ПРЕЗЕНТАЦИОННОЕ СОБЫТИЕ
«ЕСТЬ ЛИ ИГРА В ОНЛАЙН?»
«Становление игровой деятельности дошкольника в офлайн и онлайн пространстве»
«Структура образовательного события»

Богатырева М.Г., воспитатель младшей комбинированной группы с билингвальной средой развития «Умники и Умницы»;

Непомнящая Е.С., старший воспитатель, эксперт инновационной сети образовательных организаций проекта «Школа Росатома», эксперт АНО «Институт проблем образовательной политики «Эврика»

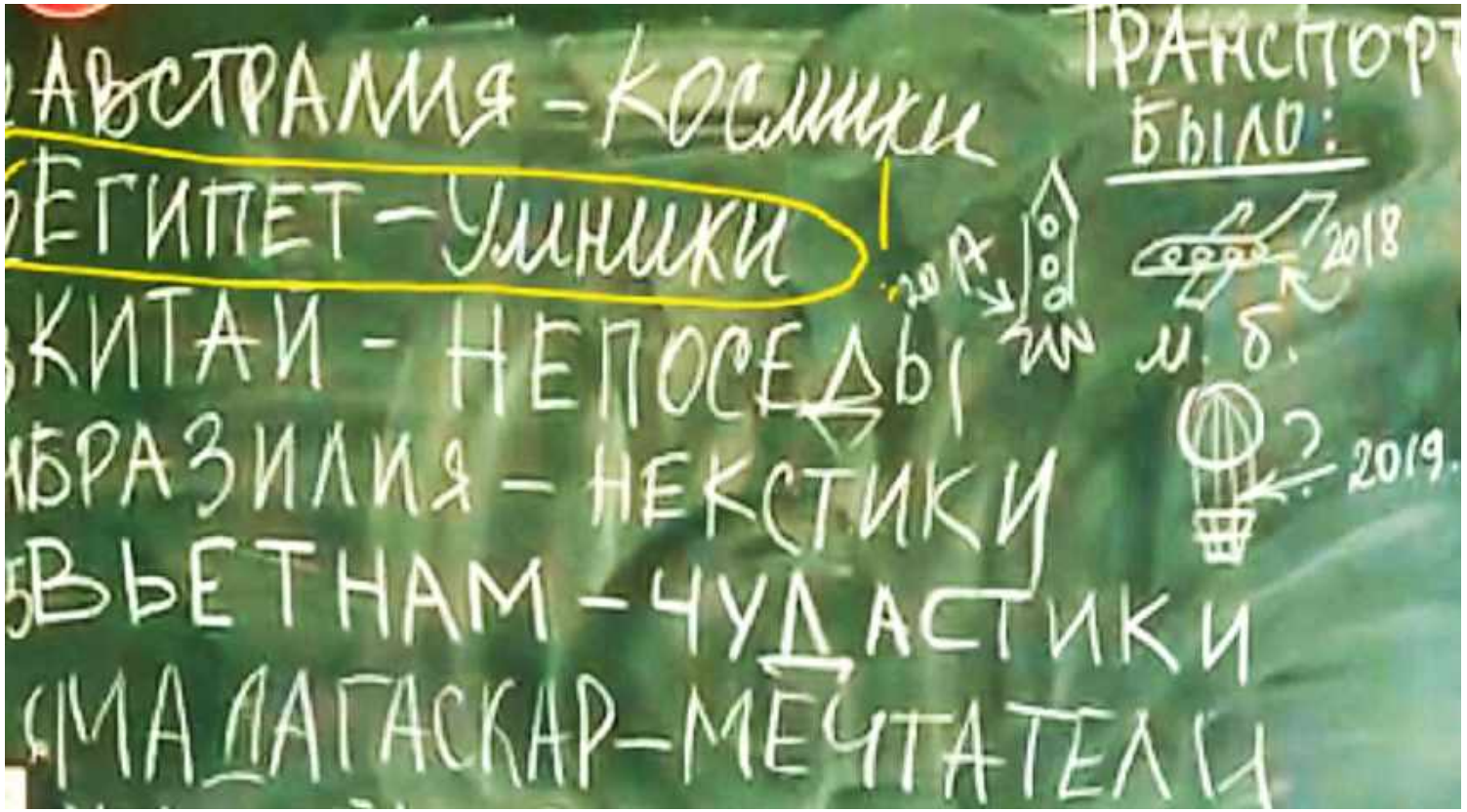
МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №32 «Страна чудес» ЗАТО г. Зеленогорск

