

**Авторская программа стажировки по проблемам реализации технологий,  
обеспечивающих развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном  
содержании пяти образовательных областей**

**1. Информационный блок программы**

1.1. **ФИО разработчика:** Тарасова Дарья Сергеевна

1.2. **Название программы:** «Игры с правилами = правильные игры», или технология, обеспечивающая развитие дошкольников в игровой форме на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.3. **Цель программы:** Создание условий для практического овладения стажерами профессиональными компетенциями организации детской игры с правилами, как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.4. **Задача программы:**

- Сформировать и/или актуализировать теоретические представления о проблемах развития игры дошкольников в онтогенезе;
- Повысить уровень профессиональных компетенций стажеров по организации самостоятельной игры дошкольников;
- Сформировать у стажеров представления о технологии применения игр с правилами, применяющейся для развития дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей в соответствии с ФГОС ДО;
- Дать возможность стажерам получить практический опыт по организации и адаптации среды и пространства группы детского сада под технологию применения игр с правилами, как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

1.5. **Ключевые идеи опыта, в который будут погружены стажеры**

В соответствии с ФГОС ДО игра является самоценной формой активности ребенка дошкольного возраста. Реализацию образовательной программы в дошкольном возрасте необходимо проводить в специфической для этого возраста форме – игровой.

Этот принцип, лежащий в основе ФГОС ДО, а именно о ведущей деятельности ребенка дошкольного возраста был раскрыт Л.С. Выготским, а в дальнейшем и его последователями (А.В. Запорожцем, А.Н. Леонтьевым, С.Л. Рубинштейн и др.).

Л.С. Выготский уделял большое внимание роли игры в психическом развитии ребенка. По его мнению, возникающие у ребенка в этом возрасте потребности и

побуждения, в том числе нереализуемые, приводят к игре. При этом ребенок играет, не осознавая мотивов игровой деятельности. Эта особенность и отличает игру от труда, обучения и других видов деятельности. Также в игре создается мнимая ситуация. Мнимая ситуация включает в себе правила поведения (сюжетно-ролевая игра подразумевает распределение ролей и следование правилам поведения героев игры, ребенок вынужден подчиняться правилам поведения того или иного героя). Любая игра с мнимой ситуацией – это игра с правилами, и всегда игра с правилами имеет мнимую ситуацию (игра «лото» подразумевает, что бочонки будут доставаться не по желанию ребенка, а по правилам, которые определены игрой).

В игре развиваются все психические процессы ребенка (переход от наглядно-действенного мышления к образному, а затем и к словесно-логическому, совершенствуется воображение, в котором все больше проявляются элементы творчества, оно все меньше зависит от деятельности во внешнем плане). Кроме того, игра – это переработка пережитых впечатлений, построение на их основе новой действительности, которая отвечает запросам и влечениям самого ребенка. В игре ребенок учится действовать в познаваемой, т.е. в мысленной ситуации, опираясь на внутренние мотивы. По мере развития игры у ребенка происходит расхождение смыслового и видимого поля, образ становится все более обобщенным и смысл становится главным по отношению к предмету, появляются предметы-заместители. В игре ребенок делает то, что ему больше хочется и в тоже время он подчиняется правилам, отказываясь от некоторых своих желаний. Способность придерживаться правил Л.С. Выготский рассматривал как ключевую для готовности к школьному обучению.

При этом не только развитие ребенка движется в игре, но и сама игра движется от более простой формы к более сложной. Так в самом начале развития игры мнимая ситуация очень близка к реальной, в игре меньше воображения, больше воспоминаний. Правило еще не так сильно. В конце ее развития на первый план выступает правило, и чем оно строже, чем больше требует от ребенка приспособления, тем игра становится более интересней, напряжённой. В конце игры есть результат, цель, ради которой вся эта игра и ведется. Достижение цели является наградой за соблюдение правил.

По мнению Е.Е. Кравцовой, игра дошкольника также развивается постепенно. От режиссерской игры (предметной) к образно-ролевой, к сюжетно-ролевой и, наконец, к игре с правилами и к более высокой форме режиссёрской игры. В этой классификации игра также движется от более реальной ситуации к мнимой, от меньшего участия воображения ко все большему, от меньшей степени приверженности правилам к четкому их

соблюдению. Каждая ступень в развитии игры очень важна для развития психики ребенка. Каждая из них приносит свое новое в развитие ребенка.

Тем не менее, сегодня перед участниками образовательного процесса стоят несколько нерешенных проблем:

1. «Учить, нельзя играть» – или – «учить – нельзя, играть!»?

Современное общество предъявляет к дошкольнику все более высокие требования, на первое место выходит образование (секции, кружки, обучающие курсы и прочее). Игра становится чем-то необязательным, со стороны взрослого. Но именно игра, являясь ведущей деятельностью дошкольника, готовит его к переходу на следующую ступень, к школьному обучению. Поэтому справедливо будет выражение «Учить, играя – играя, учиться».

2. Как играть, чтобы научить?

