

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 16

**Стажёрская площадка победителя
Конкурса воспитателей детских садов,
внедряющих эффективные технологии работы с детьми
в рамках реализации ФГОС дошкольного образования,
проведённого в рамках проекта «Школа Росатома»
в 2022 – 2023 учебном году,
Козабаранова Никиты Сергеевича
*«Игровая коллаборация»***

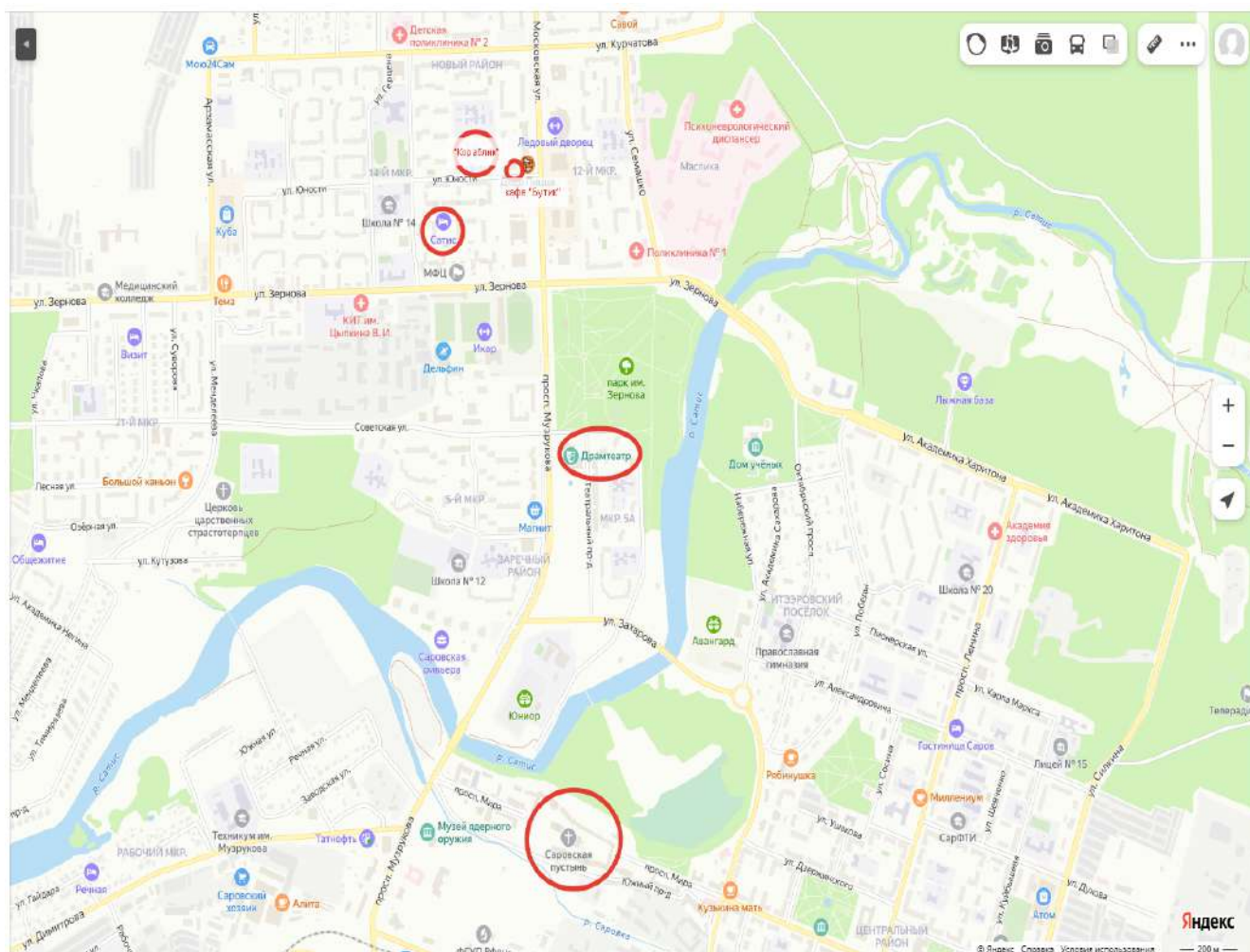


МБДОУ «Детский сад № 16»
607183, Нижегородская область, г. Саров, ул. Московская, д. 12
Электронная почта: ds16_sar@mail.52gov.ru
Группа ВКонтакте: МБДОУ «Детский сад №16», г. Саров Кораблик/Ship
(<https://vk.com/club211184654>)

<i>Васильева Майя Александровна</i>	<i>Заведующий</i>
<i>Колотухина Ольга Викторовна</i>	<i>Старший воспитатель</i>
<i>Маринич Светлана Валерьевна</i>	<i>Старший воспитатель</i>
<i>Козабаранов Никита Сергеевич</i>	<i>Инструктор по физической культуре</i>

Город Саров
19.04. – 21.04.2023г.