ИГРА
Поддержка родителей
Поддержка педагогов
Детский интерес и инициатива

Детский интерес и инициатива

Новый Утренний круг – новые интересные открытия о Египте

Выбор Команды «Умники» сделан!
Отправляемся в Египет!



Поддержка взрослых – педагогов и родителей
Изменение **РППС** под событие

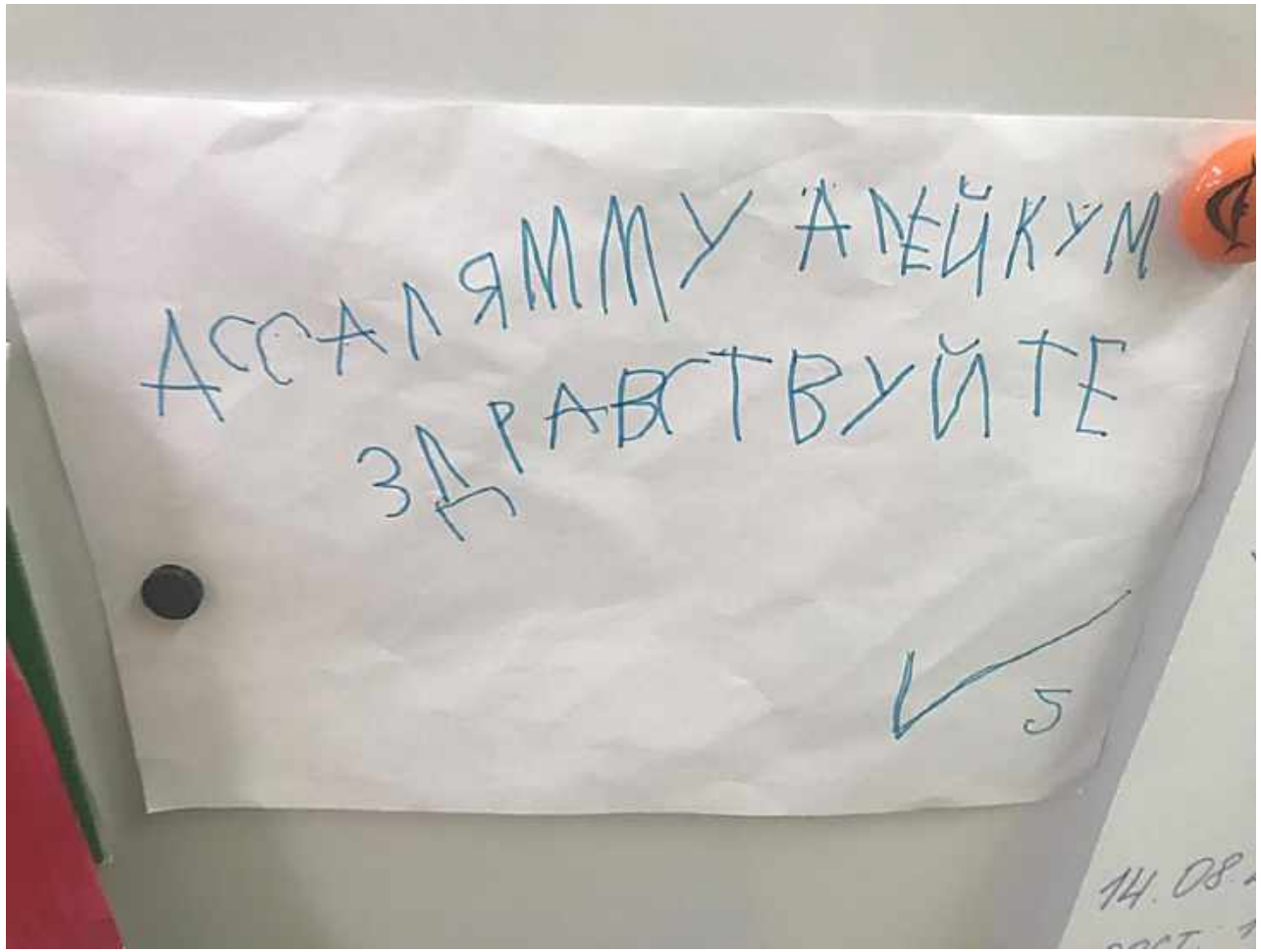
Изменение РППС под событие с поддержкой родителей

