

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 16

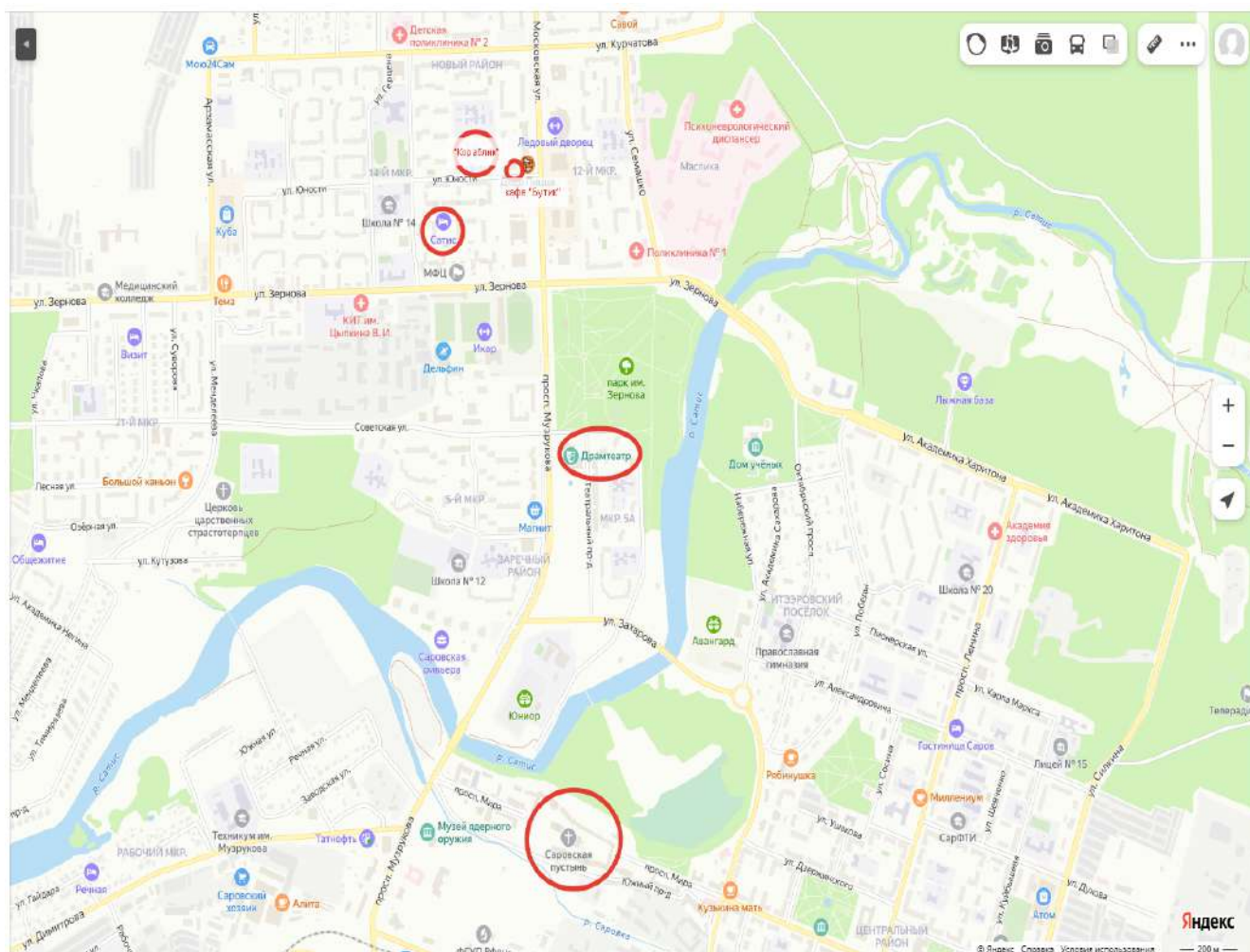
**Стажёрская площадка победителя  
Конкурса воспитателей детских садов,  
внедряющих эффективные технологии работы с детьми  
в рамках реализации ФГОС дошкольного образования,  
проведённого в рамках проекта «Школа Росатома»  
в 2022 – 2023 учебном году,  
Чапаевой Марины Сергеевны  
*«Game improvisation или игровая импровизация»***



