



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ  
КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ



КОГОАУ ДПО «ИНСТИТУТ  
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ  
КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ»



ФГБОУ ВО «ВЯТСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ»

АНО ДПО «ВОЛГО-ВЯТСКИЙ  
РЕГИОНАЛЬНЫЙ НАУЧНО-  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР»

# РЕАЛИЗАЦИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ

альманах



Кировское областное государственное образовательное бюджетное учреждение для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, «Детский дом «Надежда» для детей с ограниченными возможностями здоровья г. Кирова»



**КЛЕКОВКИНА**  
**Светлана**  
**Геннадьевна,**

*директор*

**Тема проекта:** «Социально-педагогическая реабилитация детей, оставшихся без попечения родителей в процессе игровой деятельности»

#### **Актуальность проекта**

Приоритетами государственной политики в области образования и воспитания детей, оставшихся без попечения родителей, являются проблемы их социально-педагогической реабилитации. В условиях детского дома эти проблемы приобретают особое значение.

#### **Цель, задачи, основная идея проекта**

**Цель проекта:** создание условий для внедрения педагогическую деятельность традиционных и инновационных игровых технологий с целью соци

педагогическую деятельность традиционных и инновационных игровых технологий с целью соци

**Задачи:**

1. Создать предметно-развивающую среду для включения в педагогическую деятельность различных игровых технологий.
2. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов.
3. Разработать методическое обеспечение использования игровых технологий в воспитательно-образовательном процессе.
4. Реализовать традиционные и инновационные игровые технологии.
5. Выявить особенности организации игровой деятельности, обеспечивающие социализацию детей-сирот.
6. Разработать модель социализации личности ребенка в учреждениях закрытого типа в процессе игровой деятельности и обосновать её эффективность.

**Идея проекта:** использование традиционных и инновационных игровых технологий создаёт возможности для организации уникального опыта позитивного взаимодействия ребёнка с окружающим миром в различных социальных ситуациях, с которыми дети-сироты сталкиваются в реальной жизни.

**Срок реализации:** 2021-2023 гг.

#### **Обоснование значимости проекта для развития системы образования региона**

**Теоретическая значимость:** обобщение и систематизация методического материала по использованию игровых технологий в социально-педагогической реабилитации детей-сирот дошкольного возраста.

**Практическая значимость:** представленные традиционные и инновационные игровые технологии позволят педагогам дошкольных организаций использовать их в своей работе.

#### **Исходные теоретические положения**

Разрабатывая проект, мы основывались на теоретических положениях И.В. Дубровиной, А.Г. Рузской, Мухиной, Е.И. Щипицыной, которые считают, что воспитанники детских домов характеризуются различными нарушениями, требующими интенсивной, эффективной социально-педагогической помощи. В работах Л.И. Акатова, М.И. Лисиной, Т.И. Чирковой отмечено, что решить эти проблемы можно с помощью игры.

**Участники проекта:** педагоги и дети детского дома «Надежда».

#### **Программа реализации проекта: этапы, содержание и деятельность**

Программа реализации проекта проходит в три этапа.

**I этап – подготовительный,** целью которого является обеспечение готовности участников к реализации проекта.

**II этап – основной,** где создаются условия для реализации проекта, осуществляется реализация.

**III этап – заключительный,** на котором выявляется успешность реализации проекта и определяются дальнейшие перспективы.

На I этапе проведён мониторинг знаний и умений детей, анализ полученных результатов, выявлены условия для использования разных игровых технологий. Сформулированы проблемы, определены задачи и содержание проекта. Коллектив был ознакомлен с результатами проведённого комплексного анализа. На сайте размещена информация, посвященная реализации проекта.





10030, г. Киров, ул. Заречная, д.5.

8(8332)40-16-70

nadezhdadetdom@mail.ru

На II этапе особое внимание уделено созданию условий для включения в педагогическую деятельность инновационных и традиционных игровых технологий.

Проведена работа с кадрами: 25 педагогов прошли курсы повышения квалификации по данному направлению, организованы педсоветы, семинары, консультации, методические объединения, мастер-классы, презентации методических разработок, просмотр открытых мероприятий.

В результате были разработаны диагностические карты, выявляющие уровень сформированности у дошкольников навыков в различной игровой деятельности по каждому возрасту, составлены перспективные планы в соответствии с лексическими темами, подобраны видеоматериалы, художественная литература, изготовлены пособия. Разработаны игровые технологии по социализации детей, перспективное планирование по игровой деятельности, учитывающее разный возраст детей, технологические карты, конспекты образовательной деятельности. Составлен банк инновационных технологий по игровой деятельности.

Разнообразили игровую среду, сделали её более динамичной, многофункциональной. Приобрели современные игровые модули, сюжетно-ролевые, дидактические игры и пособия, литературу. Шире стали использовать мультимедийные технологии, современные игровые атрибуты, костюмы, разные виды конструкторов и театров. Педагогами изготовлены лэпбуки, которые активно стали применяться в работе.

#### **Ресурсы учреждения:**

1. Предметно-развивающая среда.
2. Стабильный компетентный и творческий педагогический коллектив.
3. Учебно-методическое обеспечение.

#### **Риски, затруднения в реализации инновационного проекта:**

1. Частая сменяемость контингента детей, их низкий уровень развития, формирование групп по семейному типу (дети от 1 года до 10 лет).
2. В связи с ограничительными мероприятиями сокращены возможности взаимодействия с социумом.
3. Финансовое обеспечение.
4. Нет обновления коллектива молодыми специалистами.

#### **Результаты проекта**

1. Создание социализирующей игровой среды, способствующей творческой актуализации социального опыта воспитанников детского дома.
2. Обеспечение социально-развивающего общения воспитанников, стимулирующее мотивацию к позитивному взаимодействию с социумом и личностному развитию.
3. Повышение профессионально-личностного потенциала педагогов.
4. Разработка и реализация разнообразных игровых технологий, методических материалов.
5. Представление опыта работы РИП по теме, публикации.

#### **Продукт проекта**

1. Разработаны диагностические карты по выявлению уровня сформированности игровых умений у детей разного возраста.
2. Созданы перспективные планы игровой деятельности в разновозрастной группе в соответствии с лексическими темами.
3. Разработаны технологические карты разных видов игровой деятельности, конспекты организованной деятельности с использованием различных игровых технологий.

#### **Перспективы развития проекта**

Планируется организация взаимодействия с разными социальными институтами, трансляция опыта работы различным педагогическим сообществам.

