



РЕВЕРСИВНОЕ НАСТАВНИЧЕСТВО КАК МЕТОД НЕПРЕРЫВНОГО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПЕДАГОГА

Пискунова А.А., старший воспитатель МАДОУ № 52

г. Армавир, 2022г

В Указе Президента РФ от 07.05.2018 г. №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» указывается, что Правительству РФ при разработке национального проекта в сфере образования следует исходить из того, что к 2024 году необходимо обеспечить создание условий для развития наставничества.



Традиционно наставничество: помощь опытного специалиста в овладении молодым работником азами профессии. Как правило, основная цель наставничества состоит в том, чтобы закрепить молодого специалиста в организации, в профессии, а для этого к нему нужно прикрепить наставника

Реверсивное наставничество является современной формой обучения и способом развития профессиональных отношений между субъектами образовательного процесса разного возраста



СОГЛАСНО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ СТАНДАРТУ

ИКТ-КОМПЕТЕНТНЫЙ ПЕДАГОГ

Владеть ИКТ компетенциями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста

Молодые педагоги помогают освоить новые современные средства образовательной информации своим более взрослым коллегам

Анкетирование педагогов:

Над чем бы Вы хотели поработать со своим коллегой, командой;

Какие идеи Вас захватывают больше всего;

Чему бы Вы хотели научиться у коллег;

Чем можете поделиться, какие технологии Вам помогут в реализации идей.

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ В ДООУ КАК СРЕДСТВО ВСЕСТОРОННЕГО РАЗВИТИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

ЦЕЛЬ: Освоение и последующее активное применение технологии создания мультфильма в практической Деятельности педагогов ДООУ.



Задачи: Познакомить педагогов с технологией мультимедиа (Мультимедиа - это взаимодействие визуальных и аудио эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.)

Учить работать в коллективе над замыслом будущего мультфильма, обмениваться информацией, планировать различные виды художественно-творческой деятельности (изготовление персонажей, декораций, подбор характеристик персонажей, работа над ролью и т.д.)

Тема	Содержание	дата
Вводное занятие	Знакомство с историей мультипликации. Просмотр отрывков из первых анимационных фильмов. Знакомство с компьютерной программой для создания мультфильма.	сентябрь
1.История на бумаге	Беседа о технике перекладки. Просмотр мультфильма, сделанного в данной технике. Придумывание сюжета.	сентябрь
2.История пластилиновой анимации	Беседа о пластилиновой анимации. Просмотр мультфильма в данной технике. Придумывание сюжета.	октябрь
3. История кукольной анимации.	Беседа о кукольной анимации. Просмотр мультфильма, сделанного в данной технике. Придумывание сюжета.	январь
4.ЛЕГО фигурки в мультфильмах	Беседа о ЛЕГО-анимации. Просмотр мультфильмов в данной технике. Придумывание сюжета.	март
5.Песочные истории	Беседа о песочной анимации. Просмотр мультфильмов в данной технике. Придумывание сюжета.	апрель

Структура проведения мероприятия

1.2.Подготовка к съемке мультфильма	Подготовка декораций, изготовление героев.	
1.3.Монтаж	Съемка и монтаж мультфильма.	
1.4. Просмотр снятого мультфильма. Рефлексия	Просмотр снятого мультфильма. Анализ проделанной работы	

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЯ ПРИ СОЗДАНИИ МУЛЬТФИЛЬМА:

1. Выбираем любую сказку, рассказ или стихотворение (или вспоминаем историю из опыта, или придумываем историю сами), идея – сценарий.
2. Подготовка к съёмке мультфильма, изготовление персонажей.
3. Подготовка декораций и фона.
4. Установка декораций на площадке для съёмки, моделирование персонажей.
5. Съёмка мультфильма - анимация

Загрузите фотографии в компьютер и обработайте в программе.

Для новичков можно просто наложить музыку. Для более опытных – попробовать озвучить мультфильм.

Публикуем полученный мультфильм в одном из интернет-сервисов (Яндекс-диск, Google-диск, Youtube и др.).



За время создания мультфильма ребенок познает азы мультипликации, побывает в роли художника, декоратора, сценариста, режиссера, актера, оператора, что обеспечивает **возможность свободного выбора деятельности(ФГОС ДО пункт 3.2.5.2).**

Создание мультфильма – это групповой творческий процесс, в котором происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить. Дети высказывают свое мнение, учатся договариваться, добиваться как личного, так и общего результата **(ФГОС ДО пункт 3.2.5.3).**

Для создания мультфильма необходимо собрать и изучить очень много информации, что побуждает детей к ее поиску и делает весь процесс настоящим приключением с познанием нового. В результате у дошкольников **формируются предпосылки учебной деятельности: умение ставить цель, искать и находить решение проблем, выбирать средства и реализовывать свой замысел (ФГОС ДО пункт 4.6.).**

Создаем мультфильм в пластилиновой технике





Помимо общих преимуществ, реверсивное наставничество помогает:

установить взаимопонимание между разными поколениями сотрудников.

обе стороны этой формы наставничества вынуждены выйти из зоны комфорта и научиться думать, работать и обучаться по-новому, толерантно воспринимая социальные, возрастные и коммуникативные особенности друг друга