**МБДОУ «Детский сад № 16»**  
607183, Нижегородская область, г. Саров, ул. Московская, д. 12  
Электронная почта: [ds16\\_sar@mail.52gov.ru](mailto:ds16_sar@mail.52gov.ru)  
Группа ВКонтакте: МБДОУ «Детский сад №16», г. Саров Кораблик/Ship  
(<https://vk.com/club211184654>)

Город Саров  
24.04. – 26.04.2023г.

## Карта города



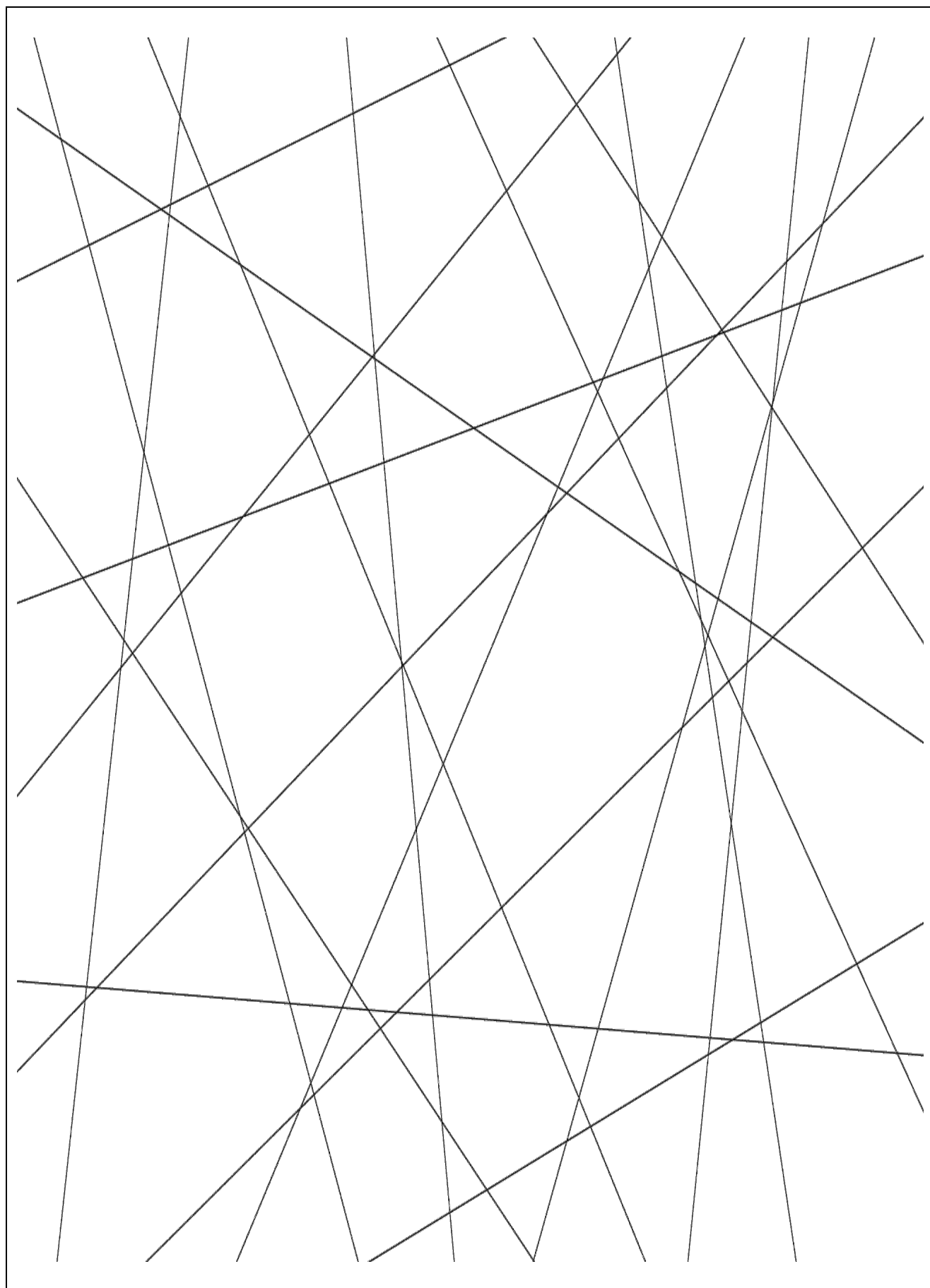
### Контакты, места для культурного досуга участников стажировки