Поддержка взрослых – педагогов и родителей
Изменение **РППС** под событие

Изменение и наполняемость РППС атрибутами и символикой Египта

Поддержка взрослых – педагогов и родителей
Изменение **РППС** под событие

Знакомство с египетским языком



Оформление паспортов и виз
(все становятся жителями Египта!)

Поддержка и обогащение образной игры взрослыми

Поддержка и обогащение детской игры взрослыми

Образная игра
Поддержка образной игры взрослыми

Поддержка обогащение образной игры взрослыми

Поддержка и обогащение образной игры взрослыми

Поддержка и обогащение образной игры взрослыми

Событие

- ✓ Субъектность
- ✓ Совместное проживание
- ✓ Личностный смысл
- ✓ Эмоциональное переживание

Мероприятие

- ✓ Принятие мер
- ✓ Кто-то видит проблему, сам придумывает, как ее решить

Образовательное событие

Событие – это систематический целеориентированный интерактивный процесс, в котором спонтанная игровая деятельность ребенка является ключевым моментом.

Образовательное событие

- ✓ Ежедневно рождающиеся в игре, инициированной детьми или взрослым, в момент внесения взрослым (ребенком) когнитивной задачи
- ✓ Специально подготовленное событие, целью которого является обогащение игры игры детей, внесение в него нового (сюжета, образа, ролей, материалов и т.д.) новой эмоциональной окраски, комплекса задач пяти образовательных областей

В основе лежит проблемная (игровая) ситуация, актуальная для детей и мотивирующая их на пробы, игры, исследования, открытие нового

Ситуация должна лежать в зоне ближайшего развития , т.е. быть актуальной, но не простой, не открываться сразу!

Страна Чудес
Wonderland

Событие – это вызов для всех, и взрослых, в том числе! В нём нет зрителя!

ROSATOM SCHOOL

Школа Росатома

В событии все участники!
Все играют!
И дети, и педагоги, и родители!

В основе события лежит совместная деятельность взрослых и детей, или самостоятельная деятельность детей, но не монологическая речь воспитателя

В событии все участники!
В основе события лежит совместная деятельность взрослых и детей

Проектирование события извне

- ✓ Планируя событие, необходимо задать множество мест детской инициативы, возможность выбирать
- ✓ Событие не может быть сценировано и однозначно определено. Событие задается рамочно, общей темой или сюжетом, так чтобы внутри него были возможны неожиданные детские ходы, проекты, действия.
- ✓ У ребенка есть возможность отказаться от участия в событии, выбрать свою тему и вид активности, предположить заранее которую невозможно!
- ✓ Событие содержит момент предъявления результатов деятельности групп детей, совместное обсуждение, проговаривание достижений и трудностей. Обсуждение полезно проводить в кругу, так, чтобы дети видели лица и реакции друг друга.