Карта города



Контакты, места для культурного досуга участников стажировки

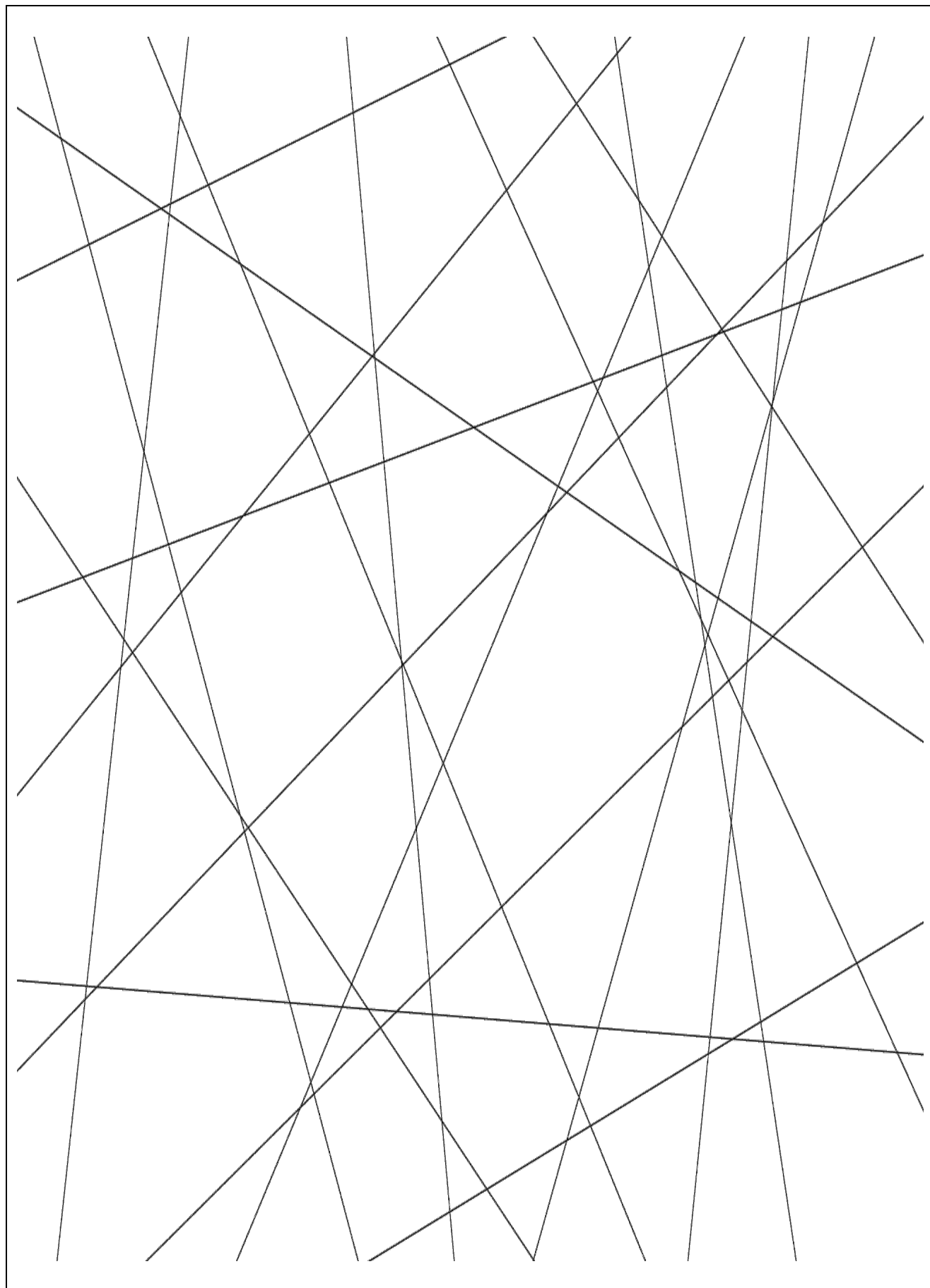
<i>Гостиница «Сатис»</i>	<i>ул. Юности, 10</i>	8 (83130) 5-45-50 8 (83130) 5-52-86
<i>Бутик кафе/Boutique cafe</i>	<i>ул. Московская, 8 (вп.4)</i>	8 (83130) 3-29-33
<i>МБУК Саровский драматический театр</i>	<i>проспект Музрукова, 26</i>	8 (83130) 9-83-83
<i>Свято-Успенский мужской монастырь Саровская пустынь</i>	<i>проспект Мира, 19</i>	8 (83130) 3-09-28

