

Инновационная игра (И.Н.И.) «Воспитатель и Ребенок в высокотехнологичном обществе».



Направлена на решение проблем кадрового дефицита, оптимизации семейной политики, восстановления традиций воспитания, формирования новых механизмов ранней профессиональной ориентации детей дошкольного возраста в условиях высокотехнологичного общества.



- **1 вариант проектирования.**
Тема: «Путь (вхождение) ребенка в высокотехнологичное общество (2010- 2028)...»
- **2 вариант проектирования.**
Тема: «Группа детей в «постведомственном» социуме с 2010 по 2028гг.»

Проектное задание по решению проблем .

- 1. Создать в подгруппах (кружках качества) **эскиз проекта «траектории» развития ребенка** (группы ДОУ, затем класса) **с 2010 по 2028гг.** с учетом специфики развития учреждений, регионов. городов, сел России.
- 2. Учесть специфику микрорайонов, сел, округов проживания семьи (**династии**). Пример: проект «Три поколения» (наукоград Протвино).
- 3. Учесть специфику внешних связей образовательных организаций (постведомственных , партнерских, муниципальных, культурных и др.)...
Пример ранняя профориентация в детских садах РАО «РЖД».
- 4. Учесть задачу «Формирования здорового образа жизни » ...как основу государственного социального заказа!?
- 5. Поставить перспективные задачи (в т.ч. градостроительные, **кадровой профориентации**) для создания рекомендаций управленцам, методистам, родителям.

Игровая задача создать не просто проект развития ребенка в высокотехнологичном обществе...но и рекомендации для ДОО по работе с родителями с учетом «постведомственной специфики» ...



Правила игры

- Девиз игры «Здесь и теперь»
- Пройти игру от и до ...
- последнее слово за руководителем игры
- Не нарушай личностных прав участника игры...вопросы задавай так «Правильно ли я понял...?»»

Режим и основные шаги игры.

- **Диагностика**
- **Тематизация и группообразование**
- **Самоопределение участников и групп**
- **Проектирование в группах (ритм 1 час 30 минут)**
- **Пленум. Презентация и соотнесение проектов.**

Примеры презентаций эскизов проектов студентов факультета дошкольной педагогики и психологии МПГУ.

- **Проект «Будущий Айболит. Растим здорового медика»**
- **Воспитать кадрового военного**
- **Глава государства**
- **Мир в красках. Целенаправленное воспитание художника**
- **Как вырастить актера?**
- **«Выращиваем конструктора....»**
- **«Высший пилотаж...»**
- **Детское движение «Новое поколение»**



Ретроспектива
деятельности
игротехнической
группы.



Ретроспектива деятельности игротехнической группы.

Этап (1988-1992 гг)

- Семинар при Институте социологии АН СССР «Детский сад 2000года»/рук. И.В. Бестужев-Лада и Н.П.Гришаева/.
- Ретроновационные игры на базе государственной публичной исторической библиотеки

Этап (1992-1997 гг)

- Лаборатория социальных проблем дошкольного воспитания и проведение инновационных игр . развивающих семинаров игротехническими группами «Детский сад 2000», «Новая методология»...при РИПКРО

Этап (1997-2000)

- Создание научно- практической школы оздоровления детей им. Ю.Ф. Змановского и социально-оздоровительной технологии «Здоровый дошкольник»
- Создание «Школы народной культуры им. Т.А. Пигиловой» и социально-методологической технологии возрождения традиций дошкольного воспитания «Русь».

Этап (2001-2006гг)

- Развивающие семинары «Патриотическое воспитание в ДОУ» и «Сельский детский сад» на базе АПК и ППРО
- Конференции в Ленинградской области (2003г.), Институте общей педагогики(2005г.).
- Международные российские образовательные выставки «Школа 2002-2006» (КВЦ «Сокольники»)

Этап (2006-2010 гг).

- Инновационные игры со студентами 5-6 курсов МПГУ «Реформа дошкольного образования: за и против»...
- «Мы в постведомственном пространстве».
- Проект «Детские сады наукоградов» (вкл. конкурс, фестиваль, экспертизы - Российский образовательный форум-2009...2010»)
- **Инновационная игра «Ребенок в высокотехнологичном обществе» РОС, МПГУ (с 2008г.) и АПК и ППРО(с 2009г.)**

**Игротехническая группа
сопровождала проведение
свыше 400 курсов, проектов
и семинаров сферы
повышения квалификации
по линии РИПКРО, АПК и
ППРО, МПГУ, ЛОИРО, УПМ г.
С-Петербурга и
Министерства образования
Российской Федерации.**

Глоссарий.

- **Инновационная игра (И.Н.И.)** - активная форма обучения и проектирования развития организаций. И.Н.И. – часто разрабатывается ,как элемент социальной технологии.(см. работы автора В. С. Дудченко).
- **Социальная технология** – универсальный метод изменения социальной действительности с использованием заранее подготовленных процедур. СТ – органично включает в себя инновационные игры. работу кружков качества и управленческое консультирование.
- **Проектирование**
Важнейшей характеристикой проектной работы является ее цикличность, то есть развертывание ее по трем основным этапам: *замысел – реализация – рефлексия.*

- **Замысел** – это идеал последующих действий. Замысел не может быть предзадан, он порождается индивидуальным или коллективными усилиями. Создание условий, благоприятных для выдвижения новых замыслов, является основой методологической работы в рамках любой организации.
- **Реализация проекта** – воплощение замысла в жизнь. Этот этап включает особую деятельность, отличную от деятельности по выдвижению замысла.
- **Рефлексия** – осмысление проделанного. Это не просто оценка правильности исполнения, а освоение накопленного в действии нового опыта, тем самым подготавливающая возможность новых замыслов, новых планомерных действий. Результатом рефлексии может стать изменение изначального замысла, его развитие и повторение проектного цикла.
- **Кружок качества** - метод коллективной деятельности (10-12 чел.) в организации для улучшения качества услуг, продукции, технологий с использованием «инструментов» качества (таблиц , стрелочных диаграмм, «кости Ишигавы», матриц...)