

Заседание круглого стола
«Способы внедрения в практику работы МАДОУ
МО г. Краснодар «Детский сад № 216»
программы ПРОДетей»

Цель: формирование умений дифференцированно подходить к организации работы с воспитанниками по современным стандартам, ориентированным на ребенка, его потребности и возможности; знакомство с оптимальными путями внедрения современных образовательных программ; поиск эффективных способов распространения педагогического опыта; совершенствование опыта совместной работы педагогического коллектива.

В ноябре 2020 года наш педагогический коллектив начал освоение новых технологий программы «ПРОДЕТЕЙ». После официального обучения началась индивидуализация среды, затем внедряли последовательно технологии: «Круг выбора», «Моделирование письма», «Планирование деятельности в центрах активности», «Парные коммуникации», «Линейный календарь». Предметно-пространственная среда была готова к реализации программы «ПРОДЕТЕЙ». В наших группах появились центры: «Математики», «Грамоты и письма», «Физкультуры», «Науки», «Искусств», «Конструирования и строительства».

Новые технологии «ПРОДЕТЕЙ» вошли в жизнь детского сада.

В рамках работы круглого стола педагоги поделятся своими находками, сомнениями и даже ошибками. Данное мероприятие поможет ответить на вопросы педагогов дошкольного образования, которые возникают при знакомстве с примерной основной общеобразовательной программой дошкольного образования «ПРОДЕТЕЙ». Педагоги еще не в полной мере реализуют программу, но уже видят свои результаты и могут поделиться с другими коллегами.

На наше заседание приглашены педагоги, реализующие другие образовательные программы, но имеющие желание

познакомиться с программой «ПРОдетей». Эта программа имеет одно из главных преимуществ: адаптивность, гибкость, вариативность.

Всем предлагают выйти и встать в общий круг.

Игра «Перемены».

Эта весёлая разминка позволит поговорить, узнать друг о друге некоторые факты и подвигаться.

Ход игры: воспитатель предлагает педагогам поменяться местами тем, 1- у кого обувь чёрного цвета; 2- у кого в одежде присутствует предмет красного цвета; 3- у кого на руке есть часы; 4- кто любит кошек; 5- кто много говорит по мобильному телефону; 6- кто водит машину. В конце игры педагог делает вывод: ваши перемещения показали, что всегда можно найти то, что объединяет людей. И предлагает возвратиться за «круглый» стол.

Вопрос 1: «С чего начинали внедрение программы ПРОдетей в вашей группе?».

Вопрос 2: «Преобразование развивающей предметно-пространственной среды, ориентированной на ребенка. Ваши находки и ошибки».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

Педагоги проанализировали групповые помещения на соответствие рекомендациям программы и внесли изменения, которые коснулись планировки и оформления группового пространства. Групповое пространство разделили на центры активности с помощью мобильных ширм, легких этажерок, преобразования высоких шкафов в низкие, трансформация закрытых тумб в открытые стеллажи путем снятия дверей и задних стенок. Поменяли местонахождение некоторых центров. Внесли и оформили центр воды и песка, выделили центр грамотности.

Все центры активности обозначены маркерами (название и символ, соответствующий содержанию центра). Маркеры в центрах соответствуют секторам на «Колесе выбора». Центры наполняются материалами в соответствии с тематической неделей и игровой темой. Сменяемость материалов осуществляется один раз в неделю. При наполнении центра строительства и сюжетно-ролевых игр педагоги уменьшили количество реалистичных игрушек и внесли неоформленный материал: оберточную бумагу, втулки картонные и пластиковые разных размеров, картонные коробки разных размеров,

пластиковые бутылки, пищевую пленку, фольгу, скотч разного размера, малярные кисти и др., из которых воспитанники изготавливают необходимый им материал по собственному замыслу. В группах увеличилось пространство для оформления выставок творческих работ воспитанников.

Также в группах появились «работающие стенды»: «Звезда недели», «Мое настроение», «Сенсорные домики», «Правила группы».

Стенд «Звезда дня» вывешивается на самом видном месте с фотографией воспитанника. Воспитатели отслеживают, чтобы в течение года каждый ребенок появился на этом стенде. Данный стенд способствует формированию положительной «Я-концепции», развитию самооценки.

