

Кейс бережливого проекта

«Создание игрового пространства и руководство детской игрой в МБДОУ ДС № 71 «Почемучка»

Общая информация



Наименование органа местного самоуправления: Управление образования администрации Старооскольского городского округа.

Наименование отдела: МБДОУ ДС №71 «Почемучка» г.Старый Оскол, Белгородской области

Границы процесса: от создания системы алгоритмов по организации игровой деятельности до подготовки к началу сюжетной игры.

Дата начала проекта: 17.03.2020

Дата окончания проекта: 29.05.2020



Обоснование выбора процесса

Длительный процесс перехода от образовательной деятельности к игровой (недостаточно времени остается на игру).

Недостаточная трансформируемость РППС группового помещения.

Трудозатратный процесс (около 20% рабочего времени педагога) в подборе необходимого содержания для развития сюжета (объединение несколько игр в один сюжет).

Отсутствие системы алгоритмов по организации игровой деятельности (на бумажном и электронном носителе).

Цели проекта

1. Сокращение времени подготовки к игровому процессу, час (от 18-19 минут до 12-15 минут).
2. Оснащение зон РППС алгоритмами игровой деятельности в соответствии с возрастными индивидуальными особенностями детей (5-7 мин)

Эффекты проекта

1. Разработана система алгоритмов по организации игровой деятельности (на бумажном и электронном носителе).
2. Увеличилось количество времени на игровую деятельность детей.
3. Сокращены трудозатраты рабочего времени педагога на 10% в подборе необходимого содержания для развития сюжета (объединение несколько игр в один сюжет).

Команда проекта

Руководство проектом



Заказчик проекта



**Гвардеева Татьяна Николаевна,
заведующий**

Руководитель проекта



**Ковальчук Ольга Борисовна,
старший воспитатель**

Рабочая группа проекта



**Щепетнова Елена Николаевна,
педагог-психолог**



**Будякова Наталья Леонидовна,
воспитатель**



**Разумова Елена Петровна,
воспитатель**



**Ковалева Елена Анатольевна,
воспитатель**



**Воробьева Оксана Юрьевна
воспитатель**



Введение в предметную область (описание ситуации «как есть»)

Карта текущего состояния процесса





создание алгоритма игрового пространства и руководство детской игрой»

ВХОД



ВЫХОД

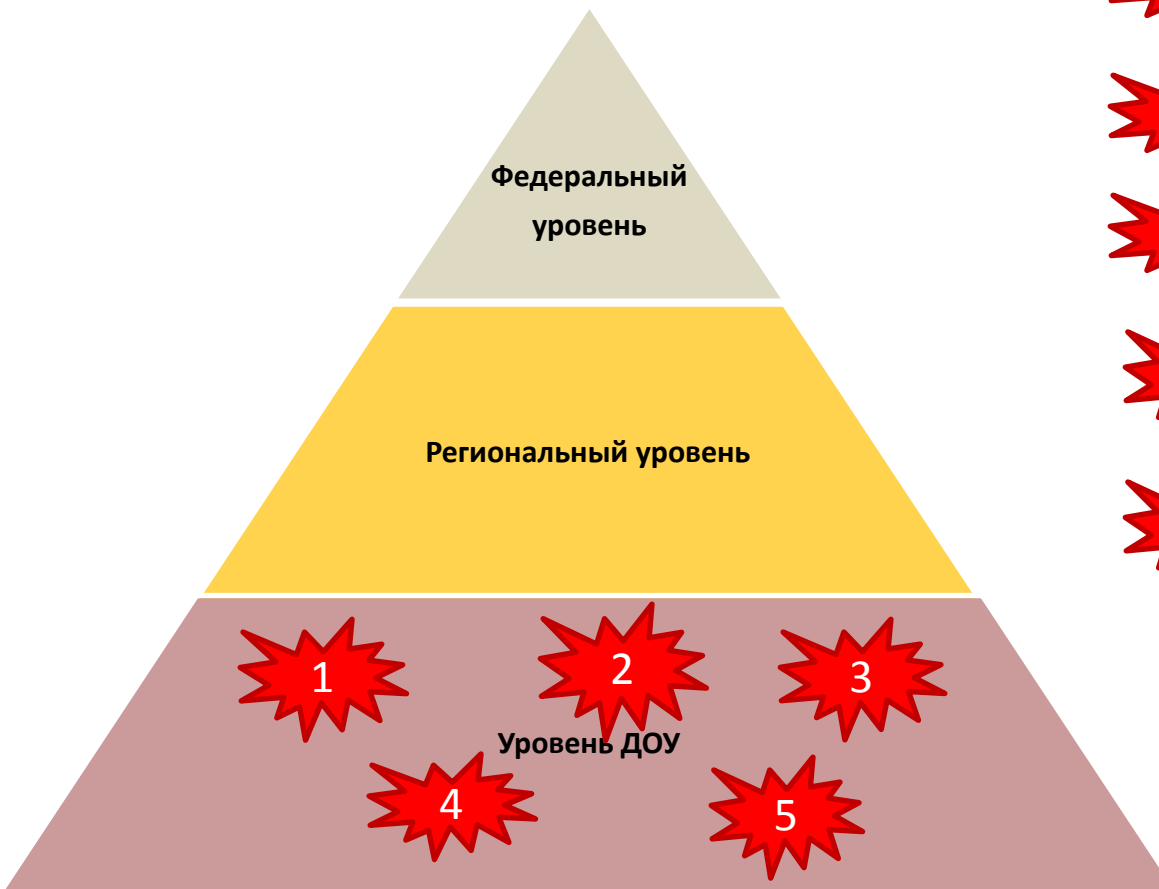
Условные обозначения:

