


Событийно-игровой марафон

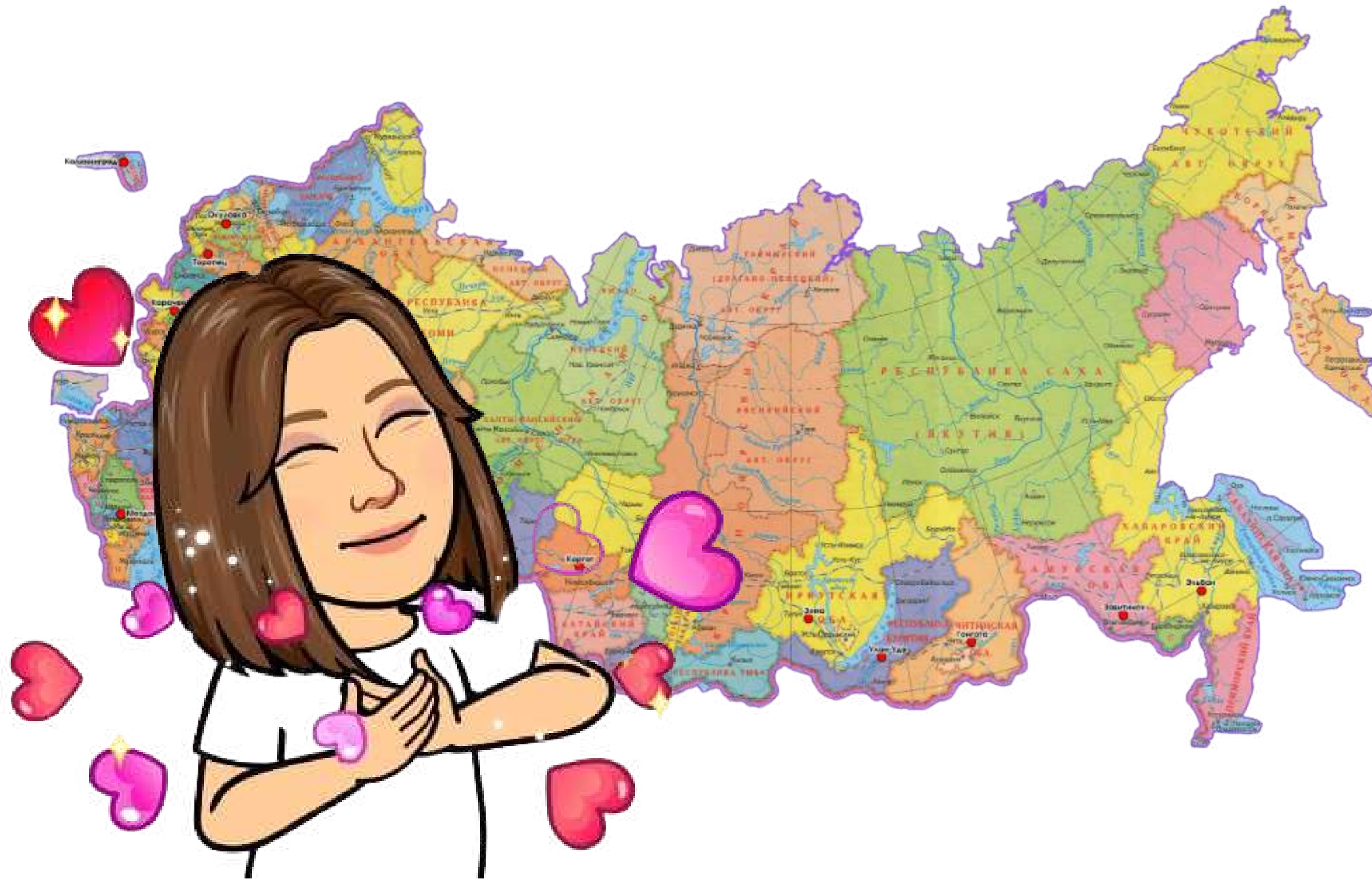
«Технология Double way как инструмент педагога для развития детей в игровой деятельности»



