

## **Стажировка «Формирование игрового опыта детей старшего дошкольного возраста с помощью технологии EDUCATION Baby-Scrum»**

Город Лесной. Небольшой закрытый город в Свердловской области. Аккуратный городок, где многие здания напоминают Северск. Сразу обращаешь внимание на трепетное и внимательное отношение к детству. Это бросается в глаза, когда видишь современный детский сад, школу искусств, детскую библиотеку.

В одном из таких современных детских садов и довелось побывать нам, в рамках проекта «Школа Росатома», на стажировке одного из победителей конкурса «Педагогов, владеющих современными технологиями в рамках ФГОС ДО». Технология, представленная нам, была разработана автором-воспитателем, на основе scrum метода, который применяется в маркетинге, It- областях пр. Принцип технологии, практически, не изменился. Перед воспитанниками ставится проблема, для решения которой, участники разбиваются на скрам-команды. Скрам-команды автономны, участники сами решают, как выполнять задачу. В каждой команде определяется лидер – скрам-мастер. Участники команды многофункциональны – знаний и навыков членов команды хватает для решения задачи. Каждая команда, определив, как будет выглядеть конечный продукт, схематически изображает его на скрам-доске и определяет, необходимое оборудование. Далее следует практический процесс, коррекция продукта. А по окончании все команды собираются у скрам-доски, презентуют свой продукт, сравнивают полученный результат с тем, что планировали. Если продукт изменился, обсуждают, почему.

Сама стажировка длилась три дня и по этим дням разбита на три этапа:

Этап первый – знакомство с предысторией появления технологии «Education baby scrum» (так ее назвал автор). Так как автор видит свою технологию как игру с правилами, мы рассуждали о видах игры, ее этапах, особенностях и проблемах (Кравцова Е.Е.). Выделяли критерии для оценивания РППС и исследовали предметно-пространственную среду как площадку для разных видов игр по возрастам. В ходе дискуссий разрабатывали критерии, для оценивания самого педагога на разных возрастных группах.

Второй этап – наблюдение, на основе разработанных накануне критериев. Апробация механизма игры внутри стажерских групп. Первичное знакомство с основными этапами технологии. Изучение уже наработанного материала (проекты с детьми).

Третий этап – практическая деятельность. Оснащение пространства и поиск материала для игры с детьми, через предложенные виды деятельности (творческая, музыкальная, физическая). Проба игры, рефлексия. И в заключение – размещение проблемы на скрам-доске в группе автора, наблюдение и участие во всех звеньях технологии.

А, кроме того, все этапы – положительный настрой, желание делиться опытом, радушный прием организаторов. Ежедневный флэш-моб с детьми, их выступления и просто игры. Активные и максимально заинтересованные стажеры. Болеющие за свое дело эксперты.

*Лаврова А.М., воспитатель МДОУ «Детский сад с художественно-эстетическим направлением № 53»*