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

### Контакты такси города

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

# Закрась меня за три дня



### Список участников стажировки

№	Ф.И.О.	Город	Должность
1.	Алешина Татьяна Александровна	Балаково	воспитатель
2.	Савиченко Татьяна Андреевна	Зеленогорск	воспитатель
3.	Маркелова Анна Александровна	Заречный ЗАТО	воспитатель
4.	Антонова Мария Андреевна	Заречный СО	воспитатель
5.	Астраускене Марина Александровна	Железногорск	воспитатель
6.	Емельянова Ольга Сергеевна	Полярные Зори	воспитатель
7.	Зубкова Светлана Юрьевна	Курчатов	воспитатель
8.	Скороспешкина Анастасия Борисовна	Снежинск	заведующий
9.	Бехтольд Юлия Николаевна	Удомля	воспитатель
10.	Баженова Наталия Александровна	Глазов	воспитатель
11.	Ерусланова Елена Анатольевна	Новоуральск	воспитатель
12.	Чернышева Лариса Дмитриевна	Лесной	воспитатель
13.	Зобкова Светлана Васильевна	Нововоронеж	методист
14.	Иванова Екатерина Александровна	Димитровград	воспитатель
15.	Семёнова Татьяна Евгеньевна	Заречный ЗАТО	заведующий
16.	Мыльникова Татьяна Леонидовна	Снежинск	воспитатель
17.	Соловьёва Ксения Юрьевна	Лесной	старший воспитатель
18.	Херенская Светлана Александровна	Заречный ЗАТО	заместитель заведующего
19.	Воробьёва Ольга Михайловна	Снежинск	воспитатель
20.	Пятак Наталия Викторовна	Саров	воспитатель
21.	Колпакова Оксана Николаевна	Саров	воспитатель
22.	Новгородцева Ольга Сергеевна	Снежинск	старший воспитатель (куратор стажировки)

## Программа мероприятий стажировки

День 1. 24.04.2023г.	
8.30 – 9.30	Завтрак (Гостиница «Сатис»)
9.30 – 10.00	Переход в МБДОУ «Детский сад № 16»
10.00 – 10.20	<p>«Мы рады встрече!»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Открытие стажировки</li> <li>• Приветственное слово</li> <li>• Утренний круг «Знакомство»</li> <li>• Педагогический тренинг «Ассоциация»</li> <li>• Выявление ожиданий стажёров</li> </ul>
10.20 – 10.30	<p>«Начало истории»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Краткое представление ключевых моментов стажировки</li> </ul>
10.30 – 11.00	<p>«Игра и возраст. Возраст и игра»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Лекция</i> «Классификация детской игровой деятельности по Е.Е.Кравцовой»</li> </ul>
11.00 – 11.30	<p>«Добро пожаловать в игру. Здесь и сейчас»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Демонстрация собственного опыта ведущего стажировки</i> в рамках технологии «Game improvisation или игровая импровизация» на примере 2-ой младшей группы</li> </ul>
11.30 – 12.00	<p>«I saw!» или Я увидел!»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Рефлексия.</i> Игра «Вопрос - ответ»</li> </ul>
12.00 – 13.00	<p>«Welcome to technology или добро пожаловать в технологию»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Практическое занятие.</i> Погружение в технологию «Game improvisation или игровая импровизация». Заполнение карт наблюдения, облегчающих работу педагога по данной технологии</li> </ul>
13.00 – 14.00	Обед («Бутик кафе»)
14.00 – 16.00	<p>«Игра актёра»</p> <p>«Вся наша жизнь – игра, а люди в ней - актёры» <i>Вильям Шекспир</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Практическое занятие.</i> Мастер – класс с действующими актёрами саровского драмтеатра на сцене театра: «Раскрепощаемся. Импровизируем. Играем»</li> </ul>
16.00 – 16.30	<p>«Стоп кадр»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Оценочное событие.</i> Рефлексия первого дня</li> </ul>
16.30 – 17.30	<p>«Welcome to the Ship или Добро пожаловать в Кораблик»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Экскурсия</i> по «Кораблику»</li> </ul>
17.30 – 18.30	<p>«Ночной переполох»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Стажёрская проба.</i> Импровизация среды группы для разных видов игровой деятельности</li> </ul>
18.30 – 19.00	Ужин («Бутик кафе»)
19.00 – 20.00	<p>Отзывы и публикации в группе «Игровая импровизация»</p> <p>ВКонтакте с хэштегом #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома, #ИгроваяИмпровизация, #Город (указать название своего города или Саров)</p>
20.00	Свободное время