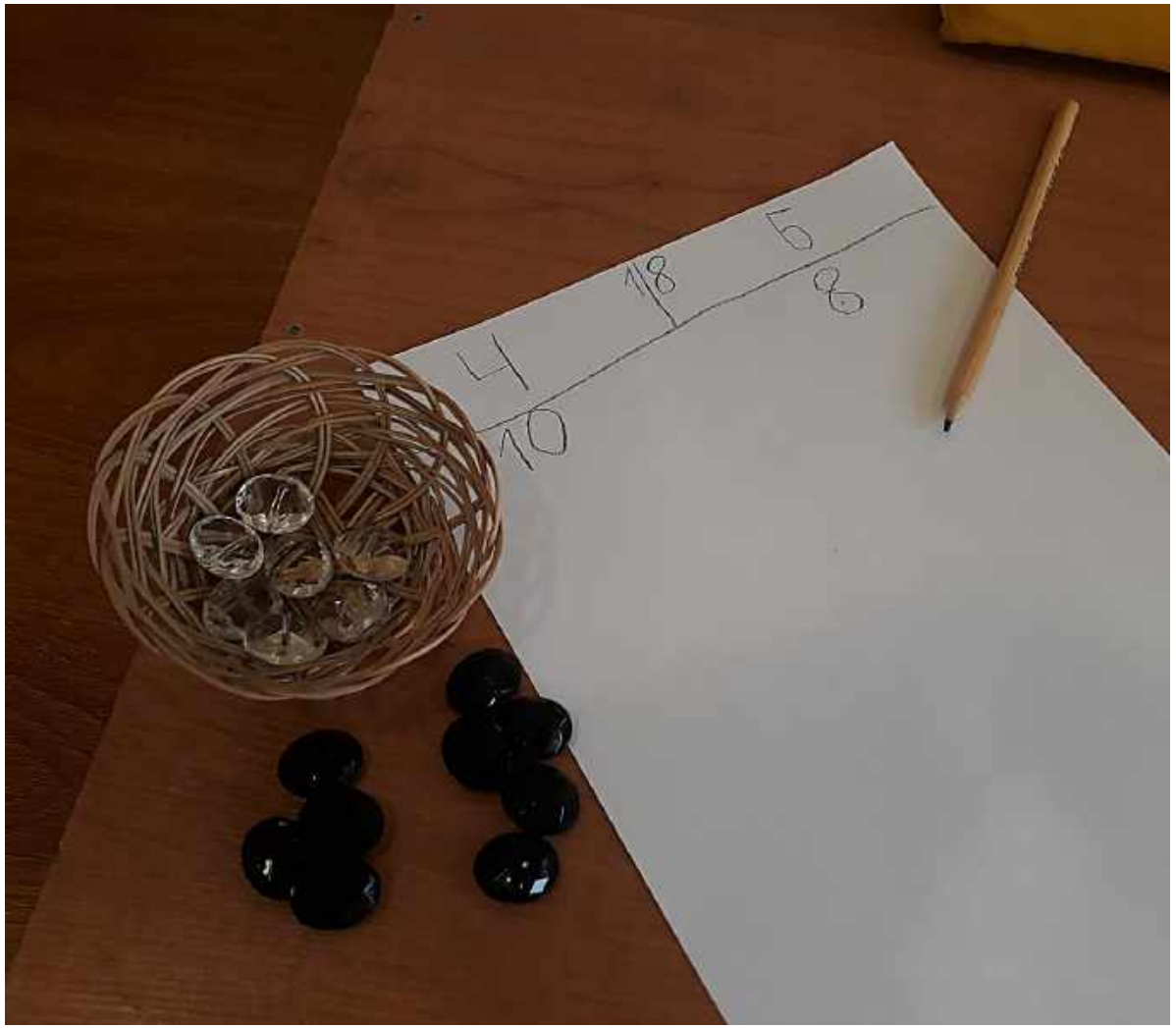
Разворачивание детьми сюжетно-ролевых игр с египетским содержанием