-  **1** Временные затраты на организацию игры
-  **2** Временные затраты на подготовку оборудования к игре
-  **3** Недостаточная визуализация РППС группы
-  **4** Отсутствие схем-действий с предметами заместителями
-  **5** Отсутствие необходимого игрового оборудования

ВПП (время протекания процесса) – 18-19 мин

17.03. - 24.03.2020г

Пирамида проблем



Перечень проблем:

- 1 Временные затраты на организацию игры
- 2 Временные затраты на подготовку к игре
- 3 Неумение ребенка самостоятельно придумать сюжет игры
- 4 Неумение находить ребенком самостоятельно разнообразные способы применения игрушек
- 5 Неумение ребенка самостоятельно расширять репертуар игровых действий и сюжетных ходов

Анализ проблем

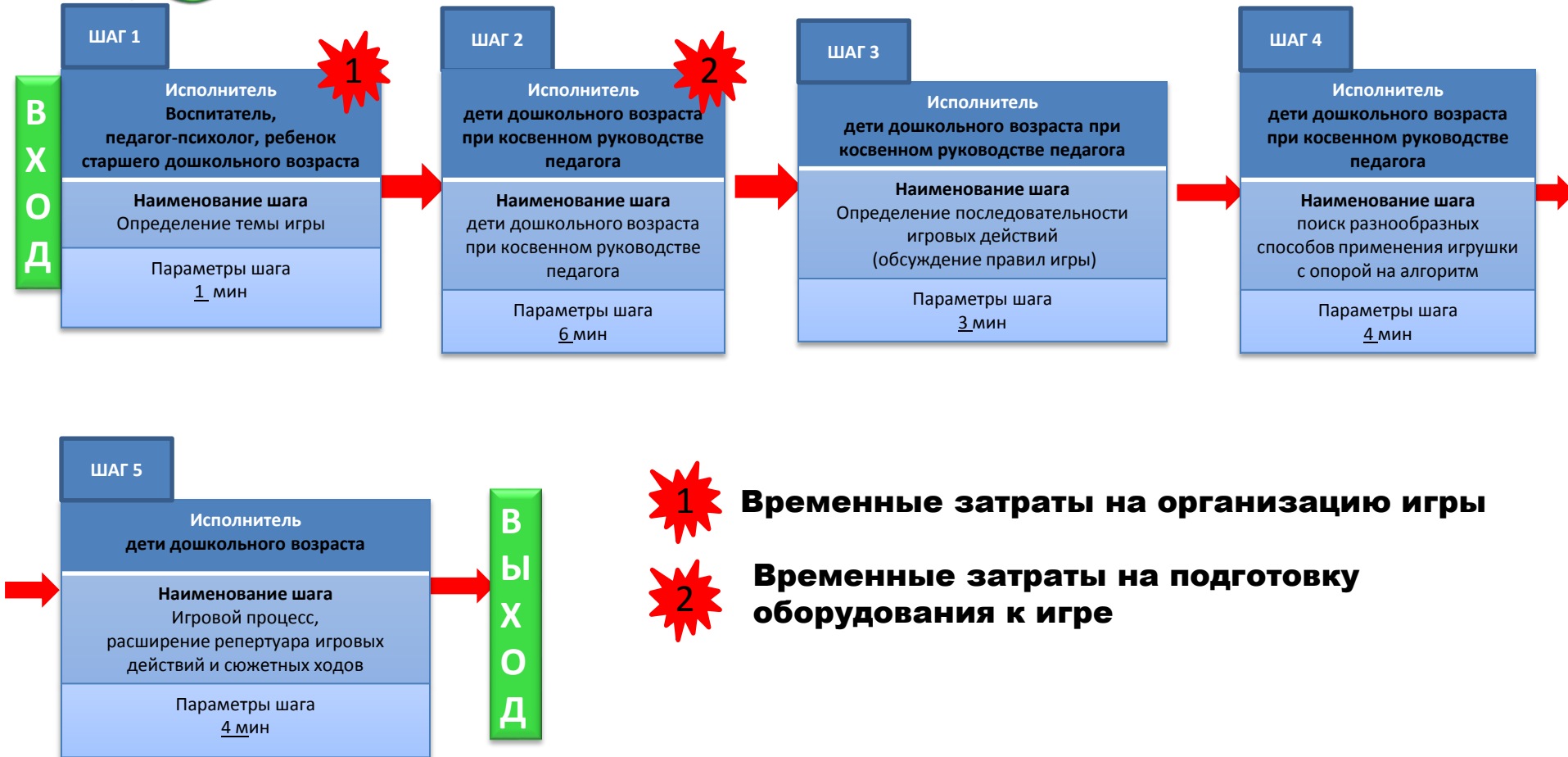
Проблема	Первопричина	Способ решения	Экономия времени, мин.
Временные затраты на организацию игры	Начальный этап визуализации игрового пространства групповых помещений ДОУ.	Внедрение элементов бережливого производства – визуализация в игровое пространство групповых помещений ДОУ.	1 мин
Временные затраты на подготовку оборудования к игре	Недостаточная трансформируемость и оснащенность РППС	Модернизация РППС группы и разработка системы алгоритмов по организации и руководством детской игрой.	1 мин
Недостаточная визуализация РППС группы	Не достаточное количество алгоритмов по организации и руководством детской игрой	Разработка системы алгоритмов по организации и руководством детской игрой.	1 мин
Отсутствие схем-действий с предметами заместителями	Не достаточное количество оборудования и предметов заместителей для организации и руководством игровой деятельностью	Изготовление дополнительного оборудования из бросового материала и разработка схем вариантов использования предметов-заместителей.	2 мин
Отсутствие необходимого игрового оборудования	Недостаточное количество игрового оборудования	Разработка и создание алгоритма игр, включающих способы выбора игрушки с учетом сюжета игры, детали, которые помогут ребенку развивать игру, и размещение этих алгоритмов в РППС группы.	2 мин