1 подход

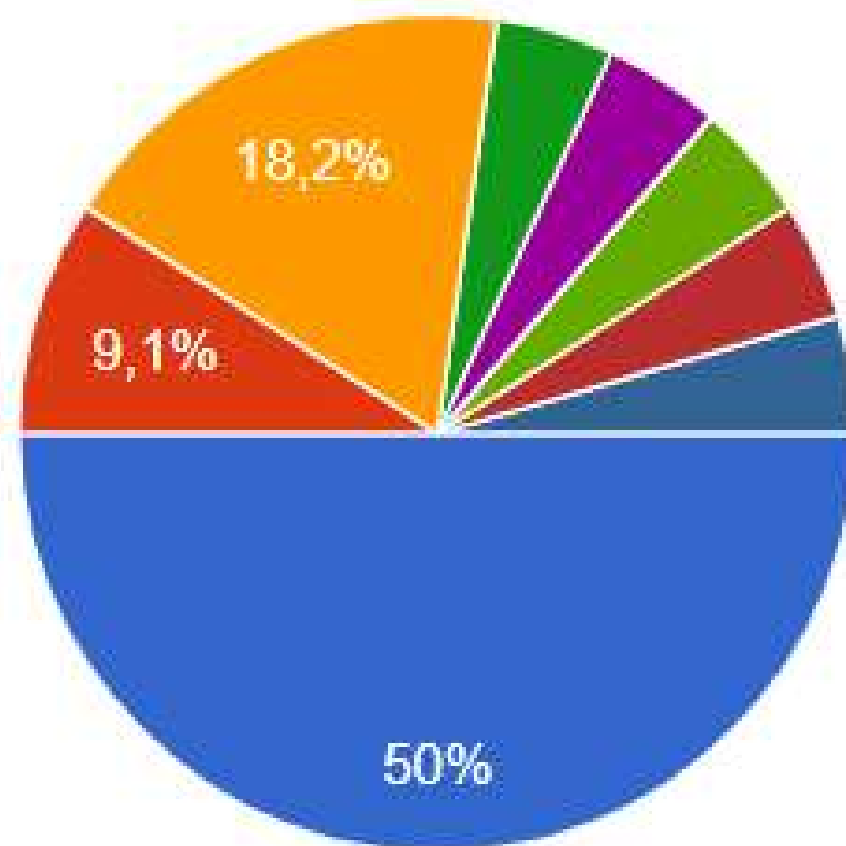
2 подход

Ведущий: Новгородцева Ольга Сергеевна
МАДОУ «Детский сад комбинированного вида №13»
г.Снежинск