Разворачивание детьми сюжетно-ролевых игр с египетским содержанием

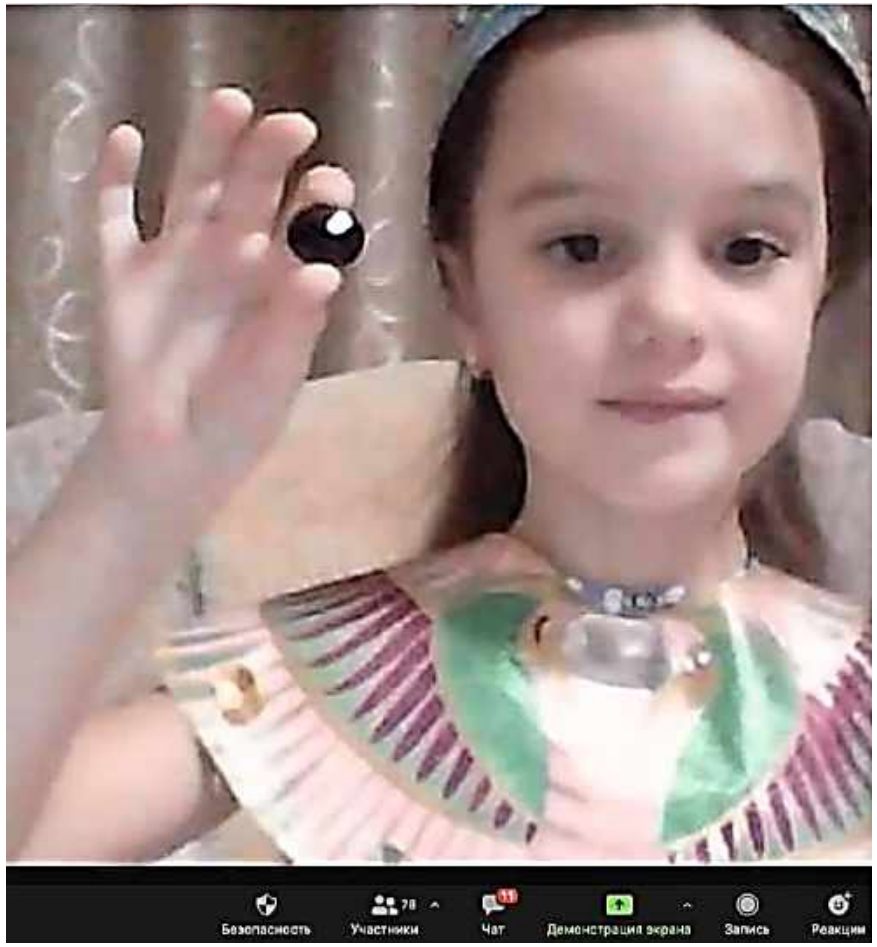
Разворачивание детьми сюжетно-ролевых игр с египетским содержанием

