

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА ОСНОВЕ СТАНДАРТОВ WORLD SKILLS В СИСТЕМЕ ИНТЕГРАЦИИ «КОЛЛЕДЖ–УЧРЕЖДЕНИЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»



Чикованова Екатерина Анатольевна,
*заместитель директора по учебной
работе Оршанского колледжа
ВГУ имени П.М. Машерова,
магистр педагогики*



Дернова Елена Валентиновна,
*преподаватель Оршанского колледжа
ВГУ имени П.М. Машерова,
магистр педагогики*

ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ НАПРАВЛЕНИЯ В СИСТЕМЕ «КОЛЛЕДЖ–УЧРЕЖДЕНИЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

В статье раскрывается опыт работы Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова по подготовке будущих воспитателей дошкольного образования к профессиональной деятельности в рамках работы Skills-центра, изложена технология деятельности центра, выделены основополагающие направления интеграции в системе «колледж–учреждение дошкольного образования».

Введение. Современные тенденции в образовании диктуют новые требования к будущим специалистам в области дошкольного образования. Современный воспитатель – это мастер своего дела, владеющий инновационными образовательными технологиями. Данный подход предусматривает не только и не столько освоение определенной суммы знаний, умений и навыков, но требует высокого уровня владения профессиональными компетенциями по специальности.

Учитывая оптимизацию сроков получения образования по специальности 2-01 01 01

Дошкольное образование на уровне среднего специального образования, инновационное развитие всех отраслей экономики, возрастающие требования рынка труда в целом и заказчиков кадров в частности к выпускникам данной специальности, перед педагогическим коллективом остро встает вопрос: как подготовить конкурентоспособного специалиста в создавшихся условиях?

Основная часть. Регулярный мониторинг уровня удовлетворенности заказчиков кадров позволил выявить их ожидания в отношении молодых специалистов. В качестве аспектов

по улучшению подготовки будущих воспитателей специалистами учреждений дошкольного образования Витебской области были отмечены следующие: необходимость усиления подготовки молодых специалистов по овладению практическими навыками, освоения современных технологий и методик дошкольного образования, обучения анализу и проектированию своей педагогической деятельности.

Возможность реализации вышеуказанных аспектов педагоги Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова видят в тесной интеграции в рамках системы «колледж–учреждение дошкольного образования», которая осуществляется через функционирование Центра по подготовке специалистов, отвечающих требованиям стандартов WorldSkills в компетенции «Дошкольное образование» (Skills-центра). Данный Центр был организован на базе государственного учреждения образования «Ясли-сад № 46 г. Орши», инициаторами его создания выступили заинтересованные лица: с одной стороны – педагогический коллектив колледжа, с другой – заказчики кадров (педагогический коллектив яслей-сада).

Ясли-сад № 46 в качестве базы для Skills-центра был выбран не случайно: в нем реализуются разнообразные инновационные и экспериментальные проекты. Так, ясли-сад с 2019 года стал участником пилотного проекта, разработанного по инициативе Парка высоких технологий: педагоги работают по образовательной программе «Информатика без розетки», используя методику формирования алгоритмической грамотности у воспитанников. Педагогический коллектив учреждения дошкольного образования активно включается в инновационную проектно-экспериментальную деятельность, доказательством чему являются многочисленные награды педагогов: О.В. Жуковская, заведующий яслями-садом, завоевала диплом 1-й степени в номинации «Информатика без розетки – первый опыт»; Т.Л. Куцбан и К.С. Стибло стали финалистами открытого конкурса «Информатика без розетки-2019», были отмечены дипломом 2-й степени за созданный цифровой образовательный ресурс в учреждении дошкольного образования.

Skills-центр выступает своеобразной площадкой для взаимодействия заинтересованных сторон: обучающихся, колледжа, потенциальных работодателей, – универсальным средством, позволяющим наилучшим образом удовлетворить потребности всех участников образовательного процесса.

Технология деятельности Skills-центра предполагает реализацию нескольких взаимосвязанных блоков работы: подготовительного, практического и рефлексивного.

Содержание *подготовительного блока* предусматривает знакомство с общими принци-

пами организации образовательного процесса в детском саду, условиями работы воспитателя, материально-технической базой учреждения дошкольного образования, консультирование, диагностирование. Ценность данного блока состоит в том, что все мероприятия проходят на базе высокотехнологичного учреждения, учащиеся колледжа окунаются в экспериментальную среду, погружаясь в инновационные образовательные методики и технологии.