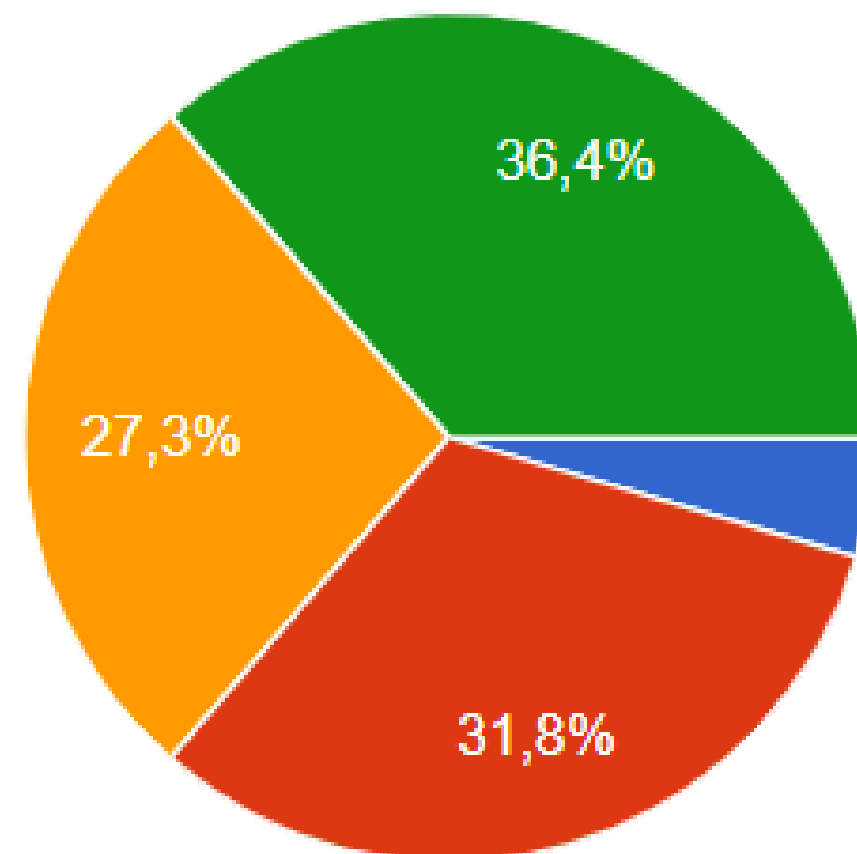
**Новоуральск
Курчатов
Северск
Лесной
Усолье-Сибирское
Трёхгорный
Заречный ПО
Зеленогорск
Железногорск
Снежинск
Заречный СО
Удомля
Полярные Зори
Саров
Озерск**