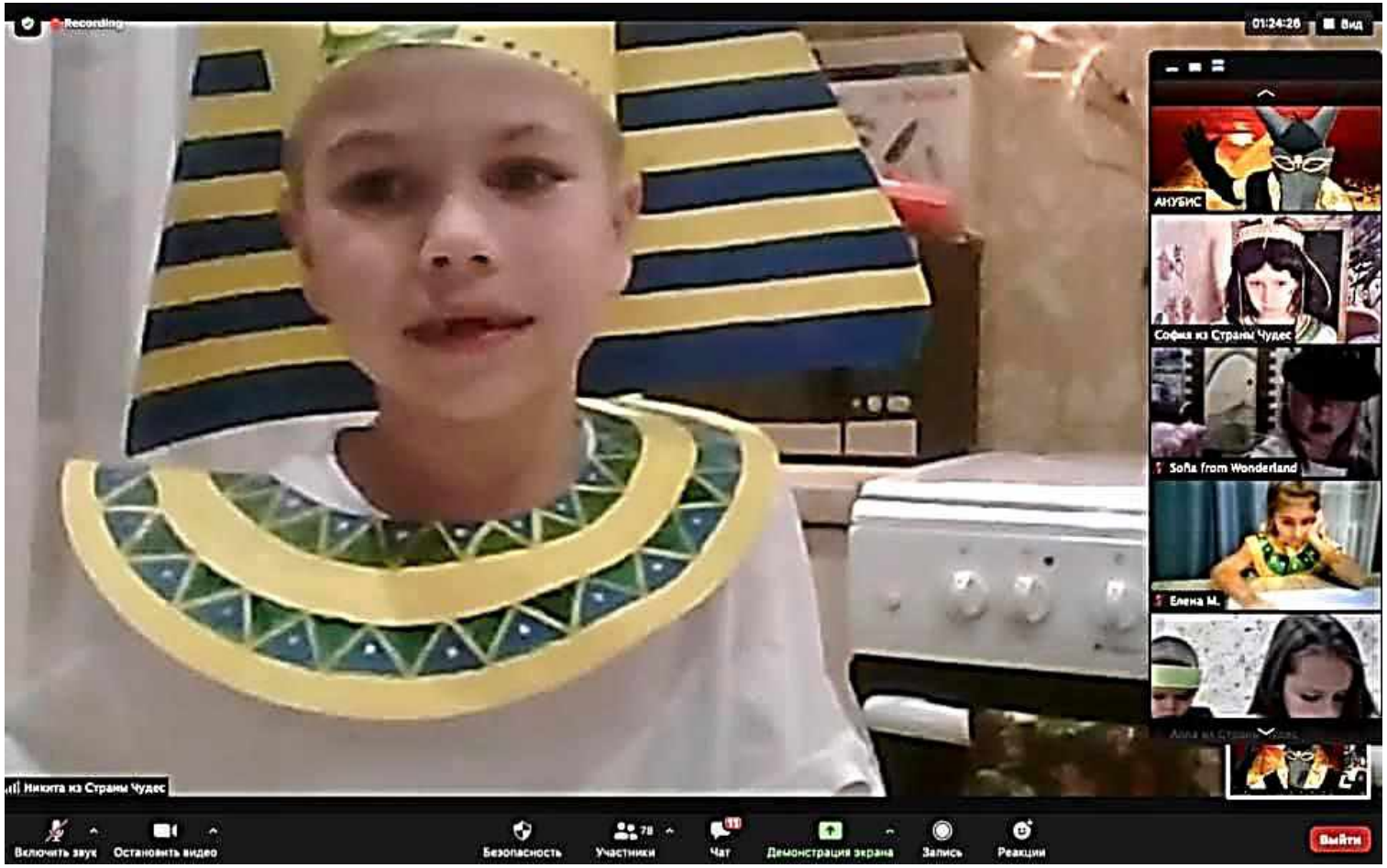
Развитие и поддержка игры взрослыми
Модель иерархии отношений
в сюжетно-ролевой игре

Развитие игры
Игровая мотивация
Переход игры офлайн в онлайн



Развитие игры
Игровая мотивация
Перенос игры офлайн в онлайн





Recording
01:23:58
Вид
Нелли из Страны Чудес
ЕГИПТЯНКА
ЖРИЦА ТИШИНЫ
София из Страны чудес
Андрей из Страны чудес
София из Страны Чудес
Sofia from Wonderland
Елена М.
АНУБИС
Миша"Страна чудес"
Алла из Страны Чудес
Даниэль из Страны Чудес
Выключить звук
Вероника из страны чудес
Ваня из Страны Чудес
Леонид
Василиса "Страна Чудес"
Никита из Страны Чудес
Елизавета
Александр
Галина
МААТ
SASHA-K
Царица Танцев
Включить звук
Остановить видео
Безопасность
Участники
78
Чат
11
Демонстрация экрана
Запись
Реакции
Выйти

Создание игровой среды с помощью цифровых инструментов

Поддержка игры педагогами в онлайн событии

Понимание и поддержка игры родителями

- ✓ создание условий в семье (детское место, удобное для игры и решение задачек)
- ✓ наличие материала для игры ребенка
- ✓ технические условия, наличие дома у каждого воспитанника компьютера, ноутбука, планшета, телефона, интернета и скаченного приложения zoom

Поддержка родителей – создание условий для игры дома

Главный результат!
У каждого участника события - свой!

Детская рефлексия после проживания онлайн события

Детская рефлексия после проживания онлайн события

Страна Чудес
Wonderland

Играйте!!!
И Вы увидите, как это здорово!

ROSATOM SCHOOL

Школа Росатома

Контакты для сотрудничества

Тел: 8(913) 032-66-26
E-mail: marina_bogatyreva_1981@mail.ru
Страница в социальной сети Вконтакте: https://vk.com/igra32