Контакты такси города

<i>Такси «Яндекс Такси»</i>		<i>Заказ по приложению</i>
<i>Такси Мобиль</i>		8 (83130) 6-50-50

Фамилия, имя, отчество стажёра

Закрась меня за три дня!



Список участников стажировки

№	Ф.И.О.	Город	Должность
1.	Смирнова Ирина Петровна	Трехгорный	Воспитатель
2.	Баранова Татьяна Игоревна	Северск	Заместитель заведующего по ВМР
3.	Пугачева Олеся Александровна	Заречный ЗАТО	Инструктор по физической культуре
4.	Устинова Инна Анатольевна	Десногорск	Заместитель заведующего
5.	Абашева Анна Александровна	Снежинск	Воспитатель
6.	Скоробогатченко Насима Газновиевна	Удомля	Инструктор по физкультуре
7.	Ермилова Наринэ Гургеновна	Новоуральск	Воспитатель
8.	Блонова Татьяна Сергеевна	Нововоронеж	Воспитатель
9.	Лауткина Наталья Афанасьевна	Лесной	Инструктор по физической культуре
10.	Кашина Светлана Валерьевна	Саров	Инструктор по физической культуре
11.	Черкесов Игорь Анатольевич	Саров	Инструктор по физической культуре
12.	Силантьева Ольга Михайловна	Снежинск	Старший воспитатель
13.	Антипова Оксана Викторовна	Саров	Инструктор по физической культуре
14.	Минина Татьяна Анатольевна	Саров	Инструктор по физической культуре
15.	Скорнякова Мария Олеговна	Северск	Инструктор по физической культуре
16.	Непомнящая Елена Сергеевна	Зеленогорск	Эксперт

Программа мероприятий стажировки

День 1. 19.04.2023г.	
8.30 – 9.30	Завтрак (Гостиница «Сатис»)
9.30 – 10.00	Переход в МБДОУ «Детский сад № 16»
10.00 – 10.40	«Мы рады встрече!» <ul style="list-style-type: none"> • Открытие стажировки • Приветственное слово • «Знакомство» • Выявление ожиданий стажёров
10.40 – 11.40	«Начало истории» <ul style="list-style-type: none"> • Экскурсия по детскому саду в сопровождении педагогов – экспертов стажировки
11.40 – 12.30	«Workshop» <ul style="list-style-type: none"> • «Классификация детской игровой деятельности по Е.Е.Кравцовой»
12.30 – 13.00	«Мозговой штурм» <ul style="list-style-type: none"> • Создание оценочного листа для интеграции игрового и спортивного оборудования с учетом возрастной игры детей
13.00 – 14.00	Обед («Бутик кафе»)
14.00 – 15.00	«Эксперты» <ul style="list-style-type: none"> • Экспертиза предметно-развивающей среды на разных возрастных группах для выявления дефицитов спортивного оборудования.
15.00 – 15.20	«Рефлексия» <ul style="list-style-type: none"> • Презентация результатов экспертизы в форме эссе
15.20 – 16.20	«Разработка тетради «Сбор информации»» <ul style="list-style-type: none"> • Презентация технологии «Игровая коллаборация». Работа в малых группах
16.20 – 17.40	«Квест - сбор информации» <ul style="list-style-type: none"> • Наблюдение за игрой детей, перемещения по дошкольному учреждению, фиксация своих наблюдений в тетради «Сбор информации».
17:40 – 18:00	«Рефлексия» <ul style="list-style-type: none"> • Заполнение «Диаграммы самооценки»
18.00 – 19.00	Ужин («Бутик кафе»)
19.00 – 20.00	Отзывы и публикации в группе Игровая коллаборация ВКонтакте с хэштегами: #СетевойДетскийСадКораблик #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома #ИгроваяКоллаборация #Город (указать свой город или Саров)
20.00	Свободное время