\*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

## Программа мероприятий стажировки

День 2. 25.04.2023г.	
7.40 – 8.40	<b>Завтрак (Гостиница «Сатис»)</b>
8.40 – 9.00	<b>Переход в МБДОУ «Детский сад № 16»</b>
9.00 – 9.20	<b>«Welcome или Добро пожаловать» 1 этап технологии</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрская проба.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Взаимодействие с детьми с целью проведения анализа детской игры и детских интересов на разных возрастных группах.</li> <li>- Видео съёмки. «Детские пробы» с новой средой от стажёров</li> </ul> </li> </ul>
9.20 – 10.00	<b>«Welcome или Добро пожаловать» 1 этап технологии (продолжение)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрская проба.</b> Создание кейса игр для младшей и средней группы детского сада <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Режиссёрский хэнд мейд»</li> <li>- «Образная мультипликация»</li> </ul> </li> </ul>
10.00 – 11.00	<b>«ТВ шоу», где происходит «Студийная запись» 2 этап технологии</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрские пробы.</b> Образовательное событие «Импровизация в игре ребёнка с решением когнитивных задач» (младший и средний возраст)</li> </ul>
11.00 – 13.00	<b>Шоу «Импровизация»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Оценочное событие.</b> Образовательное событие. Апробация словесных игр - импровизаций</li> </ul>
13.00 – 14.00	<b>Обед («Бутик кафе»)</b>
14.00 – 15.00	<b>«Фантазия»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрские пробы.</b> Психологический тренинг «Перевоплощение» под руководством педагога – психолога детского сада</li> </ul>
15.00 – 15.50	<b>«Welcome или Добро пожаловать» 1 этап технологии (продолжение)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрская проба.</b> Создание кейса игр для старшей и подготовительной группы детского сада <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Сюжетный лайфхак»</li> <li>- «Волшебный сундучок»</li> </ul> </li> <li>• <b>Стажёрские пробы.</b> Создание среды в Open Space и музыкальном зале для сюжетно – ролевой игры и игры с правилами по интересам детей с последующей апробацией своих действий</li> </ul>
15.50 – 17.30	<b>«ТВ шоу», где происходит «Студийная запись» 2 этап технологии (продолжение)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Стажёрская проба.</b> Взаимодействие с детьми. Образовательное событие «Импровизация в игре ребёнка с решением когнитивных задач» (старший и подготовительный возраст)</li> </ul>
17.30 – 18.00	<b>«Стоп кадр»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Оценочное событие.</b> Рефлексия второго дня</li> </ul>
18.00 – 19.00	<b>Культурная программа.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Посещение Саровской Пустыни.</li> <li>• Экскурсия по городу.</li> </ul>
19.00 – 20.00	<b>Ужин («Бутик кафе»)</b>
20.00 – 20.30	<b>Отзывы и публикации</b> в группе «Игровая импровизация» ВКонтакте с хэштегом #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома, #ИгроваяИмпровизация, #Город (указать название своего города или Саров)
20.30	<b>Домашнее задание</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Практическое задание.</b> «Домашнее музыкальное задание» (к игре КВН)</li> </ul>