Практический блок включает овладение учащимися необходимыми профессиональными компетенциями: реализация инновационных технологий дошкольного образования через проведение занятий в разных образовательных областях, овладение навыками работы с современным интерактивным оборудованием, проектирование деятельности воспитателя в конкретной возрастной группе. Ценностью этой работы является то, что каждый обучающийся получает тьютора – воспитателя-профессионала, который раскрывает перед будущим специалистом новые аспекты педагогической деятельности с дошкольниками, ее многогранность, создает и поддерживает интерес к выбранной профессии, стимулирует к самообразованию и самосовершенствованию.

Выработать умения находить выход из любой педагогической ситуации, ориентироваться в различных обстоятельствах, находить ошибки и недочеты в своей педагогической деятельности – основные задачи *рефлексивного блока*, ценность которого заключается в формировании умения адекватно оценивать свою педагогическую деятельность и на основе самоанализа ее корректировать.

Таким образом, планируется, что деятельность Skills-центра по специальности «Дошкольное образование» будет способствовать овладению выпускниками профессиональными навыками (hard skills) и необходимыми личностными качествами (soft skills).

В качестве основополагающих направлений деятельности Skills-центра были выделены следующие: организация и проведение практической подготовки и стажировок обучающихся и преподавателей колледжа на базе Skills-центра; обеспечение опережающего характера подготовки специалистов на основе интеграции образовательной и производственной деятельности, гарантирующей конкурентоспособность на рынке труда и образовательных услуг; участие педагогических работников в вебинарах, конференциях, конкурсах, воркшопах, мастер-классах и пр.; проведение мониторинга в государственном учреждении образования «Ясли-сад № 46 г. Орши» по вопросам удовлетворенности качеством подготовки обучающихся и выпускников

колледжа; обмен учебной и методической литературой, в т.ч. авторскими учебно-методическими разработками; пропаганда передового педагогического опыта. Считаем, что данный перечень направлений сотрудничества не является исчерпывающим и может расширяться и дополняться по инициативе взаимодействующих сторон.

В основу организации работы Skills-центра положен план управления процессом формирования профессиональных компетенций обучающихся. План включает в себя три основных этапа: организационно-подготовительный, организация деятельности центра и оценочно-рефлексивный.

Более подробно остановимся на этапе организации деятельности Skills-центра. Реализация данного этапа предусматривает функционирование многопрофильных площадок: профессионально-практической, научно-педагогической и учебно-методической.

Основными направлениями *профессионально-практической площадки «Школа будущего воспитателя: практика и наставничество»* выступают семинары-практикумы, круглые столы, творческие встречи, методические часы, воркшопы, проводимые воспитателями-практиками для учащихся колледжа. Тематика таких мероприятий разнопланова, отражает наиболее актуальные проблемы дошкольного образования: «Использование кейс-технологии в обучении дошкольников», «Лего-конструирование: особенности работы, методы и приемы», «Интерактивные кубы ImoLearn: применение на занятиях и в индивидуальной работе с детьми», «Игровая деятельность с применением интерактивной панели Smart», «Применение документ-камеры в работе воспитателя дошкольного образования», «Образовательная система EduQuest: область применения, особенности работы», «Увлекательная планета STEAM: реализация образовательной методики» (приложение).

Главным итогом работы данной площадки являются открытые занятия (в частности, интегрированные занятия по образовательным областям), проводимые учащимися колледжа, как результат взаимодействия в системе «учащийся–тьютор». На данных занятиях обучающиеся колледжа демонстрируют усвоенные под руководством наставников элементы инновационных методик и технологий в дошкольном образовании.

Учебно-методическая площадка «Копилка методических знаний» предусматривает знакомство с методической и учебно-дидактической литературой, организацию выставок образцов учебно-программной, отчетной документации, планов-конспектов специально организованной и нерегламентированной деятельности, организацию функционирования виртуального каби-

нета специальности «Дошкольное образование» в сетевом ресурсе колледжа.

Научно-педагогическая площадка «Взаимодействие науки и практики» ставит своей целью организацию экспериментальных и мониторинговых исследований в рамках деятельности Skills-центра, обмен учебной и методической литературой, в т.ч. авторскими учебно-методическими разработками между колледжем и учреждением дошкольного образования, подготовку публикаций обучающихся и преподавателей колледжа в сборниках научно-практических конференций об опыте работы по формированию hard и soft skills.