Панно «Мое настроение» содержит зону с зеркалами для девочки и мальчика, карманы с пиктограммами различных настроений, а также карманчики для фотографии ребенка, оформленной им самостоятельно. С помощью панно ребенок учится понимать свое настроение, а педагог получает возможность определить эмоциональное состояние каждого воспитанника, причины его возникновения и оказать своевременную эмоциональную поддержку нуждающимся детям.

На стенде «Правила группы» с помощью картинок размещаются правила, принятые в группе и обязательные для соблюдения всеми детьми. Для детей 3 лет помещаются заготовленные картинки, а начиная с 4 лет дети зарисовывают правила самостоятельно. Правила сопровождают ребенка в течение всего дня, что способствует формированию навыков саморегуляции.

«Сенсорный домик» - это многофункциональная, интерактивная панель, которая занимает мало места, но позволяет одновременно нескольким детям пользоваться ею. На нем размещены крючки-держатели для крепления съемных пособий, предназначенных для развития мелкой моторики, тактильных ощущений, логики и пространственного мышления.

В результате преобразований среда стала более доступной, открытой и комфортной. У дошкольников расширились возможности для проявления и реализации своих замыслов. У детей повысилась активность, самостоятельность в игровой и других видах деятельности.

Вопрос 3: «Организация групповых сборов. Достижения и

ошибки».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

На утреннем круге педагог и дети собираются вместе, у каждого есть возможность задать вопросы: что тебя волнует, высказать свое мнение, рассказать, что ты чувствуешь, какие есть новости, сделать выбор в центрах активности. Если новостей много, то детям предлагаются карточки «Ухо-Рот». Дети самостоятельно выбирают кто будет первым начинать рассказ, они задают друг другу вопросы. Ребенок, у которого «Ухо»- зарисовывает услышанное от рассказчика с карточкой «Рот». Используя эти карточки, дети обсуждают то, о чем не могут договориться.

У детей развиваются способности управлять своей свободой и выбирать содержание своего обучения. Проведения У. К. или Д.С. обусловлено главным его предназначением — включением детей в управление событиями и временем, при этом выполняем ряд педагогических задач:

Для педагогов

1. Создать эмоциональный настрой на весь день.
2. Создать условия для межличностного и познавательно-делового общения;
3. Развивать навыки культурного общения (приветствия, комплименты и т.п.);
4. Вместе разработать план реализации нового проекта;

Для детей

1. Учиться выбирать из личного опыта наиболее значимые, интересные события;
2. Учиться делать выбор, планировать собственную деятельность;
3. Учиться рассказывать о своих действиях: удачах, неудачах, чувствах и желаниях;
4. Предназначен для формирования у детей начальных представлений о времени.
5. Формирования навыков счета, математических и логических представлений.

Однозначно закреплённой структуры, проведения утреннего круга нет, есть некоторые смысловые части, их можно свободно варьировать:

Приветствия (комплименты) 2–3 мин. Игра не должна

занимать больше 5 мин. Игра **«Кубик настроения»** ((Дети делятся своим настроением, говорят своему соседу пожелание и передают кубик из рук в руки. Эта игра помогает и учит общаться:

Выражать, обосновывать и отстаивать свою точку зрения; С уважением воспринимать точки зрения других; Находить компромисс и разрешать конфликты, ее можно использовать как приветствие.

Обмен новостями 5–10 мин., столько же планирование; для обмена новостями проводим **Технологию «Парные коммуникации (Работа в парах)**. Суть данной технологии заключается в том, что дети делятся на пары, и каждая пара получает две карточки. На одной **изображено ухо**, что означает «слушаю», на другой **изображен рот** — «говорю». Дети самостоятельно распределяют, кто будет говорить, а кто слушать, затем меняются карточками. **Игра «Ухо-рот»** (рекомендуется играть не каждый день, смотреть по количеству детей), педагог в процессе обмена информацией ходит между детьми, «подслушивает» каждую пару, чтобы дети могли видеть, что воспитатель в курсе их новостей, игра проходит в течении 2–3 минут, затем педагог обобщает услышанные новости.

Но могут быть варианты, когда приветствие — секунда, игры вовсе нет, а обмен новостями или планирование займут основное время. Все зависит от ситуации.

В Утреннем Круге используем **Колесо выбора** (помогает избежать конфликтов при расхождении по центрам активности). **Колесо выбора** разделен на сектора, который обозначает определенный центр активности. Дети выбирают тот центр активности, в котором будут работать в течении дня.