У современного педагога нет понимания как играть, во что играть, как привести в игру новое, еще не усвоенное ребенком. Как обустроить среду группы, чтобы игра была развивающей? Здесь нам видится наибольший потенциал в играх с правилами. Многие исследователи отмечают игры с правилами в большей степени позволяют включить в нее содержание образовательных областей, указанных в ФГОС ДО. К тому же, такая форма игры легко поддается изменению, в том числе самими детьми.

3. Как сделать так, чтобы игра была самостоятельной детской деятельностью, обладала спонтанностью и, одновременно, отвечала образовательным задачам? Ненавязчивый контроль взрослого, предоставленная возможность самим детям изменять содержание игры, при этом ограниченный выбор содержания, и, наконец, наличие правил в игре – это есть условие решения данного вопроса.

Таким образом, применение игр с правилами в самостоятельной деятельности детей имеет богатый образовательный потенциал.

Кроме того, игры с правилами способствуют:

- развитию движений, которые в свою очередь повышают психическую активность;
- развитию восприятия, мышления, внимания, памяти, речи;
- развитию произвольной саморегуляции;
- воспитанию волевых качеств личности;
- развитию навыков эффективной коммуникации и др.

В рамках стажировки стажеры будут погружены в практику применения игр с правилами в самостоятельной деятельности детей старшего дошкольного возраста как технологии, позволяющей в игровой форме усваивать культурное содержание 5 образовательных областей.

Дидактические настольные игры с правилами, которые широко распространены в обществе (лото, домино, шахматы, шашки и пр.) развивают все психические процессы. Уже ни для кого не секрет, что они обладают огромным развивающим потенциалом. Если же по правилам этих игр педагог предлагает детям еще и образовательный компонент, как бы модифицируя уже известную игру (например, лото с изображением животных, фруктов, овощей и т.д.), то эффект от нее будет намного внушительней. Если эту игру изменяют дети самостоятельно, рисуя, вырезая, приклеивая на фишки свои картинки, которые им интересны на данный момент, то мотивация детей играть именно в эту игру повышается. Для того чтобы образовательный компонент не терялся, необходим ненавязчивый контроль взрослого. Очень важно оставить у детей ощущение самостоятельности, чтобы это была их игра, а не занятие, предложенное педагогом. Для изменения игр детям должны быть доступны различные материалы, в том числе природный и бросовый материал.

Таким же способом детям доступно изменение и словесных дидактических игр, особенность только в том, что для этих игр не требуется особо организованная среда. В эти игры («съедобное-несъедобное», «Я знаю пять имен», «города» и т.д.) дети могут играть, когда и где угодно.

Подвижные игры (классики, салки, «Морская фигура» и т.д.) требуют особых пространственных условий, развивающая среда в группе должна быть мобильна. Так же дети могут изменять условия и правила игры так, чтобы адаптировать ее под любое пространство и свои интересы.

Таким образом, игры с правилами легко и эффективно применяются в самостоятельной деятельности, но необходим ненавязчивый контроль взрослого.

## **2. Содержательный блок программы**

### **2.1. Перечень необходимого оборудования, которым располагает автор программы для проведения стажировки:**

- Технические средства обучения (проектор, экран, ноутбук, система мультимедиа, цветной принтер);
- материалы для проектирования игр с правилами;
- кейсы стажеров (дневник стажера, раздаточные материалы и пр.).

### **2.2. Программа стажировки**

Программа стажировки основывается на компетентностно-деятельностном подходе и предусматривает использование различных форм обучения: теоретические (лекционные), практические занятия, стажерские пробы, групповое и индивидуальное проектирование, работа в группах.

Программа стажировки позволит обучающимся актуализировать теоретические знания о проблеме развития игровой деятельности в дошкольном возрасте, получить представления об использовании игр с правилами, как технологии обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей, приобрести практический опыт использования игр с правилами в работе с дошкольниками.

Программа стажировки включает 3 модуля рассчитана на 24 учебных часа. После прохождения каждого модуля предполагается проводить оценочное событие, которое отражает овладение стажерами практических навыков и выполнение задач стажировки.

#### **Модуль 1. Погружение стажеров в понятийное поле.**

##### **Задачи данного модуля:**

- установка благоприятной рабочей обстановки в стажерской группе, определение стажерами своих целей и задач прохождения стажировки;
- повышение профессиональных компетенций стажеров за счет актуализации теоретико-практических представлений о развитии игровой деятельности в онтогенезе (в соответствии с работами Л.С. Выготского, Е.Е. Кравцовой), о проблеме отношения современного общества к игре, как ведущей деятельности;
- формирование представлений у стажеров об использовании игр с правилами как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей;

- получение стажерами практического опыта в ходе наблюдения за самостоятельной игровой деятельностью детей в рамках используемой технологии и ролью педагога в инициировании игры с правилами;
- получение стажерами практического опыта в ходе анализа развивающей среды группы и детского сада в рамках представленной технологии;
- самоанализ по результатам завершения первого модуля стажировки

**Формы работы:** ресурсный круг, семинар-практикум, практическая работа (наблюдение, анализ), рефлексия, оценочное событие.