Ваша должность

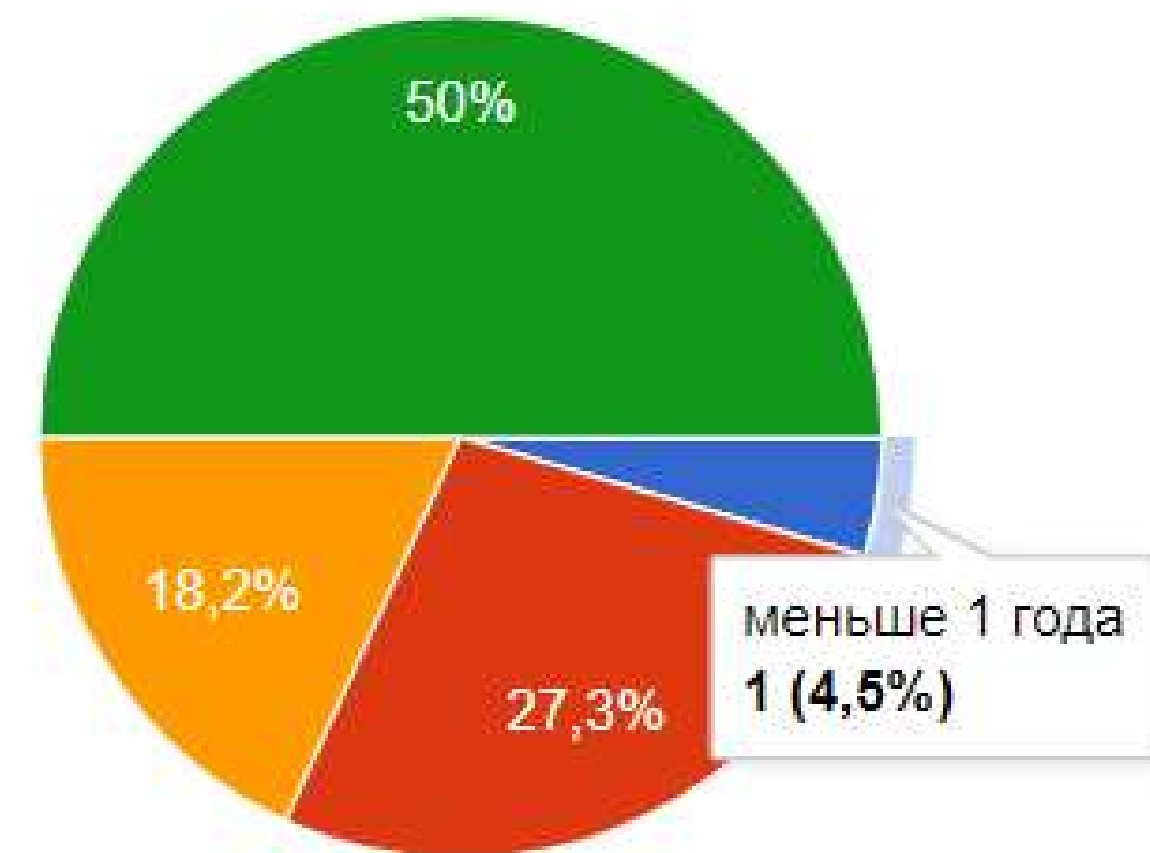


- Воспитатель
- Учитель-логопед
- Старший воспитатель
- Инструктор по физ.культуре
- Музыкальный руководитель
- Психолог
- Заведующий
- Учитель
- Педагог дополнительного образования
- Заместитель заведующего по ВМР

Опыт организации и проведения онлайн событий с детьми



- да, я провожу онлайн мероприятия для детей систематически
- да, я организовывал/проводил несколько онлайн мероприятий для детей
- нет, никогда не проводил и не организовывал
- никогда не проводил, но очень хочу попробовать



Стаж работы

- меньше 1 года
- 1-5 лет
- 5-10 лет
- более 10 лет

ОЖИДАНИЯ ОТ СТАЖИРОВКИ

Получить новый опыт,
узнать вообще что за
«ТЕХНОЛОГИЯ «DOUBLE
WAY», получить опыт,
узнать что то новое в
общении и
сотрудничестве с другими
педагогами

Увлекательно,
плодотворно.
Доброжелательная,
творческая
атмосфера.
Приобретение опыта.

Первый раз буду участником
стажировки, жду чудес!!!

Получить ценный опыт,
расширить свои знания,
научиться новому,
познакомиться с коллегами и
продолжить взаимодействие
после стажировки. Что то
новое для меня всегда очень
важное и неоценимое!

Хочу получить новые технологии и
применить их по возможности в
своей работе, и конечно общение
и знакомство с коллегами.

Вдохновиться,
посмотреть как
работают другие,
познакомиться с
интересными людьми

Интересно
посмотреть опыт
педагогов,
использовать его в
работе

Личностный рост и
приятное общение с
коллегами ☺

Познакомиться с
новыми формами
работы
Приобретение новых
знаний, идей

Взрыв мозга! Волшебный
пинок к действию!

Хочу научиться
проводить онлайн
образовательные
события

День 1

#МарафонПогружения

#ШколаРосатома

#СтажировкиШколыРосатома2022

#СтажировкавСнежинске

#СобытийнойИгровойМарафон



ИГРА В ЖИЗНИ ДОШКОЛЬНИКА

«Игра – ведущая деятельность дошкольника».

С.Л. Рубинштейн

«Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». *В.А. Сухомлинский*

Особенности развития игры дошкольников по методике Е.Е. Кравцовой

- 3 – 4 года** – режиссёрская игра
- 4 – 5 лет** – образная игра
- 5 - 6 лет** – сюжетно-ролевая игра
- 6 – 7 лет** – игра с правилами
- 7+** - режиссёрская игра высшего уровня