*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

Программа мероприятий стажировки

День 2. 20.04.2023г.	
7.40 – 8.40	Завтрак (Гостиница «Сатис»)
8.40 – 9.00	Переход в МБДОУ «Детский сад № 16»
9.00 – 11.00	«Погружение в опорные точки технологии «Игровая коллаборация»» <ul style="list-style-type: none"> • Просмотр деятельности ведущего стажировки на всех возрастных группах с учетом вида игры по классификации Е. Е. Кравцовой с решением когнитивных задач по физическому развитию.
11.00 – 11.20	«Знакомство с когнитивными задачами» <ul style="list-style-type: none"> • Лекция с видеороликами в которых представлена методика реализации когнитивных задач по физическому развитию
11.20 – 13.00	«Деловая игра: «Специалист и игра»» <ul style="list-style-type: none"> • Выявление минусов и плюсов погружения специалиста в игровую деятельность дошкольника
13.00 – 14.00	Обед («Бутик кафе»)
14.00 – 15.10	«Создание матрицы образовательного события» <ul style="list-style-type: none"> • Групповая работа, направленная на систематизацию полученного опыта технологии и оформление ее в практический продукт для последующего применения в практике собственной профессиональной деятельности.
15.10 – 15.40	«Презентация разработанной матрицы» <ul style="list-style-type: none"> • Презентация и экспертиза созданных моделей матриц
15.40 – 16.40	«Погружения в самостоятельную деятельность» <ul style="list-style-type: none"> • Разработка и подготовка к образовательному событию.
16.40 – 17.00	«Рефлексия» <ul style="list-style-type: none"> • Продолжение заполнения «Диаграммы самооценки»
17.00 – 19.00	Культурная программа. <ul style="list-style-type: none"> • Посещение Саровской Пустыни. • Экскурсия по городу.
19.00 – 20.00	Ужин («Бутик кафе»)
20.00 – 20.30	Отзывы и публикации в группе Игровая коллаборация ВКонтакте с хэштегами: #СетевойДетскийСадКораблик #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома #ИгроваяКоллаборация #Город (указать свой город или Саров)

*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

Программа мероприятий стажировки

День 3. 21.04.2023г.	
7.40 – 8.40	Завтрак (Гостиница «Сатис»)
8.40 – 9.00	Переход в МБДОУ «Детский сад №16»
9.00 – 12.30	«Главные новости на первом канале» <ul style="list-style-type: none"> • Реализация образовательного события. Рефлексия после каждого проведенного образовательного события.
12.30 – 13.00	«Рефлексия» <ul style="list-style-type: none"> • Заполнение «Диаграммы самооценки»
13.00 – 14.00	Обед («Бутик кафе»)
14.00 – 16.00	«Подведение итогов!» <ul style="list-style-type: none"> • Оценка экспертов. Церемония награждения. Вручение сертификатов.
16.00 – 16.30	Выезд из гостиницы
16.30	Трансфер до вокзалов Арзамас -1 и Арзамас – 2 Ужин с собой («Бутик кафе»)
16.30 – 18.00	Свободное время
18.00	Трансфер до вокзала города Саров Ужин с собой («Бутик кафе»)
19.00	Отзывы и публикации в группе Игровая коллаборация ВКонтакте с хэштегами: #СетевойДетскийСадКораблик #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома #ИгроваяКоллаборация #Город (указать свой город или Саров)

*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

«Классификация детской игровой деятельности по Е.Е. Кравцовой»

3-4 года режиссерская игра

4-5 лет образная игра

5-6 лет сюжетно-ролевая игра

6-7 лет игра с правилами

Режиссерская игра 3-4 года

Источником игры является наблюдение ребенка за тем, как что-то делается.

Ребенок стучит кубиком по столу, а педагог говорит ему, что он молодец – как папа гвозди забивает или ребенок видит, как играет с предметом другой ребенок, а педагог снова проговаривает действия. Происходит формирование воображения: «Я могу при желании осмыслить то, что я вижу, как-то по-другому (например, кубик вижу зайчиком).

У ребенка есть информация, которую можно осмыслить (сказка, ситуация).

Условие: Режиссерская игра, это игра в одиночку.

Нужны возможности ограничить пространство (сузить его до шалаша, игры на макетах, минисценах). Поэтому в среде много игровых полей, макетов, предметов-заместителей.

Роль взрослого: Педагог демонстрирует и показывает, как с предметом разыгрывается сюжет. Поэтому в среде появляется шляпа Волшебника. Одевая ее на себя педагог как бы обезличивается, становится «как будто», «понарошку» предметом-заместителем, который может безболезненно разыгрывать свою игру рядом, на соседнем поле.