## **Модуль 2. Погружение стажеров в практическое поле**

**Задачи данного модуля:**

- овладение стажерами практическим опытом по самостоятельному использованию развивающих игр с правилами в работе с детьми в условиях данной развивающей среды;
- анализ самостоятельного применения стажерами данной технологии в работе и представление результатов анализа для всей стажерской группы;
- овладение стажерами практическим опытом по проектированию игр с правилами;
- самостоятельное проектирование стажерами развивающих игр с правилами (выбор тематики, формы, вида игры, насыщение содержанием образовательных областей, непосредственное изготовление);
- представление самостоятельно спроектированной игры для стажерской группы;
- самоанализ по результатам завершения первого модуля стажировки.

**Формы работы:** стажерская проба, работа в мини-группах, мастер-класс, практическая работа (анализ), рефлексия, оценочное событие.

## **Модуль 3. Погружение стажеров в апробирование технологии**

**Задачи данного модуля:**

- овладение стажерами практическим опытом по использованию самостоятельно спроектированных развивающих игр с правилами в работе с детьми;
- анализ проведенной стажерской пробы и представление результатов стажерской группе.
- анализ эффективности применения данной технологии в развитии дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей;
- рефлексия, самооценка стажерами достижения целей и выполнение задач, поставленных в начале стажировки.

**Формы работы:** стажерская проба, работа в мини-группах, практическая работа (анализ), рефлексия, оценочное событие.

### 2.3. Учебный план стажировки на 24 учебных часа:

№	Формулировка понятийной и (или) практической задачи, решаемой в рамках стажировки	Количество часов			
		Лекции	Практические занятия	Стажерская проба	Оценочное событие
1.	Установка благоприятной рабочей обстановки в стажерской группе,		1,75ч.		
2.	Определение стажерами целей и задач стажировки	0,5ч			0,5ч
3.	Повышение профессиональных компетенций стажеров за счет актуализации теоретико-практических представлений о развитии игровой деятельности в онтогенезе (в соответствии с работами Л.С. Выготского, Е.Е. Кравцовой), о проблеме отношения современного общества к игре, как ведущей деятельности	0,3ч.	1,6 ч		
4.	Формирование представлений у стажеров об использовании игр с правилами как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей	0,25ч	1,25ч		
5.	Получение стажерами практического опыта в ходе наблюдения за самостоятельной игровой		1,25ч		0,5ч

	деятельностью детей в рамках используемой технологии и ролью педагога в развитии игры				
6.	Получение стажерами практического опыта проектирования реального события с детьми с применением предлагаемой технологии		2,25ч		
7.	Овладение стажерами практическим опытом по созданию игр с правилами с включением в них культурного содержания 5 образовательных областей		1ч		
8.	Самостоятельное проектирование стажерами развивающих игр с правилами (выбор тематики, формы, вида игры, насыщение содержанием образовательных областей, непосредственное изготовление);		1ч		
9.	Овладение стажерами практическим опытом по применению технологии «Игры с правилами = правильные игры» в ходе представления своего проекта события для стажерской группы и экспертизе наблюдаемого события;		1,5ч		1ч
10.	Получение стажерами практического опыта в ходе	0,25ч	1,25ч		0,5ч



	анализа развивающей среды группы и детского сада в рамках представленной технологии;				
11.	Овладение стажерами практическим опытом применения технологии «Игры с правилами = правильные игры» в работе с детьми;		2 ч	2,75ч	0,5ч
12.	Анализ эффективности применения технологии «Игры с правилами = правильные игры»		0,5ч		
13.	Рефлексия стажеров по окончании каждого модуля стажировки				1ч
14.	Рефлексия, самооценка стажерами достижения целей и выполнение задач, поставленных в начале стажировки		0,5ч		0,5ч
		1.3ч	15,85ч	2,75ч	4,5 часа

### 3. Способы оценки результатов стажировки

#### 3.1. Внешняя оценка результатов стажеров

Форма оценивания	Эксперты	Способ фиксации оценки
Отзывы о результатах проведенной стажировки	Эксперт стажировки	Качественный отзыв
Экспертиза созданных продуктов стажировки	Педагоги МАДОУ	Развивающее оценивание спроектированных событий на соответствие задачам и целям игр, наличие культурного содержания

		пяти образовательных областей, включенность и заинтересованность детей
--	--	--

### 3.2. Самооценивание стажерами собственных результатов

<b>Форма оценивания</b>	<b>Эксперты</b>	<b>Способ фиксации оценки</b>
Отзывы о прохождении каждого модуля	стажеры	Качественный отзыв в дневнике стажера
Самооценивание достижения/не достижения поставленных личных целей и задач по результатам стажировки	стажеры	Заполнение и сравнение анкет в начале и конце стажировки (вопросы анкеты касаются уровня овладения технологией)
Отзыв о достижении/не достижении поставленных личных целей и задач по результатам стажировки	стажеры	Качественный отзыв в дневнике стажера по результатам прохождения стажировки