Особенности развития игры дошкольников по методике Е.Е. Кравцовой

Вид игры	Особенности
Режиссёрская игра	<p>До трёхлетнего возраста малыш познаёт окружающую действительность, предметы и их функции, всё пробует на вкус и цвет, изучает, рассматривает. Игры как таковой ещё нет. Есть активное исследование предметов этого мира и игровое действие с игрушками: катаем машинку, кормим, купаем, кладём в кроватку куклу, строим из кубиков, варим суп как мама или забиваем гвоздь как папа.</p>
Образная игра	<p>Образная игра очень любима детьми. Пожалуй, самая любимая, потому что в неё дети играют долго с 2,5 до 8 лет. Центральной она становится с 4 лет. Здесь уже ребёнок учится управлять не игрушкой как в режиссёрской игре, а собой. Как правило дети начинают с превращения в животного, это домашние животные, которые ближе всего к ребёнку. Постепенно дети могут брать на себя роли сказочных животных, потом уже образы людей. Теперь ребёнку не нужна игрушка котёнка, за которой он прятался в режиссёрской игре, здесь можно самому стать котёнком, львом, тигром, змеёй, обезьяной, рыцарем, принцессой, спасателем, пожарным. Очень важно, что ребёнок учится как бы овладевать образом и, соответственно, удерживать этот образ.</p>

Особенности развития игры дошкольников по методике Е.Е. Кравцовой

Вид игры	Особенности
Сюжетно-ролевая игра	<p>Её называют королевой всех игр. Это очень важная игра. Здесь уже для ребёнка становится притягательным не сюжет, не образ, а именно отношения между ролями. Здесь ребёнку обязательно нужны ровесники, потому что отношения – это как минимум двое. У ребёнка появляется естественная потребность играть со сверстниками. На предыдущих этапах это больше индивидуальные игры, т.е. дети играют рядом. Они могут на какой-то момент соединиться в общем сюжете, но в основном они развивают свои образы и свои сюжеты. А на этом этапе уже – «мне нужен человек, с которым я буду выстраивать отношения».</p>
Игра с правилами	<p>Здесь уже нет привлекательного сюжета, нет привлекательных ролей, за которые ребёнок прячется. Здесь уже сам сюжет – это правило, которое важно соблюдать. Ребёнок вырабатывает способность подчиняться правилам, причем добровольно. Осмысляет правила и делает их лично значимыми. Именно в этой игре ребёнок учится соединять «хочу» и «надо».</p>

Виртуальная экскурсия по РОДНИЧКУ

Знакомство с образовательной средой МАДОУ
"Детский сад комбинированного вида №13"

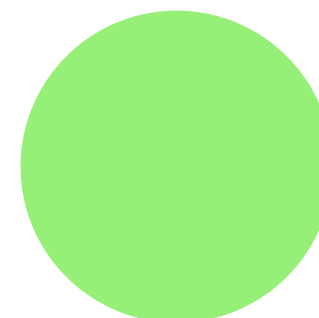


<https://cloud.mail.ru/public/rvX8/MwJRMZQiE>

Воркшоп

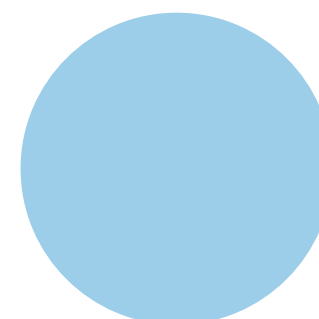
1

- воспитатели



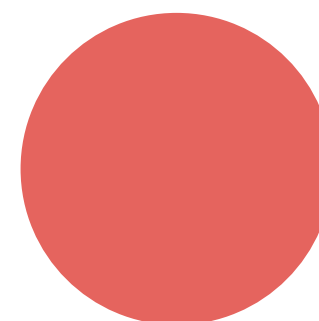
2

- специалисты




3

- администраторы



Технология «Double way»

-делает акцент именно на детскую игру, а педагогу помогает выбрать такую стратегию, в которой образовательные задачи будут решаться, обогащая, дополняя детскую игру, и развивать в ней самого ребенка.


- 
- Противоречие: Как сделать, чтобы в образовательном процессе было достаточное количество времени для спонтанной игры ребенка, и в тоже время, решались образовательные задачи по всем 5ти образовательным областям?

Первый подход базируется на игре уже развернутой детьми с ее замыслами, сюжетами и поворотами.