Дети планируют свою деятельность знаками, символами, предложениями. Несут ответственность за свой выбор, действия и результат.

Метод планирования позволяет освоить ребенку начало планирования и контроля, что обеспечивает развитие у него саморегуляции, заложит основные способности в этой сфере, которые будут в последующем совершенствоваться в младшем школьном возрасте. Введение систематического ежедневного планирования работы в центрах активности позволяет избежать многих конфликтов, связанных с распределением заданий между детьми, выбором активностей в разных центрах,

использованием игрушек, других инструментов и материалов, что существенно улучшает характер взаимодействия между детьми и общий эмоциональный климат в группе. Таким образом, образовательные результаты достигаются за счёт: изменения развивающей предметно-пространственной среды, непосредственного участия детей в её изменении; за счет организации образовательного процесса через вариативные формы развивающего обучения:

«загадка дня», «метод планирования», введение правил и т.д. Свободное общение и перемещение во время деятельности. Создание условий для самостоятельной деятельности в центрах активности. Используются ресурсы: позиция педагога в деятельности наравне с детьми. Возможность выбора детьми материалов, участников совместной деятельности и т.д.

В программе «ПРОДЕТЕЙ» условие партнерства педагогического коллектива и семей воспитанников является обязательным.

Вопрос 4: Сложности и находки в процессе внедрения технологий «Планирование» и «Новость дня».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

План дня имеет огромное значение в адаптации дошкольников, в их развитии, в закладке таких качеств личности, как инициативность, осознанность, саморегуляция, воля и контроль.

В современном мире хаоса и потока информации необходимо научить детей разборчивости, избирательности, пониманию важного и необходимого. Для детей очень важно знать, что их ждет впереди, потому как незнание – это хаос, беспорядок, а значит стресс. Процесс планирования должен войти в жизнь группы как можно быстрее. Совместно с детьми каждый день в виде знаков, рисунков создавали специально кодированную систему для своей группы. Теперь в определенно выделенное время на утреннем круге, после линейного календаря, на специальной табличке формата А4 цветными маркерами совместно с детьми, обсуждая план дня, записываются новости дня: определяется тема недели, краткие сведения о погоде, отмечаются занятия, дела и игры, в конце записи – уход домой и встреча с родителями. Цвет несет определенные функции для запоминания, код цвета выбирают в группе договорившись сами. Например, определены три основных цвета: синий, зеленый, красный. Красный – для обозначения очень важных тем и дел недели, синий – погода, а зеленый – дела в течение дня. Важно, чтобы педагог проговаривал все очень четко, каждое слово. Сообщение должно быть кратким, емким и понятным. План дня располагается в группе, на стене, на самом видном месте. Созданный совместно с воспитателем план говорит о том, что ребенок принимает активное участие в жизни группы, самостоятельно принимает решения.

Дети быстро отреагировали на введение плана дня, так называемые «Новости дня», они предложили, какие знаки необходимо выбрать для обозначения, так как каждый раз вводил новый знак, я задавала вопрос о том, как это изобразим и куда нарисуем. По мере взросления план становился более подробным. Очень часто в процессе дети обращались к плану

дня и напомнили о том, что сейчас у нас по плану то или иное дело, сверялись, соответствует ли план дню.

Планов в группе может быть как минимум три: личный план (планирование в центре), план дня, план на неделю. Для плана на неделю в группе выбрана модель трех вопросов, а затем в виде интеллект-карты зарисовываются схематично дела.

Личный план у каждого ребенка свой, для этого заведены специальные блокноты. Дети в кругу, после сделанного выбора центра активности, берут свой именной блокнот, карандаш, соответствующий цвету центра, и зарисовывают в блокнотах то, что они планируют делать в центре.

Вопрос 5: «Трудности и пути преодоления в процессе развития сюжетно-ролевой игры в ДОО».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

Первая проблема, с которой столкнулись, - это недостаточный уровень профессиональной компетентности педагогов. Сюжетно-ролевая игра не занимала ведущие позиции среди других видов детской деятельности.