\*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

## Программа мероприятий стажировки

День 3. 25.04.2023г.	
7.40 – 8.40	<b>Завтрак (Гостиница «Сатис»)</b>
8.40 – 9.00	<b>Переход в МБДОУ «Детский сад №16»</b>
9.00 – 10.00	<b>«Главные новости на первом канале»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Практическое задание.</i></li> <li>• <i>Оценочное событие.</i></li> </ul> Мозговой штурм: Функционал воспитателя, владеющего технологией «Game improvisation или игровая импровизация» посредством дачи интервью журналистам
10.00 – 11.00	<b>«Демо клип» 3 этап технологии</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Оценочное событие.</i> Взаимодействие с детьми. Запись видео ролика: «Как дети симпровизировали предложенные стажёрами игровые ситуации»</li> </ul>
11.00 – 13.00	<b>«Game! Game! Game!»</b> <b>«Игра! Игра! Игра»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Оценочное событие.</i> Игра КВН                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Визитка.</li> <li>2. Игровой биатлон.</li> <li>3. Музыкальное домашнее задание.</li> </ol> </li> </ul>
13.00 – 14.00	<b>Обед («Бутик кафе»)</b>
14.00 – 14.30	<b>«Game! Game! Game!»</b> <b>«Игра! Игра! Игра»</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Оценочное событие.</i> Игра КВН                             <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Итоговые оценки</li> </ol> </li> </ul>
14.30 – 15.10	<b>«Шаг вперёд» 4 этап технологии</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Оценочное событие.</i> Рефлексия по итогам стажировки «имеет ли данная технология место «жить» в игре дошкольников и в жизни педагогов»</li> </ul>
15.10 – 15.30	<b>«Продолжение следует» To be continued...</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вручение сертификатов стажировки</li> <li>• Слова благодарности</li> </ul>
15.30 – 16.30	<b>Выезд из гостиницы</b>
16.30	<b>Трансфер до вокзалов Арзамас -1 и Арзамас – 2</b> <b>Ужин с собой («Бутик кафе»)</b>
16.30 – 18.00	<b>Свободное время</b>
18.00	<b>Трансфер до вокзала города Саров</b> <b>Ужин с собой («Бутик кафе»)</b>
19.00	<b>Отзывы и публикации</b> в группе «Игровая импровизация» ВКонтакте с хэштегом #ПроектШколаРосатома #ИнновационнаяСетьПроектШколаРосатома, #ИгроваяИмпровизация, #Город (указать название своего города или Саров)

\*Кофе – брейк через каждые 2 часа работы

## **«Ассоциация»**



## «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, стол вижу подводной лодкой).

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, мини-сценах). 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 отсутствие необходимого 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 «Game improvisation или игровая импровизация»**

Перед нами ежедневно стоит выбор и необходимость принятия решения. И не всегда есть время долго обдумывать свои решения. В этой ситуации помогает импровизация.

В чем же заключается этот метод.

### **Первое: Реальность**

Мы учимся действительно присутствовать в реальном времени. Не улетать в прошлое или будущее, а быть "здесь и сейчас".

### **Второе: Восприятие**

Обычно человек воспринимает события привычным для него способом. Это и ведет к шаблону поведения. Импровизируя, мы стараемся варьировать наше восприятие, смотреть на происходящее с совершенно неожиданных сторон.

### **Третье: Реакция**

Реакция - это уже слово или действие. Ясное проявление воле, озвучивание своей позиции, воплощение через актерское мастерство.

Как правило, сделать что-либо не по привычному сценарию достаточно сложно. Необходима внутренняя свобода! А это ключевое качество, которое развивается с помощью импровизации!

Импровизация помогает увидеть свои привычные модели поведения и начать проявляться по-новому. Это творчество в жизни. Вы уходите от привычных ролей и становитесь свободным, раскрепощенным и открытым человеком!