Культурное содержание 5 образовательных областей педагог включает в спонтанную детскую игру, для того, чтобы ими её обогатить.

Действия педагога в рамках данного подхода заключаются в:

- наблюдении за интересами детей, уровнем развития игры, актуальным окружением детей
- подборе методов и приёмов «обогащения» игры на основе содержания всех образовательных областей.



1 подход

2 подход

Второй подход подразумевает, что, опираясь на свои сформированные новые знания и полученный культурный опыт, дети разворачивают новую игру, которой раньше не было. **Задача педагога здесь – сформировать необходимое информационное поле для развития игровой деятельности.**

Особенности подходов

Критерии	1 подход	2 подход
<p>Позиция ребенка</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ребенок сам разворачивает игру, он генератор игры. - Когда ребенок играет, игра развивается. 	<p>Ребенок подключается к новой игре и опирается на свой опыт и приобретенные знания</p>
<p>Позиция педагога</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Педагог подстраивается, подключается к уже развернутой игре, «вбрасывает» программные образовательные задачи. - Педагог - партнер, он может присоединиться к игре по приглашению ребенка. - Педагог - носитель культурной информации, опыта, он применяет культурные знания в игре. 	<ul style="list-style-type: none"> - Педагог может сам стать инициатором новой игры, основанной на приобретенном опыте детей, задавая образец (роль, сюжет, действия и т.д.). - Педагог анализирует и не директивно направляет действия детей, актуализируя детский опыт.

Особенности подходов

<p>Методы приемы</p>	<p>и</p> <ul style="list-style-type: none">- Наблюдение за игрой детей.- «Вброс» образовательных задач в игру, через создание проблемных ситуаций, предметного окружения и т.д.	<ul style="list-style-type: none">- Предоставление детям новых возможностей для приобретения новых знаний, представлений для возникновения новой игры, получения нового опыта (организация экскурсий, походов, встреч, просмотров видео, событий, праздников, чтение литературы и др.) для подготовки платформы развертывания игры, которая будет включать в себя культурный опыт, полученный путем реализации образовательных задач.- Показ образца игры.- Постоянное обращение к опыту детей.- Вводит правила в жизнь ребенка.- Создает ситуации выбора.- Наблюдение.
-----------------------------	---	--

Особенности подходов

Среда/ РППС	<ul style="list-style-type: none">- Предметно-пространственная среда должна быть не только насыщенной и яркой, но и ограниченной по ресурсам.- Доступность среды, позволяющая ребенку самостоятельно выбрать материал и заниматься своим делом, не прибегая к помощи взрослого.- Предметы среды предполагают многофункциональное использование и могут быть включены в любую детскую деятельность.- В групповых помещениях оборудованы центры активности, в которых расположены дидактические материалы, которые соответствуют: тому культурному пласту, которые в этот момент является содержательным в построении образовательного процесса педагогами; технологиям, являющихся приоритетными в развитии детей; интересам, увлечениям воспитанников, как совместных, так и индивидуально значимых.
--------------------	---

Карта-конструктор

Режиссерская игра «Дорога» (3-4 года)



№	Задачи	Методы и приемы	Деятельность педагога с детьми <u>1</u> подход
Познавательное развитие			
1	Сравнение предметов по заданному признаку величины (длине и ширине)	- показ образца - внесение условных мерок	Постройка дорог и гаражей для разных по величине машин
2	Освоение сенсорных эталонов (ознакомление детей с цветом предметов)	-Показ образца игры -Внесение новых предметов, условных обозначений	Обыгрывание разных по цвету машинок, дорожек, гаражей и т.д.
Речевое развитие			
1	Обогащать словарный запас ребенка	- Вброс образовательных задач через проблемную ситуацию, - Чтение художественной литературы	Называние основных частей машины (кабина, кузов, колёса, руль). Рассказывание стихотворения А. Барто «Грузовик»
2	Активизировать в речи глаголы и прилагательные	- Словарные игры «Какой, какая, какое», «Кто что умеет?»	Называние свойства и действия машины (едет, мчится, везет...)



