**Анализ стажировки**

Тема: «Игровая коллаборация-технология, обеспечивающая развитие дошкольников в игре».

Стажировка проходила с 19 по 21 апреля 2023 года на базе МБДОУ «Детский сад № 16», г. Сарова, Нижегородской области, в которой приняли участие инструкторы по физической культуре, воспитатели, старшие воспитатели из 10 городов-участников проекта «Школа Росатома»: Трехгорный, Северск, Заречный ЗАТО, Десногорск, Снежинск, Удомля, Новоуральск, Нововоронеж, Лесной, Саров.

Местом обмена мыслями стала группа в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/club218673328>

**Цель стажировки** мной достигнута в полном объеме: стажеры овладели технологией «Игровая коллаборация» и повысили профессиональные компетенции по технологиям поддержки игры дошкольника в соответствии с классификацией Е.Е.Кравцовой в процессе решения задач физического развития.

**Решая задачи стажировки:**

В первый день я обеспечил условия для овладения технологией «Игровая коллаборация» с учетом классификации детской игры Е.Е. Кравцовой.

Для этого провел опрос: «Кто знаком с классификацией детской игры автора Е.Е. Кравцовой». В ходе чего выяснилось, что не все стажеры знают данную классификацию и тем более не используют ее в своей практике.

Педагоги в своей практике используют учебную деятельность, а не игровую. Поэтому в формате workshop познакомил с классификацией детской игры Е.Е. Кравцовой. Во время проб выявил, что главная трудность заключается в поддержке режиссерской игры.

Воспитанники детского сада провели экскурсию по образовательному пространству, отмечая любимые для себя местечки, где разворачиваются их игры, для полного осознания стажерами, что игра ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. Стажеры смогли наблюдать за тем, как разворачивается возрастная игра в группах детского сада. В дальнейшем данная информация использовалась стажерами в ходе стажерских проб.

Для дальнейшего погружения стажеров в игровую деятельность дошкольника как ведущую, мы поделись на четыре подгруппы через игру «Самый смелый…» после чего стажеры наблюдали за игрой детей и анализировали среду центров двигательной активности в группе на всех четырёх возрастах, пытаясь выявить дефициты спортивного инвентаря, для развития силовых качеств дошкольника, не разрушая детскую игру.

Погружение стажеров в непосредственное взаимодействие с детьми в момент овладения технологией «Игровая коллаборация» началось мной уже в первый день стажировки и продолжалось до финала стажировки.

Стажеры разработали и презентовали тетрадь «Сбор информации», что является условием освоения первого этапа стажировки. В первую очередь такая тетрадь необходима для фиксации детской игры в группе. Стоит отметить, что эскизы тетради «Сбор информации», разработанные и презентованные стажерами, были похожи на разработанную и представленную им в ходе практического занятия. Стажерам понравилась идея с фиксацией детской игры, для ее поддержки при решении задач физического развития, и они отметили, что непременно будут использовать ее в своей работе.

В ходе моей лекции стажеры познакомились с тремя этапами технологии «Игровая коллаборация», тем самым, они получили целостное представление о технологии.

Перед тем как апробировать созданную тетрадь – первый этап технологии и делать вбросы образовательных задач по физическому развитию в игру детей – третий этап технологии, стажеры распределились в новые подгруппы с помощью подвижной игры с правилами «Домик, мышка, кошка». Смена состава групп способствовала обмену опытом между стажерами, развитию коммуникабельности, умению работать в команде.

После проб, которые стажеры демонстрировали с помощью их фиксации в видеосюжетах, я смог сделать вывод: имеются затруднения в решении задач физического развития в режиссерской игре и игре с правилами.

Расширяя представления стажеров о третьем (событийном) этапе технологии, я использовал подготовленные мной для анализа видеосюжеты и наблюдение в реальном времени взаимодействия с детьми 5 - 6 лет инструктора по физической культуре и воспитателя группы в образовательном событии «Тренировочная база» в спортивном зале в сюжетно – ролевой игре «Космос» с решением когнитивных задач образовательных областей «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие».

Каждое образовательное событие, представленное мной, их было 4, на каждый вид игры, были детально проанализированы стажерами. Активная полемика развернулась вокруг образовательного события, целью которого было продемонстрировать, как инструктор по физической культуре поддерживает и развивает режиссерскую игру детей 3 - 4-х лет. В ходе чего делаю вывод, что решение образовательных задач в режиссерской игре в спортивном зале, как событие не состоялось, это была образовательная ситуация, это и зафиксировала и куратор стажировки Е.С. Непомнящая, предложив пути преодоления трудностей этой ситуации. Для меня было результативно выявить этот дефицит и найти путь его решения. Таким образом и моя компетентность имеет прирост.

Для формирования компетентности по поддержки детской игры при решении задач по физическому развитию я сделал акцент на интеграции игрового и спортивного оборудования.

Первоначально в программе стажировки было заявлено разработка оценочного листа интеграции игрового и спортивного инвентаря с учетом возрастной игры детей. Однако, мной было принято решение заменить этот этап стажировки в связи с выявленными дефицитами опыта у стажеров вхождения и поддержки игровой деятельности дошкольников. Данное время я использовал для более глубокого погружения стажеров в игровую деятельность дошкольника. Поэтому оценочные листы для анализа двигательных центров в группе стажеры изучали и фиксировали по готовым шаблонам, которые разработаны и применяются мной на втором этапе технологии «Подготовительный», когда педагог готовит среду как в группе, так и в спортивном зале.

