зрительными нарушениями. В нашей группе предусмотрено проведение специальных пропедевтических игр (индивидуальных и подгрупповых) для обучения режиссерской и сюжетно-ролевой игре («Театр игры с куклой», проигрывание отдельных игровых ситуаций с персонажем Емелей). Для обогащения содержания игры проводятся экскурсии и наблюдения, в процессе которых осуществляется слияние словесных представлений с конкретными действиями, признаками, свойствами и явлениями общественной окружающей жизни.

Помещение группы выглядит как просторный и пустой «дворец». Это очень важно для развития зрительно-пространственной адаптации детей с нарушениями зрения в окружающей обстановке, а также для обеспечения возможности самостоятельной деятельности каждого ребёнка, для организации свободного двигательного режима. Все атрибуты для игр, предметы заместители убраны в коробки, которые промаркированы и стоят на определенных местах, для того чтобы дети с нарушениями зрения ориентировались по памяти, что облегчает им процесс пространственной ориентировки. Разворачивая игру, дети формируют игровое пространство, используя деревянный напольный и малый конструктор, из боксов достают нужные предметы, атрибуты, которые смастерили сами или с родителями, используют предметы-заместители.

Реализация технологии «World in a box» осуществляется с учётом принципов:

1. Деятельностного похода
2. Дифференцированного подхода.
3. Индивидуального подхода.
4. Доступности.
5. Педагогического оптимизма (вера в успех ребёнка).
6. Необходимости специального педагогического руководства (учитывая возрастные особенности и офтальмологические диагнозы детей).

Технология «World in a box» предполагает следующие этапы:

1. Планомерное обогащение жизненного опыта и представлений детей.
2. Показ способов взаимодействия с игрушкой, направленных на передачу детям игрового опыта, игровых умений.
3. Создание игровой среды «World in a box» (различных «Миров»), с учетом обогащающегося жизненного опыта, с опорой на деревянный конструктор и игрушки из бросового материала.

4. Постановка проблемной ситуации, актуальной для детей и мотивирующей их на постановку игровых целей.
5. Активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры (Е.В. Зворыгина и С. Л. Новоселова).

Игровая деятельность, на этапе *самостоятельности*, отвечает специальным условиям построения:

1. Тематика игр выбирается с учетом интересов ребенка.
2. Наличие пространства для одновременного возникновения нескольких очагов игры.
3. Педагог находится «в тени», давая возможность детям быть самостоятельными, развить свой вариант сюжета или мотивирует детей на развитие игрового сюжета.

Технология «World in a box» может использоваться в педагогической практике как с нормально развивающимися детьми, так и с детьми, имеющими особые образовательные потребности.

В процессе стажировки педагогам будет представлена возможность:

- Актуализировать знания по теме «Игра»;
- Приобрести опыт планирования, разработки сценария игры с учетом «World in a box»;
- Поупражняться в анализе среды групп и вариантов игры из видеоряда;
- Спроектировать собственные варианты приемов обогащения содержания детской игры.

Итоговый продукт стажировки: рабочий блокнот участника стажировки, материалы стажировки на флэш-носителе.

## **2. Содержательный блок программы**

### **2.1. Перечень необходимого оборудования**

1. Мультимедийная система – 2 шт.
2. Сканер – 4 шт.
3. Принтер – 8 шт.
4. Фотоаппарат – 4 шт.
5. Персональные компьютеры и ноутбуки – 8 шт.
6. Доступ к интернету
7. Научно-методические и аудио, видео ресурсы
8. Необходимые канцелярские материалы

### **2.2. Программа стажировки**

#### **Модуль 1.**

Количество часов: 8

Создание условий для делового, творческого профессионального общения и погружение стажеров в проблемы игры на современном этапе: исследовать проблематику понятий – «режиссерская игра», «сюжетно-ролевая игра», «зрительное восприятие» детей с нарушениями зрения.

1. **Открытие стажировки.** Сформировать группы стажеров и познакомиться, используя игровой прием: «*Собери «Мир»*».
2. **Образная игра: «Войди в роль»** с целью знакомства и сплочения групп для дальнейшей работы.
3. **Лекция: «Погружение в «Мир» игры»** с целью проникновения в суть понятий, с которыми стажеры в дальнейшем будут работать, с целью формирования единого понятийного поля.