Стажерская проба «ЧИСТЫЙ ЛИСТ»

Составление интерактивной карты-конструктора по технологии Double way



[https://jamboard.google.com/d/1rDFddNoAydB4zb_TLJT
euTE9CccA9VY90izM8QiCTNA/edit?usp=sharing](https://jamboard.google.com/d/1rDFddNoAydB4zb_TLJTeuTE9CccA9VY90izM8QiCTNA/edit?usp=sharing)

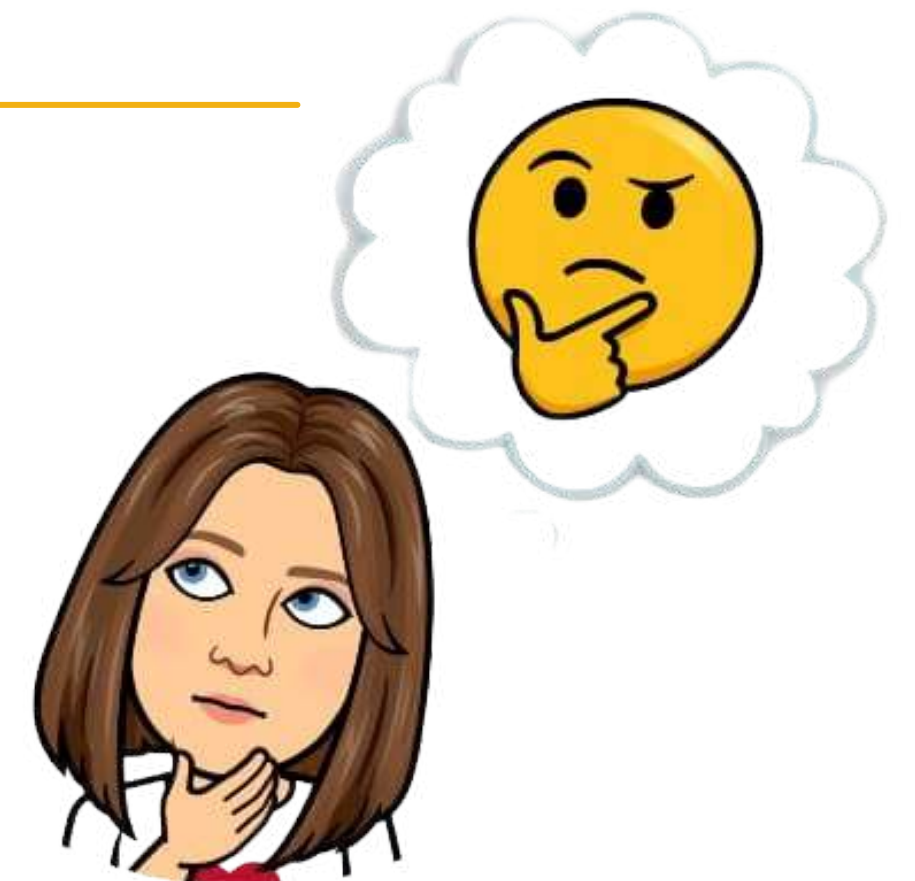
Рефлексия 1 дня «И.Т.О.Г.»

И (интересное) _____

Т (трудное) _____

О (открытие) _____

Г (главное) _____



Домашнее задание

Следующая встреча состоится 29 апреля

1. **разделиться на 4\3 команды**
2. **«спроектировать» 3 (2) онлайн события для детей с применением технологии Double Way для решения конкретной задачи (проблемы), которые будут проведены с детьми в 3 день нашей стажировки.**
3. **составить карту-конструктор к нему**
4. **Определиться на каких детях вы будете проводить событие, возраст.**
5. **Составить экспертную карту онлайн образовательного события с детьми**

ДЭДЛАЙН - сегодня в 22:00