Организация деятельности Skills-центра по специальности «Дошкольное образование» дает ряд преимуществ для формирования профессиональных компетенций будущих специалистов: обучение и получение опыта у профессионалов-практиков, углубленное освоение профессии, консультирование по вопросам личной направленности на выбранный вид будущей профессиональной деятельности, тьюторство опытных воспитателей, глубокое погружение в выбранную профессию.

Сотрудничество учреждения дошкольного образования и колледжа в вопросах подготовки специалистов, основанное на развитии социального партнерства, дает возможность готовить самостоятельных, компетентных, творческих, конкурентоспособных на рынке труда специалистов на базе стандартов WorldSkills, повышает их профессиональную мотивацию.

Заключение. Деятельность организованного Skills-центра можно рассматривать как инструмент повышения уровня профессионального образования и средство повышения качества образования. Взаимодействие в системе «колледж–учреждение дошкольного образования» позволяет выстроить образовательный процесс, обеспечивающий высокий уровень подготовки специалистов со средним специальным образованием. В ближайшей перспективе колледж планирует организовать деятельность Skills-центра по специальности «Дошкольное образование» с партнерами – профессиональными образовательными учреждениями из Российской Федерации.

Считаем, что данная система взаимодействия позволит эффективно использовать инновационные методики и технологии дошкольного образования для подготовки обучающихся к участию в национальных и международных конкурсах профессионального мастерства WorldSkills, а также задаст уверенный старт выпускникам специальности «Дошкольное образование» в профессиональную деятельность, коррелирующий с существующими требованиями, предъявляемыми современным обществом к уровню профессиональной подготовки педагогических кадров.

Приложение**Открытый мастер-класс
«Увлекательная планета STEAM»****Реализация STEAM-обучения в дошкольном образовании
с помощью Lego «Экспресс “Юный программист”»**

Мастер-класс «Увлекательная планета STEAM» способствует формированию умений и навыков работы в области LEGO-технологий, повышает мотивацию у будущих педагогов к овладению образовательной методикой STEAM, которая основывается на следующих принципах: практическая форма организации образовательного процесса; практический характер учебных заданий; метапредметный характер обучения.

Использование образовательной методики STEAM способствует всестороннему развитию личности ребенка, формирует прикладные навыки, дает возможность проверять факты на собственном опыте.

Одним из средств реализации образовательной методики STEAM служит набор Lego «Экспресс “Юный программист”» – уникальное решение, задача которого – познакомить детей с основами программирования. Набор включает в себя кубики LEGO, поезд с инерционным двигателем, световыми и звуковыми эффектами, мотором и датчиком цвета, который может взаимодействовать с разноцветными активными кубиками, карточки с идеями для занятий «Первые шаги» и с идеями по сборке.

Ценность мероприятия в том, что дидактический материал, представленный в мастер-классе, может успешно использоваться при организации образовательного процесса как в учреждениях дошкольного образования, так и в рамках образовательных программ на I ступени общего среднего образования.

Материал методической разработки способствует оказанию методической и информационной поддержки начинающим педагогам.

Цель: демонстрация применения образовательной методики STEAM в дошкольном образовании с помощью новейшего учебного практико-ориентированного образовательного решения Lego «Экспресс “Юный программист”».

Оборудование: Lego «Экспресс “Юный программист”» (45025), электронный планшет, мобильное приложение Coding Express, Lego «Эмоциональное развитие», Lego «Планета STEAM», музыкальный центр, песни для детей, предметные картинки домашних и диких животных.

Литература: руководство по применению Lego «Экспресс “Юный программист”»

[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://education.lego.com/v3/assets/blt293eea581807678a/blt651401f7c69850f/5f88079ac4805b1a2cea6d82/20180221v2_45002_ps_coding-express_teacher-guide-url_video_ru.pdf. – Дата доступа: 14.11.2021.

Целевая аудитория: учащиеся колледжа.

Ход мастер-класса**1. Вступительная часть**

Science is fun!

*Наука должна быть праздником,
она должна захватывать
и быть интересна детям!*

В условиях динамично меняющегося мира во все области жизнедеятельности человека внедряются новые технологии. Исследователи убеждены, что 65% современных дошкольников в будущем овладеют профессиями, которых на сегодняшний день не существует. В перспективе молодым специалистам потребуются навыки и умения из разных технологических областей.