4. **Практическое занятие: «Руководитель, сценарист или партнер?»** с целью поиска нестандартных подходов к решению проблемы.
5. **Деловая игра: «Дискуссионные качели»** с целью выявления проблемных точек организации игры в условиях сменившихся коммуникативных позиций.
6. **Стажерская проба** с целью проектирования критериев развивающей предметно-пространственной среды группы, направленной на поддержку и развитие игровой деятельности.
7. **Оценочный тренинг: «Особенности организации пространства для детей групп общеразвивающей направленности и детей с ОВЗ»** с целью сравнительного анализа ориентиров развивающей предметно-пространственной среды здоровых детей и детей с нарушениями зрения, направленной на развитие игровой деятельности.
8. **Рефлексия дня «Дневник стажера»** (рабочий блокнот).

## **Модуль 2.**

Количество часов: 8

Погружение стажеров в проектирование игровой деятельности с использованием конструктивных и изо-технических навыков.

Формирование мотивационной готовности у всех участников стажировки к апробации новых форм, средств и содержания игровой деятельности младших дошкольников.

1. **Деловая игра с использованием методики: «Качели времени»** с целью поиска источников развития режиссерской и сюжетно-ролевой игры.
2. **Оценочный тренинг. Просмотр видеороликов игры в младшей группе** с целью знакомства с технологией «World in a box», тренировки критического мышления и рефлексивных навыков стажеров.
3. **Лекция: погружение в «World in a box».**
4. **Стажерская проба.** Придумывание стажерами проблемных ситуаций для мотивации детей к игровой деятельности и выход в группы с целью использования технологии для решения триединства задач в проектируемой игре.
5. **Оценочный тренинг** с целью анализа адекватности выбранных приёмов для игры.
6. **Стажерская проба: «Мастерилка» (с выходом в группы)** с целью проектирования конструкта предстоящей игры с приготовлением необходимых игровых атрибутов, используя конструктивные и изо-технические навыки на практике.
9. **Рефлексия дня «Дневник стажера»** (рабочий блокнот).

## **Модуль 3.**

Количество часов: 8

Формирование мотивационной готовности у всех участников стажировки к апробации новых форм, средств и содержания игровой деятельности дошкольников.

Создание условий для профессиональной рефлексии стажеров по использованию представленной технологии «World in a box».

1. **Стажерская проба.** Подготовка и проведение игровой деятельности с детьми младшего и среднего дошкольного возраста.
2. **Тренинг** с целью проговаривания собственных рефлексивных переживаний о проведенной игровой деятельности. Фиксация путей совершенствования педагогической деятельности в процессе организации игры с детьми.
3. **Рефлексия дня.** О новообразованиях, появившихся в ходе стажерской практики.

**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.	Формирование понятийного поля	1			
2.	Знакомство с технологией	1			
3.	Поиск нестандартных подходов к решению проблемы партнерства в игре		1		
4.	Выявления проблемных точек организации игры в условиях сменившихся коммуникативных позиций		1		
5.	Проектирование критериев развивающей предметно-пространственной среды группы			1	
6.	Сравнительный анализ ориентиров развивающей предметно-пространственной среды				2
7.	Поиск источников развития режиссерской и сюжетно-ролевой игры.		1		
8.	Просмотр видеороликов, тренировка критического мышления и рефлексивных навыков стажеров.				2
9.	Моделирование проблемных ситуаций для мотивации детей к игровой деятельности			1	
10.	Тренинг использования технологии для решения триединства задач в проектируемой игре			2	
11.	Анализ адекватности выбранных приёмов для игры.				1
12.	Проектирование конструкта предстоящей игры			2	
13.	Подготовка и проведение игровой деятельности в группах			3	
14.	Фиксация путей совершенствования педагогической технологии			1	1
15.	Рефлексивный контроль и оценка				3
Итого:		2	3	10	9
		24			

### **3. Способы оценки результатов стажировки (не более 1 стр.).**

#### **3.1. Внешняя оценка результатов стажеров**

Внешняя оценка результатов стажировки будет осуществляться посредством привлечения педагогов с высшей квалификационной категорией и руководителей МБДОУ городского округа «город Лесной», а также в ходе интернет голосования. Материалы будут размещены на сайте МБДОУ: [http://24lsy.tvoysadik.ru/РОСАТОМВМЕСТЕ/Конкурс\\_ШКОЛА\\_РОСАТОМ/Участники\\_конкурса/\\_Л.Н.\\_Пожарских](http://24lsy.tvoysadik.ru/РОСАТОМВМЕСТЕ/Конкурс_ШКОЛА_РОСАТОМ/Участники_конкурса/_Л.Н._Пожарских). С помощью интернет голосования будет проходить фиксация оценки результатов. В голосовании могут участвовать сами стажеры, педагоги ДОУ, эксперты, родители, гости сайта.

#### **3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов**

Самооценка стажеров будет осуществляться в рамках каждой темы программы стажировки с фиксацией результатов в рабочем блокноте стажера. Заключительным этапом рефлексии станет публикация «Эссе стажера» в группе на Facebook.