Вы действуете без сценария и заготовки - все как в жизни. Создаете новые сюжеты, истории и ситуации. Проявляете себя с неожиданных сторон во всем разнообразии, раскрываете свой потенциал и обнаруживаете свои новые качества. Вы становитесь такими, какими всегда хотели быть.

## **Алгоритм игровой импровизации**

### **1. Welcome или «Добро пожаловать»**

Этот этап подразумевает под собой импровизацию с предметно – пространственной средой для игровой деятельности. Она будет зависеть от интересов и уровня развития детей. Будь это игровое поле, костюм, ширма, бросовый материал, предметы-заместители даже сцена – их нет в готовом виде, мы создаём их или находим в среде группы и детского сада. Это уже и есть импровизация.

Грамотно созданная среда приглашает ребёнка, провоцирует его на игровую деятельность. В этот момент я нахожусь рядом, наблюдаю, фиксирую (фото и видео съёмки, запись в плане).

### **2. TV show или «Телевизионное шоу», где происходит Studio recording «Студийная запись»**

На этом этапе происходит первая импровизация взрослого и ребёнка. В данной технологии требования к профессионализму педагога или воспитателя достаточно высоки, потому что он должен быстро подстраиваться, должен быть мобильным, раскрепощённым. Должен иметь свободу своих действий и дать ребёнку почувствовать эту свободу.

Играя в игре ребёнка, педагог ненавязчиво подбрасывает Игры – импровизации по возрасту.

В моей практике это было так: Я импровизировала с играми:

- С детьми 3-4 лет: «Вопрос - ответ», «Сцены из шляпы»
- С детьми 4-5 лет: «Стоп кадр», «Праздничный калейдоскоп»
- С детьми 5-6 лет: «Озвучка» или «Пантомима»
- С детьми 6-7 лет: «Внутренний голос».

Благодаря таким играм - импровизациям я обогащаю игровой опыт ребёнка. Наполнив его разными игровыми действиями, мы переходим к «смачной» игре, когда ребёнок перевоплощается и полноценно проигрывает действия. Раскрепощается, входит в образ без всяких преград. Он нам показывает внутреннее своё состояние.

На этом этапе воспитатель начинает импровизировать, взбрасывая когнитивные задачи пяти образовательных областей.

Иногда я своих ребят не узнаю в игре. В жизни они другие. И это доказывает мне, что игра - волшебная сила.

### **3. Demo clip или «Демо клип».**

Демо-клип (игра), демонстрационный клип или, как его ещё ласково называют, демка — идеальный способ для ребёнка – новатора продемонстрировать свои таланты. Ребёнку с его неограниченной фантазией широкого жанра он жизненно необходим. Демонстрационный клип является неотъемлемым инструментом поиска новых заказов. Т.е. нацеливает педагога на будущее развитие ребёнка.

Здесь происходит разгар игровой деятельности ребёнка. Этот этап технологии полностью отдан дошкольнику. Он импровизирует с накопленным опытом из предыдущих этапов.

Несмотря на то, что это самостоятельная игра ребёнка, я наблюдаю и вычленяю из его игры «новый заказ» на дальнейшее развитие игры.

### **4. Step forward или «Шаг вперёд».**

Ежедневно я наблюдаю за своими детьми и для меня очень важно не упустить момент, когда у ребёнка одного или группы детей происходит переход на следующий уровень игры. Я импровизирую, помогая им сделать следующий шаг. И тогда технология импровизации начинается с первого этапа.

## Карта наблюдения

<b>Возрастная группа</b>		
<b>Возраст детей</b>		
<b>Возрастная игра</b>		
<b>Преобладающие и наиболее яркие интересы детей</b>		
<b>РППС</b>	<b>Анализ на момент наблюдения</b>	<b>Перспектива модернизации</b>
<b>Действия детей</b>	<b>Игровые действия</b>	<b>«Свободные» действия</b>
<b>Действия педагога</b>	<b>Вывод: Что можно предложить и внести в игру</b>	

## **Модель**

«Функционал воспитателя, владеющего технологией  
«Game improvisation или игровая импровизация»