Именно образовательная методика STEAM позволяет педагогам вырастить поколение успешных исследователей, изобретателей, ученых, технологов, художников и математиков.

STEAM демонстрирует дошкольникам, как применять науку и искусство в жизнедеятельности.

Что такое STEAM?

S – science

T – technology

E – engineering

A – art

M – mathematics

Обучение лишь в форме передачи информации утратило смысл, так как сегодня любой может зайти в интернет и найти необходимые или недостающие сведения о предмете исследования. Умение этой информацией воспользоваться, применить ее на практике должно вырабатываться.

В основе образовательной методики STEAM лежит системно-деятельностный подход, самостоятельная исследовательская работа, которая прописана в образовательных стандартах всех уровней образования Республики Беларусь. Такая организация образования позволяет справляться с задачами любой сложности. При этом дети получают практическую реализацию своих знаний.

2. Основная часть

Lego – умная игра,

Завлекательна, хитра,
Интересно здесь играть,
Строить, составлять, искать.
Приглашаем всех друзей
Lego собирать скорей.
Всем детишкам интересно:
В Lego поиграть полезно.

Дидактическая игра «Эти веселые животные»

Педагог организует дидактическую игру «Эти веселые животные».

*Звучит песенка «Маленькие утята»
(муз. Вернера Томаса, сл. Ю. Энтина)*

Участники мастер-класса танцуют под нее.

– Присаживайтесь.

– Отправляемся в путешествие к веселым животным на ферму.

– Как вы считаете, что надо взять с собой?

*(Ответы: Паровоз, фотоаппарат,
покрывало для отдыха, вода для питья.)*

– Отгадайте загадку и узнаете, с кем мы встретимся в первую очередь.

Может плавать и нырять,

В небе высоко летать.

Мне скажи через минутку.

Что за птица? Знаешь? – ... *(Утка.)*

– Проверим, правильно ли вы отгадали.
(Педагог запускает экспресс «Юный программист», в электронном приложении звучит голос утки.)

– Кто видел утку? Где? Как она выглядит?

– Утка-мама решила позвать своего малыша пообедать. Как зовут малыша утки?

– Что будет у них на обед?

– Сделаем фото на память.

– Отправляемся в гости к следующему жителю фермы. Отгадайте, к кому?

Круглый год – зимой и летом

В шубы дамочки одеты,

Шерсть закручена в колечки.

Кто в каракуле? *(Овечки.)*

Проверим, правильно ли вы отгадали. *(Педагог запускает экспресс «Юный программист», в электронном приложении звучит голос овцы.)*

– Кто видел овечку? Где? Как она выглядит?

– Как зовут ее малыша?

– Чем они питаются?

– Сделаем фото на память.

– Посмотрите на картинки и найдите лишнего животного, почему они лишние? *(На предметных картинках изображены как домашние, так и дикие животные.)*

– Сколько животных живет на ферме? *(Показывают картинки, дети называют.)*

– Мы познакомились с жизнью на ферме и отправляемся в обратный путь. Что необходимо забрать с собой?

– Мы вернулись домой, сделали фото на память. Теперь представьте, что вам надо создать свою собственную ферму. Подумайте, какие животные будут в ней жить, сколько их будет? А теперь смоделируйте из конструктора Lego свою ферму.

Вопросы к участникам мастер-класса:

– В каких образовательных областях целесообразно применить данную дидактическую игру?

– Какие умения и навыки формируются через использование данной игры?

Дидактическая игра «Наше настроение»

– Посмотрите, кто приехал к нам в гости? *(Гусеница.)*

– Какие эмоции при встрече с ней у вас возникли? Почему?

– Наша Гусеница тоже может проявлять разные эмоции. Какие? Попробуйте определить.

Педагог запускает экспресс «Юный программист», в электронном приложении появляются эмоции:

1. Удивление (красный кубик). Как вы считаете, почему Гусеница удивилась? Что может удивить вас? Расскажите. А как вы можете удивить свою маму?

2. Плач (огорчение) (синий кубик). Подумайте, почему Гусеница расплакалась? *(Дети придумывают свои рассказы.)*

Близко к плачу еще одна эмоция. Отгадайте загадку, чтобы узнать про нее.

С этой эмоцией реже встречается

Мне бы хотелось,

Вам должен признаться.

Очень уж грустно,

Когда она с нами.

