

Консультация для воспитателей по использованию элементов Scrum-технологии в ДОУ

Автор: Авраменко Виктория Станиславовна,
старший воспитатель,
МБДОУ – детский сад комбинированного вида № 360

Scrum - одна из самых популярных на сегодняшний день гибких технологий. Поначалу она применялась для создания в компьютерной сфере, но сейчас все активнее используется в разных сферах, в том числе и в образовании. В чем же его суть? Обычно, готовясь к какому-либо мероприятию, мы назначаем ответственных людей. Ведем контроль, сами при этом выступаем в роли «надзирателей».

Scrum-технология мотивирует детей к самостоятельной деятельности, побуждает интерес к практическим действиям, учит контролировать себя и результат своей активности; развивает детей в игре, которые объединены единой целью, небольшой командой, позволяет включаться в процесс решения задач, какое-либо совместное дело, инициативу, произвольность, уверенность в себе. Во время работы в команде дети используют накопленный опыт и получают новый из разных образовательных областей, что способствует более результативной работе по тому или иному вопросу.

Одновременно задействуя слух, зрение, воображение и речь, ребенок не только лучше понимает, но и запоминает. Scrum-технология поможет детям приобрести качества, которые в будущем станут их опорой – логическое, образное, нестандартное мышление, способность эффективно работать в команде, принимать быстрые практические решения, что отвечает требованиям государства и общества.





При использовании элементов Scrum-технологии воспитатель становится «заказчиком» продукта или его «представителем». Он же создает провокации в РППС, формулирует и вбрасывает образовательные задачи для поддержки игровой деятельности дошкольников.

Дети распределяются по командам. Оптимальное количество участников команды – 4-5 человек. Деление команд происходит спонтанно по цветовым секторам. Дети получают цветные бейджики в соответствии с сектором. В каждой команде назначается Scrum-мастер, который выполняет роль «капитана» команды, он же отслеживает работу на Scrum-доске (мольберте). В качестве доски может использоваться интерактивная доска, интерактивный стол.

Этапы работы по использованию Scrum-технологии

Этапы	Действия воспитателя	Действия детей
1 этап	Воспитатель выступает в роли капитана команды.	Дети являются участниками команды
	Помогает детям распределиться на команды.	Дети делятся на 2 команды по 4-5 человек
2 этап	Воспитатель предлагает выбрать капитана команды.	В процессе обсуждения выбирают одного капитана на 1 команду.
	Помогает отобрать необходимые готовые условные обозначения (алгоритм действий по решению проблемы), осуществляет помощь при затруднениях	Капитаны команд размещают на своей Scrum-доске (мольберте) условные обозначения (алгоритм действий по решению проблемы)
		В процессе обсуждения дети выполняют задания по разным центрам активности
		Капитаны команд оценивают правильность выполненных действий.
3 этап	Воспитатель направляет детей, дает новые знания (при необходимости), осуществляет работу в зоне ближайшего развития ребенка	Дети самостоятельно составляют условные обозначения (алгоритм действий).

В первом столбце приклеить условные обозначения (алгоритм действий) к заданиям, во 2 столбце капитаны команд отслеживает результат выполненных работ улыбающимся смайликом, в 3 столбце – если не удалось сделать – грустным смайликом. Не удавшиеся задания дети могут выполнить в течение дня. И он может перейти в разряд выполненных.

<p>«?»</p> <p>(ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ)</p>	 <p>Улыбающийся смайлик (СДЕЛАНО)</p>	 <p>Грустный смайлик (НЕ СДЕЛАНО)</p>	 <p>Улыбающийся смайлик (СДЕЛАНО)</p>
 <p>Создать свой лес из различных материалов</p>	