**Кейс игр**  
***«Режиссёрский хэнд мейд»***

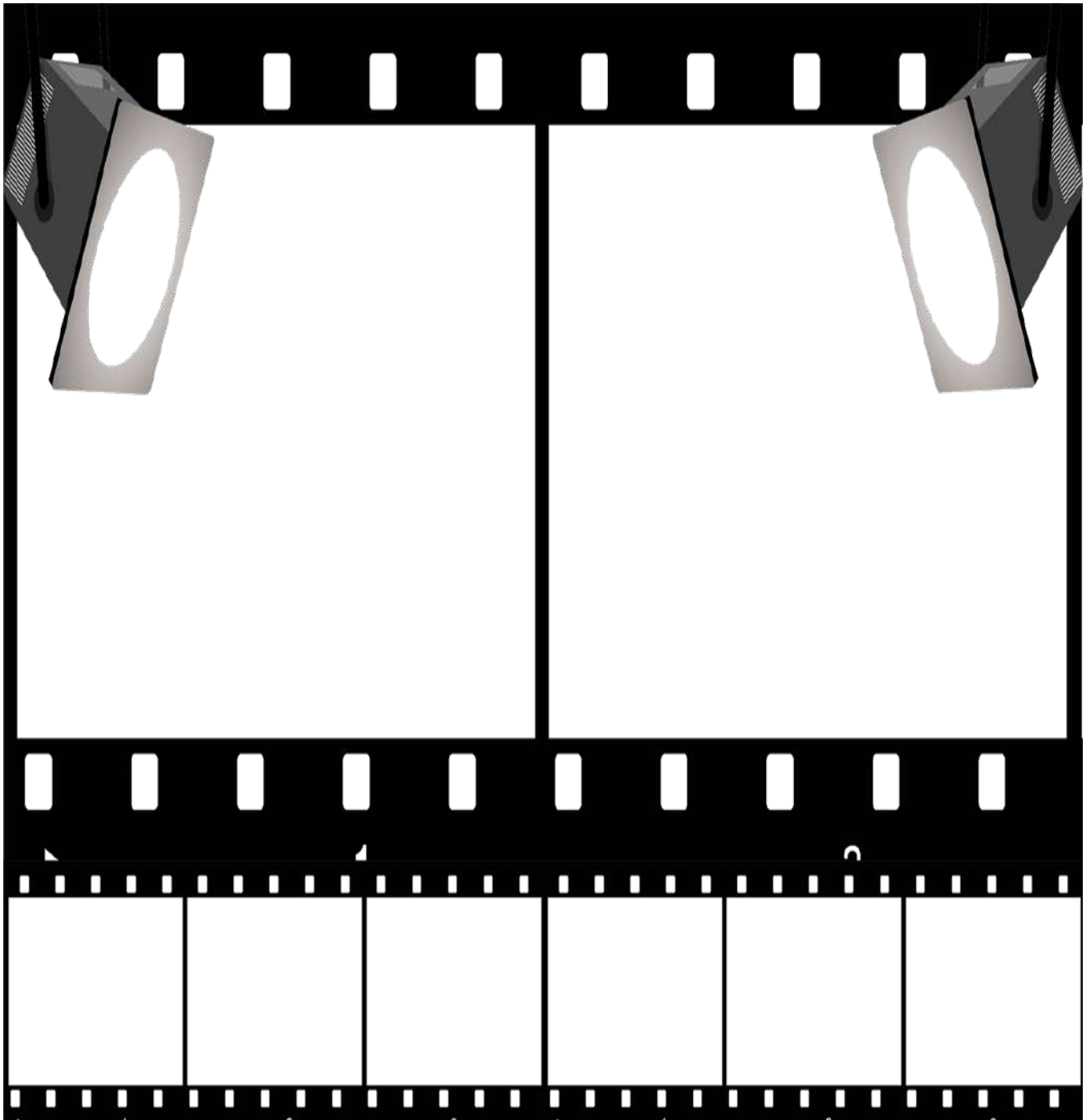
**Кейс игр**  
***«Образная мультипликация»***