О чем говорю я сейчас? *(О... печали.)*

– А вам приходилось когда-нибудь печалиться? Что стало причиной этого? Расскажите.

– Гусеница поехала дальше. Как вы считаете, какая эмоция ждет ее впереди?

– Проверим, кто правильно спрогнозировал (желтый кубик) радость?

– Почему гусеница радуется?

– Когда радостно вам, что вы делаете?

Совместное исполнение первого куплета из песни «Улыбка» (муз. В. Шаинского, сл. М. Плещинского)

Педагог демонстрирует игрушки пальчикового театра

– Героев из какой сказки вы видите? *(«Три поросенка».)*

– Вспомните, когда Ниф-Нифу и Нуф-Нуфу было весело? Разыграйте.

– Когда поросята испытали страх, испуг? Разыграйте.

– Когда поросята были счастливы? Разыграйте.

Поиграем в «Угадай-ку». (Участники мастер-класса по очереди показывают эмоции, остальные угадывают, что они демонстрируют.)

Гусеница стала нашим другом, давайте сделаем ее возвращение домой веселым и радостным. Как вы считаете, что может обрадовать и развеселить ее по дороге домой? Соберите модели из конструктора Lego.

Гусеница едет домой, дети маршируют и поют песню «Вместе весело шагать...» (муз. В. Шаинского, сл. М. Матусовского)

Вопросы к участникам мастер-класса:

– В каких образовательных областях целесообразно применить данную дидактическую игру?

– Какие умения и навыки формируются посредством использования данной игры?

Дидактическая игра «Расстояние»

Звучит песня «Мы едем...»

(муз. М. Старокадомского, сл. С. Михалкова).

Участники мастер-класса имитируют движения поезда и подпевают.

– А вы ездили куда-нибудь? На чем?

– Сегодня мы отправляемся в путешествие по стране «Расстояние». А помогать нам в этом будет наша добрая знакомая Гусеница.

– Сколько цветных кубиков на спине у Гусеницы?

– Каким по порядку стоит красный цвет?

– Какой цвет слева от него? Какой справа?

– Отправляемся!

Вправо-влево посмотри,

Что увидишь – назови!

Все в пути случиться может,

Надо быть внимательным.

Все у нас получится,

Будет замечательно!

– Что увидели по пути следования Гусеницы? Назовите. (Заправка, рыболов, замок.)

– Посмотрите, одинаковое ли расстояние между ними?

– Что находится ближе к вам?

– Что находится дальше от вас?

– Гусеница будет двигаться дважды. Внимательно следите за ней и скажите, в какой раз она проедет большее расстояние. Почему? (Педагог

запускает экспресс «Юный программист», в электронном приложении раздаются гудки.)

– Теперь вы отправьте Гусеницу на дальнейшее расстояние. Что вы сделаете для этого? (Работа с электронным приложением.)

– Что надо сделать, чтобы Гусеница проехала меньше? Отправьте ее. (Работа с электронным приложением.)

– Определите расстояние (сколько гудков), которое проехала Гусеница до... (заправки, лодки, замка...)

– Какой объект находится дальше всех? Какой ближе?

– Выберите объекты и составьте для Гусеницы интересный маршрут.

– Пустите Гусеницу по маршруту.

– Сколько объектов ей встретилось в пути?

– Опишите ее путешествие. (Выехала из..., проехала..., справа было..., слева..., впереди..., приехала в...)

– Вы внимательно наблюдали за Гусеницей. Теперь вы выступите в роли разработчиков маршрутов. Составьте маршрут для своего друга, указывая количество шагов и направление движения. Друг должен вернуться на то место, откуда начал свой путь (например, два шага влево, три шага вперед, один шаг вправо и т.д.).

Вопросы к участникам мастер-класса:

– В каких образовательных областях целесообразно применить данную дидактическую игру?

– Какие умения и навыки формируются через использование данной игры?

3. Заключительная часть

Таким образом, образовательное решение «Экспресс “Юный программист”» создает условия для эффективной реализации образовательной методики STEAM: конструктор отвечает познавательным интересам современного дошкольника, способствует разностороннему развитию личности дошкольника, развивает креативное и критическое мышление, формирует ранние навыки программирования у детей.

Рефлексия. Участники мастер-класса составляют «картину эмоций» от проведенного мероприятия с помощью конструктора Lego «Эмоциональное развитие».