Вторая проблема: несоответствие предметно-пространственной среды требованиям, поддерживающим игру. Центры сюжетно-ролевой игры перенасыщены реалистичными игрушками. В группе убрали излишки игрушек, разместили контейнеры, наполненные неоформленным материалом: «Волшебный сундучок», «1000 мелочей». В контейнерах находились куски ткани, пластиковые крышки, бумажная посуда, цветная и оберточная бумага и т.п. Дети приступили к самостоятельному, а также совместному с педагогами изготовлению атрибутов для игры. Дети относились к изготовленным атрибутам бережнее, чем к магазинным игрушкам.

Третья проблема: большинство родителей убеждены, что игра – это самостоятельная деятельность, и взрослым вообще не следует в нее вмешиваться. Для повышения компетенций родителей была спланирована и проведена работа с семьями воспитанников.

Четвертая проблема – это недостаточность игрового опыта детей. Перевод реального жизненного опыта в игровой условный план осуществляется в процессе совместных игр,

парных коммуникаций, планировании игры. С помощью игры «Чем это еще может быть?» воспитатели знакомят детей с использованием предметов-заместителей: во время утреннего сбора воспитатель подбирает неоформленные предметы (одноразовая тарелка, кубик, кусочек ткани, бросовая коробка) и предлагает детям придумать, чем это может стать. Дети фантазировали и превращали картонную втулку в стакан, фонарик, телефон, кусок ткани мог стать платьем, палаткой или морем.

Большое внимание педагоги уделяют формированию у детей умения планировать свою игру. Перед началом игры воспитатель задает детям вопросы о том, какой игровой материал им потребуется, чем можно заменить недостающий, о правилах, которые необходимо соблюдать, исполняя ту или иную роль. Результаты обсуждения фиксируются в общем плане игры, который заполняет педагог. В старших группах дети обращаются к форме «Кто сегодня первый?», которая позволяет обрести опыт бесконфликтного игрового взаимодействия.

В большинстве групп на сегодняшний день наблюдается повышение уровня развития детской сюжетно-ролевой игры. Происходит постепенный переход от игры в одиночку к игре со сверстниками, дети овладевают умением выстраивать совместное сюжетосложение, расширяется диапазон и повышение качества игровых сценариев, увеличивается время игры.

А что же делает педагог в это время, он наблюдает и если видит, что дети теряют интерес к игре и она затухает, подкидывает идеи для дальнейшего развития сюжета, а то и сам вступает в игру, беря на себя какую то роль. Это нравится детям, они чувствуют себя наравне со взрослым, уверена, у них складывается впечатление, что воспитатель тоже может играть. И уж совсем хорошо получается тогда, когда дети в разговоре, в игре незаурядной фразой «А давай...» самостоятельно начинают развивать сюжет игры.

Как сказал В. А. Сухомлинский «Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире». Ведь

игра для ребенка — это прежде всего, радости эмоциональная включенность. Её необходимо поддерживать, развивать, обогащать, а нередко и специально обучать.

Вопрос 6: Опыт внедрения в практику технологии программы «ПРОдетей» «Линейный календарь».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

Одна из технологий программы «ПРОдетей» «Линейный календарь». Это расчерченный на альбомных листах календарь. Указаны числа, дни недели, подписан месяц, внесены события. Самое любимое и интересное в работе с календарем – это события. Сначала туда вносят только дни рождения, потом праздники месяца, ну а потом стали добавлять события из жизни детского сада или группы.

Линейный календарь появился в центральном месте нашей группы и доступен каждому ребенку. Придумываем шаблоны линейного календаря, обозначения с символами рабочих и выходных дней, праздников, дней рождений. Дети начали употреблять в речи временные понятия: «вчера», «сегодня», «завтра», «прошлое», «настоящее», «будущее», называть дни недели, месяц, рассказывать о прошедших важных событиях.

Не удалось избежать ошибок. Это размещение первых месяцев не по периметру группы изначально, а на одной стене друг под другом. Это не позволяет детям воспринимать течение времени. Развешивание линейных календарей по месяцам друг за другом в групповом помещении дает детям целостное представление о том, что такое год. Потом стали располагать последовательно слева направо, в одну линию. Календарь на текущий месяц решено было расположить на уровне детских глаз во время позиции сидя.

Поэтапно проводили работу с календарем. Сначала предложили заготовленные вырезанные цветные картинки с символами рабочих и выходных дней. Дети выбирали картинки будних дней с изображением символа детского сада. Затем под руководством воспитателей наклеивали картинки событий.