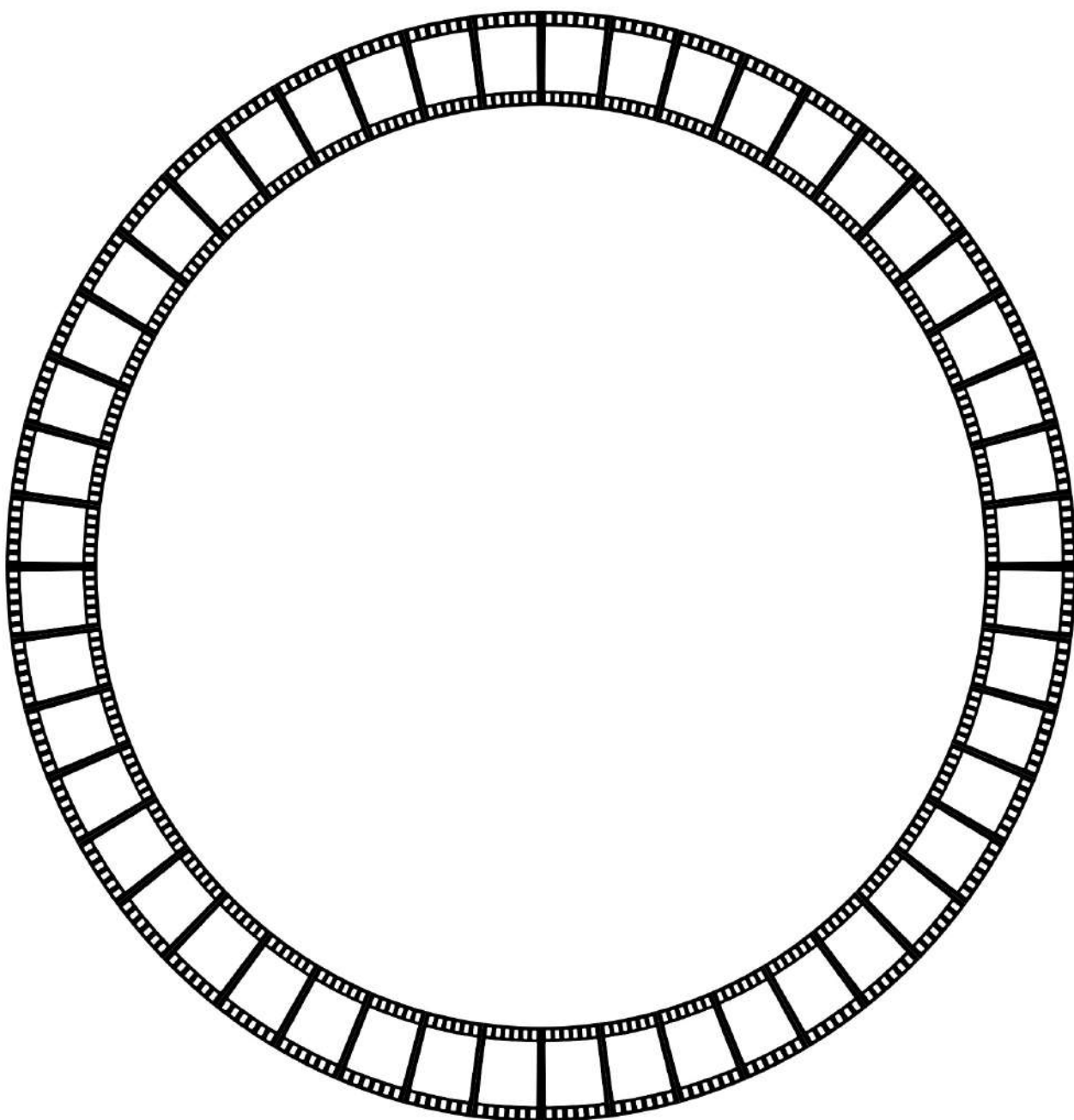


**Кейс игр**  
***«Сюжетный лайф хак»***

**Кейс игр**  
***«Волшебный сундучок»***







*Для заметок*