Образная игра.

Источником игры являются книги, кино, мультики, видео игры.

Условия: Чтобы игра начала жить нужны атрибуты, которые обозначали бы персонаж. Но этот атрибут всегда очень личный, не проработанный.

Очень важно, чтобы были зрители!!! Ребенку нужно взрослыми глазами увидеть себя. И, конечно, для демонстрации своего образа нужно пространство.

Поэтому в среде появляются в достаточном количестве детали и/или целые костюмы, занавес, подиум или сцена, зеркало

Роль взрослого:

Взрослому необходимо обогащать образ, через постановку вопроса, создание проблемной ситуации, предоставление информации, обогащая образ: Как королева поступит в ситуации отсутствия наряда к празднику. А у французской королевы нет короны, у нее кепка.

И сам взрослый надевает на себя образ, чтобы показать, расширить, обогатить опыт ребенка собственным примером.

Сюжетно-ролевая игра.

Источником игры является возможность ребенку видеть разные отношения. Нужна социальная среда, наполненная профессиями и отношениями.

Т.е. для развития сюжетно-ролевой игры обязательным *условием* является наличие партнера. Тот, кто сопротивляется, кто является оппонентом. Необходимо, чтобы каждый играющий приносил в игру что-то своё.

А с точки зрения среды - нужны предметы (Атрибуты, бросовый материал, мягкие модули, конструкторы, ширмы)

Роль взрослого: Педагогу в сюжетно-ролевой игре необходимо взять на себя роль, чтобы привнести интригу, разнообразие ролей. Взрослый должен владеть контекстом, содержанием игры, чтобы поддерживать детскую игру и делать взброс в момент ее «затухания»

Игра с правилами.

Источником игры может выступать некоторый сюжет, который должен подчиниться некоторым правилам и собственно сама необходимость придерживаться правил.

Получается, что для развития игры нужно ставить ребенка в *условия*, когда правила осмысляются (например, меняются правила, и ребенок выступает в роли эксперта: правильно-неправильно, соблюдено правило или нет, или создается новая игра и необходимо придумать эти правила).

Поэтому среда наполняется большим количеством игр с правилами и канцелярией, бросовым материалом для их создания

Роль взрослого заключается в том, что иногда он носитель правил. Иногда он источник их изменений. Т.е. становится партнером ребенка по игре. И в партнерской позиции создает провокацию для развития ребенка

Технология «Игровая коллаборация»

Технология «Игровая коллаборация» во взаимодействии с дошкольниками направлена прежде всего на поддержку детской игры и становление самостоятельности, всеми педагогами коллектива. Технология хорошо ложится на все возрастные виды детской игры.

Младший возраст (3-4 года), где доминирует режиссерская игра – игра одного ребенка. Взаимодействие взрослого с ребенком происходит с позиции «рядом». Прямого игрового контакта не происходит, и здесь важным моментом является взаимодействие инструктора по физической культуре с воспитателем. Основным этапом для дальнейшего развития игры является метод наблюдения, после чего я начинаю подстраиваться под игру ребенка удерживая тематику его игровых действий. Если он рубит бревнышки, как это делал папа, то я пилю бревнышки, обогащая опыт ребенка. Нарубив и напилив бревнышек, мы с ребенком будем перешагивать через них решая задачу в области физического развития.

В средней группе (4-5 лет) присутствует образная игра. Дети на себя принимают разные образы: мишки (идет в развалку), тигры (крадется), лягушки (прыгает с кочки на кочку), обезьянки (лезет по лианам). Образную игру легко обогатить и развить с помощью технологии «Игровая коллаборация», я могу выступать в роли зрителя и комментировать действия героя или принять на себя образ с последующим описанием внешних признаков или действий решая свои когнитивные задачи. А к концу средней группы это можно завязать в сюжет, так как не редко начинает зарождаться сюжетно – ролевая игра.

В старшей группе (5-6 лет) расцвет сюжетно – ролевой игры, где на первый план выходит взаимодействие-коллаборация между всеми участниками игры. Без взаимодействия сюжетно-ролевая игра не произойдет. И здесь важно чтобы инструктор и воспитатель действовали в одном направлении, так как эта работа в унисон, она расширит практику ребенка, качественнее решит задачи физического и познавательного развития, но перенести игру из группы в спортивный зал сложнее, чем, например, в других видах детской игры, поэтому перенос игровых действий при переходе в спортивный зал нужно продумывать качественно, совместно и воспитателю, и инструктору.