Со следующего месяца предложили детям заготовки-раскраски символов дней недели, событий на выбор. Например, дни рождения представлены изображением воздушных шаров, торта, звезд и дополнены фотографиями именинников. Работа с календарем организуется во время утреннего сбора и чередуется

разными видами игр.

Для понимания цикличности года можно использовать символ года (Мышка, свинка).

Вопрос 7: «Опыт внедрения в практику технологии программы «ПРОдетей» «Загадка дня».

Информация, которая обсуждается в ходе диалога.

Самой простой и приемлемой в начале обучения стала «Загадка дня». Но одного желанья оказалось недостаточно, и столкнулись с трудностями «С чего начать, чтобы заинтересовать детей?»),

«Как правильно преподнести загадки детям?»).

Загадка в Программе имеет однозначный ответ «Да» или «Нет», развивает и закрепляет детские представления, тренирует внимание.

Думая над тем, как правильно составить загадку для детей, понимали, что она должна быть составлена так, чтобы в ней была мотивация к рассуждению, высказыванию своего мнения, поискам ответа. Загадки составляем по каждой теме, которая возникает из бесед с детьми. На многие загадки ребенок может получить ответ, опираясь на собственный опыт, полученные знания в ходе обсуждений на утреннем круге, из наблюдений за окружающей жизнью. Но есть дети, которые затрудняются ответить, для этого у них есть материал для самостоятельного изучения предмета загадки. Выполняя задания без постоянной помощи воспитателя, дети приучаются к самостоятельности, приобретают привычку к обсуждению своих идей с друзьями, учатся проверять себя и своего друга, используя аргументы и обращаясь к очевидности, замечают и исправляют свои ошибки и ошибки своих друзей. Ознакомившись с технологией «Загадка дня», и обсуждая некоторые детали на Круглом столе с педагогами мы столкнулись с проблемой, а хватит ли идей для составления загадок, тогда с коллегами решили обмениваться друг с другом загадками. Собирали загадки по возрастам, планируем создать сборник, которым могли бы пользоваться коллеги в детском саду.

Загадки можно составлять по образовательным областям:

Социально-коммуникативное развитие:

- «У тебя глаза голубые?», «Найди отражение девочки в зеркале».

Познавательное развитие (формирование математических представлений и логического мышления, формирование обобщений и категорий):

- «Чьи следы?», «Какой фигуры не хватает?», «Сколько петушков взлетело на забор?», «Кто быстрее переплышет реку – утенок или цыпленок?».

Художественно-эстетическое развитие:

- «Найдите недостающие фрагменты узора цветка»

Физическое развитие:

- «В какое время года катаются на лыжах?», «Какой предмет лишний?».

К реализации технологии «Загадки» необходимо привлекать и родителей. На многие загадки ребенок может получить убедительный ответ в результате наблюдений за окружающей жизнью. А если ребенок затрудняется, не может обосновать, можно предложить ему поискать ответ на возникшую загадку в книге, энциклопедии, научной литературе. Тем самым мы сформируем представление о том, что знания приобретаются разными путями, среди которых наиболее интересный и увлекательный – чтение.

Рефлексия.

Рефлексию можно провести в разных вариантах.

Вариант 1. "Плюс-минус-интересно".

Это упражнение можно выполнять как устно, так и письменно, в зависимости от наличия времени. Для письменного выполнения предлагается заполнить таблицу из трех граф.

В графу «П» - «плюс»- записывается все, что понравилось на мероприятии, информация и формы работы, которые вызвали положительные эмоции, либо, по мнению педагога, могут быть ему полезны для достижения каких-то целей.

В графу «М» - «минус» - записывается все, что не понравилось на, показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось

непонятным, или информация, которая, по мнению педагога, оказалась для него не нужной, бесполезной.

В графу «И» - «интересно» - педагоги вписывают все любопытные факты, о которых узнали на мероприятии, что бы еще хотелось узнать по данной проблеме, вопросы к ведущему.



Вариант 2. "Ресторан"

На доске приклеиваются картинка "Повар" и вопрос: "Насытились?", выполненные на отдельных карточках ответы:

- Насытились....
- Я съел бы еще этого ...
- Больше всего мне понравилось ...
- Я почти переварил ...
- Этот ресторан ...
- Я переел ...
- Пожалуйста, добавьте...