В ходе презентации стажерами заполненных оценочных листов мы еще раз увидели «белые» пятна в овладении стажерами технологией поддержки режиссерской игреы в частности понятие «режиссерское поле», удерживание функционала педагога для поддержки и обогащения режиссерской игры. В ходе дискуссии, нам удалось сформировать картину этих понятий и предусмотреть ошибочный путь, когда стажеры, взаимодействуя с детьми младшего дошкольного возраста переходят на образную игру, вовлекая в свою деятельность партнера.

Куратор стажировки Е.С. Непомнящей помогла стажерам расставить главные акценты в функционале педагога для поддержки режиссерской игры.

Для освоения четвертого этапа технологии мы создавали, а потом и реализовывали матрицу образовательного события.

Перед созданием матрицы образовательного события, где стажеры отражали взаимодействие – коллаборацию воспитателя и инструктора по физической культуре, я организовал дебаты на тему: «Специалист и игра «-», «+». В очень жаркой дискуссии прошли дебаты, более аргументированы была команда «-». Это совершенно обоснованно современными реалиями - наши стажеры имеют опыт учебной деятельности, а игровые компетенции они стали приобретать лишь в ходе стажировке. Однако, аргументы, в сторону поддержки детской игры звучали намного четче - уверенно и развернуто, чем в начале стажировки.

Стажерам был презентован опыт составления матрицы образовательного события и прошло совместное обсуждение понятие «Образовательное событие».

Стажеры создали матрицу, где смогли отразить коллаборацию - взаимодействия воспитателя и специалистов детского сада с целью поддержки детской игры и организации образовательных событий.

Каждая из четырех групп разработали и презентовали свои матрицы образовательного события, по которым в дальнейшем проживали образовательные события. Таким образом стажеры получили непосредственный опыт разработки образовательного события, используя опыт работы педагогической команды детского сада «Кораблик».

Для содержательного наполнения матрицы стажеры отправились в группы и к специалистам детского сада, где выявляли интересы детей, доминирующую возрастную игру, и делали вбросы задач по физическому развитию с перспективой на предстоящее образовательное событие.

В ходе предоставленного времени, качественно были сделаны вбросы в образную и сюжетно – ролевую игры.

В течении трех дней стажировки я создал условия для активного погружения стажеров в практику реализации технологии «Игровой коллаборации», как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности.

Было прожито три образовательных события с поддержкой образной, сюжетно – ролевой и играм с правилами. Стажеры качественно смогли решить образовательные задачи по физическому развитию в возрастной игре дошкольников. Именно образовательное событие – финальный этап технологии. И если образовательное событие по физическому развитию с поддержкой возрастной детской игры случилось, я делаю вывод - технология работает!

Однако заявленное образовательное событие на младшей группе (возраст воспитанников 3—4 года), где доминирует режиссерская игра не состоялось по причине отсутствия событийности, оно прошло в классической форме с использованием игровых приемов. Главная трудность, сформулированная в ходе рефлексии: «какими способами поддержать режиссерскую игру в спортивном зале решая, решая образовательные задачи по физическому развитию».

При активной помощи куратора Е.С. Непомнящей мы нашли ответ на возникший вопрос, отметив необходимость расширения собственного опыта игровой деятельности, поиска способов и средств соединения содержания функционала специалиста по физической культуре и педагога, обеспечивающего развитие ребенка в ведущем виде деятельности.

Анализируя образовательные события, созданные и прожиты стажерами я делаю вывод, что все стажеры освоили технологию «Игровая коллаборация», погрузились и приняли игровую классификацию Е.Е. Кравцовой, что продемонстрировали на практике.

Мной были созданы условия, которые способствовали приобретению стажерами рефлексивных навыков при анализе полученного опыта в овладении технологией.

Чтобы адаптироваться к новым условиям и в первые моменты осознать важность участия в стажировке, я предложил стажерам на доске «Что я жду от стажировки» написать свои ожидания. В конце третьего дня мы вернулись к зафиксированным «ожиданиям» и оставили отзыв о стажировке с опорой на «ожидания». Все стажеры на выходе отметили, что их ожидания оправдались и они, действительно, познакомились и сделали практические пробы технологии «игровая коллаборация».

Знакомство стажеров прошло в кругу, с помощью игр «Апельсин», «Поменяйтесь местами…», «Смысл своего имени…», что способствовало быстрому и активному включению стажеров в деятельностный формат стажировки.

В конце каждого дня стажировки я проводил рефлексию, погружение в которую помогало стажерам осознать прирост своих профессиональных и личностных компетенций. Использовал разные формы: «Раскрась определенным цветом…», «Мясорубка», «Оставь свой отзыв…». Рефлексия была визуализирована через прием «Сундук».

Ежедневно стажёры размещали рефлексивные, достаточно эмоциональные публикации о стажировке в социальной сети «ВКонтакте».

Стажеры и команда детского сада создали облачное хранилище фото и видео стажировки.

В ходе всей стажировки я ярко наблюдал как профессионализм стажеров возрастал, как из «учителей» они превращались в играющих педагогов, именно поэтому стажировка состоялась.

С уважением, руководитель стажировки, Никита Сергеевич Козабаранов.