Подготовительный возраст (6-7 лет) - период игр с правилами. Поэтому моя роль при взаимодействии с воспитателем, быстро узнать доминирующий интерес, и стать «привлекательным» участником их игры. Грамотно взять умения детей и использовать их в решение когнитивных задач по физическому развитию.

Технология «Игровая коллаборация» опирается на составление матрицы образовательного события, которая позволяет синхронизировать действия всех участников образовательного взаимодействия, согласовать замыслы и спланировать решение когнитивных задач пяти образовательных областей программы. Благодаря ей (матрице) образовательное событие происходит более продуктивно. Так как она построена на тесном взаимодействии с педагогами детского сада, когда известны образовательные задачи, интересы детей и доминирующий вид игры.

В результате прохождения стажировки ее участники овладеют технологией «Игровая коллаборации» и способами взаимодействия с детьми и взрослыми. Научатся создавать циклограмму играющего инструктора. Приобретут компетенции для интеграции игрового и спортивного оборудования с учетом классификации детской игры.

Физические качества

Ловкость-это способность человека быстро осваивать новые движения, а также перестраивать их в соответствии с требованиями внезапно меняющейся обстановки.

Быстрота-способность человека выполнять движения в кратчайшее время.

Гибкость- способность достигать наибольшей величины размаха движений отдельных частей тела в определенном направлении.

Сила-способность человека преодолевать внешнее сопротивление по средствам мышечных усилий.

Выносливость-способность человека выполнять какую – либо работу допустимой интенсивности в течение возможно длительного времени.

Образовательное событие — это особая ситуация, которая организуется педагогом в образовательных целях, направленная на появление у ребенка как необходимых для жизни универсальных качеств (коммуникативные и познавательные способности, саморегуляция), так и более конкретных, предметных результатов.

Матрица (лат. *matrix* — «источник», а также «архив», «журнал записей») – план действий в табличной форме.

ШАБЛОН

матрицы планирования образовательных событий с внесением когнитивных задач ООП и развития личностных качеств и компетенций воспитанников.

Актуальный уровень развития игры		
Виды игры, интересы детей (количество, имена детей)	<i>Количество колонок будет зависит от количества видов игры и интересов детей</i>	
Дети с ОВЗ (если есть)		
Предпочтения детей в сюжетах и образах последней недели (свои наблюдения)		
Образная игра	<i>Детские образы</i>	
Образно-ролевая игра	<i>Взаимодействие между образами</i>	
Сюжетно-ролевая игра	<i>Темы игр</i>	
Игры с правилами	<i>Темы игр</i>	
Разделы ООП	<i>Когнитивные задачи</i>	<i>Вброс задач в игру</i>
Сквозные технологии	<i>Задачи сквозных технологий</i>	
<i>Перечень технологий, которые реализуется ДОУ</i>		
Когнитивные задачи инструктора по физической культуре		
Технологии двигательной активности	<i>Какие имеются в ДОУ</i>	
Образовательная деятельность в спортивном зале	<i>Задачи</i>	<i>Вброс в игру</i>
Образовательная деятельность в бассейне	<i>Задачи</i>	<i>Вброс в игру</i>
Прогулка	<i>Индивидуальная работа по физическому развитию</i>	
Когнитивные задачи учителя - логопеда		
Общие задачи для подгруппы детей	<i>Количество колонок будет зависит от количества речевых нарушений у детей (ТНР ФФН и др.)</i>	
Вброс задач в поле развернутой игры		
Индивидуальные поручения детям для формирования самостоятельности	<i>поручение</i>	<i>поручение</i>
Индивидуальные задачи для детей		
Когнитивные задачи музыкального руководителя		
Задачи музыкального развития		
Репертуар		
Индивидуальные поручения детям для формирования		

самостоятельности		
Вброс в игру		
Музыкальные традиции		
Индивидуальные и подгрупповые задачи	<i>Количество колонок будет зависит от структурных частей образовательной ситуации</i>	
Когнитивные задачи педагога - психолога		
Общие задачи для подгруппы детей	<i>Количество колонок зависит от контингента детей (застенчивые, гиперактивные...)</i>	
Вброс задач в поле развернутой игры		
Индивидуальные поручения детям для формирования самостоятельности		
Индивидуальные задачи для детей		

Количество колонок зависит от уклада и традиций ДОУ

Для заметок

Для заметок

Для заметок