ВВЕДЕНИЕ В ПРЕДМЕТНУЮ ОБЛАСТЬ (ОПИСАНИЕ СИТУАЦИИ «КАК БУДЕТ»)



Карта целевого состояния процесса

«Создание алгоритма игрового пространства и руководство детской игрой»



17.04. - 29.05.2020г.

ВПП (время протекания процесса) – 18 мин

ДОСТИГНУТЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (БЫЛО И СТАЛО)

БЫЛО

СТАЛО

Недостаточно времени при переходе от образовательной деятельности к игре (4 мин.)

4 мин

(2 мин.)

2 мин

Недостаточная трансформируемость РППС (8 мин.)

8 мин

Оснащение РППС схемами-алгоритмами игр (6 мин.)

6 мин.

Отсутствие образцов развития сюжета, выбора игрушки с учетом сюжета игры, деталей, которые помогут ребенку развивать игру (6 мин.)

6 мин

Использование схем - алгоритмов игр, включающих способы выбора игрушки с учетом сюжета игры и детали, которые помогают ребенку развивать игру (4 мин.)

4 мин

Достигнутые результаты (было и стало)

Время протекания процесса:

БЫЛО: 18

СТАЛО: 12

ЭКОНОМИЯ ВРЕМЕНИ:

6 МИН.;

33,3%

СНИЖЕНИЕ ВРЕМЕННЫХ ПОТЕРЬ ЗА СЧЕТ РАЗРАБОТКИ И
СОЗДАНИЯ АЛГОРИТМОВ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА И
РУКОВОДСТВО ДЕТСКОЙ ИГРОЙ



Достигнутые результаты



t протекания процесса

ЭФФЕКТ



Разработана система алгоритмов по организации игровой деятельности (на бумажном и электронном носителе).



Увеличилось количество времени на игровую деятельность детей.



Сокращены трудозатраты рабочего времени педагога на 33,3% в подборе необходимого содержания для развития сюжета (объединение несколько игр в один сюжет).