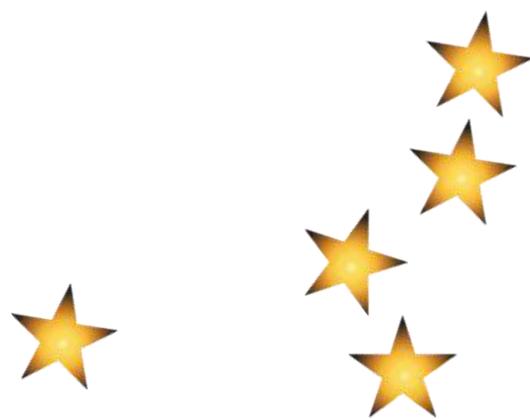




# ДНЕВНИК СТАЖЕРА

**15-17 мая 2023 года**  
**СНЕЖИНСК**



# Правила использования:



Держи ДНЕВНИК всегда рядом во время стажировки, т.к. здесь ты будешь отмечать для себя всю необходимую и важную информацию

**Не забывай заполнять ДНЕВНИК, записывай сюда интересные мысли, вопросы, размышления, выполняй задания**

Каждый вечер отправляй фото странички ДНЕВНИКА руководителю стажировки в сообщении в ВК

**Старайся по максимуму! Мы здесь для развития!**



## **«Технология «START play» как инструмент провокации и развития игровой деятельности дошкольников на основе Реджио-подходов»**

### **Цель программы стажировки:**

Формирование профессиональных компетенций стажеров посредством освоения авторской технологии «START play», обеспечивающей провокацию и развитие игровой деятельности дошкольников на основе Реджио-подходов.

### **Задачи программы стажировки:**

1. Создать условия для развития компетенций стажеров посредством погружения в деятельностные форматы работы по теме авторской технологии «START play».

2. Обеспечить освоение стажёрами основных принципов и подходов Реджио-педагогике в контексте соотнесения с задачами ФГОС ДО.

3. Создать условия для овладения стажерами технологией организации развивающей предметно-пространственной среды, соответствующей Реджио-подходу и требованиям ФГОС ДО, направленной на провокацию и развитие игровой деятельности дошкольников.

4. Создать условия для рефлексии стажерами практического опыта, приобретенного в ходе стажировки в рамках технологии «START play».

## Ключевые идеи опыта

Ключевым условием, необходимым для всестороннего развития личности дошкольника, Стандарт называет игру – ведущий вид деятельности, необходимый для полноценного проживания ребенком дошкольного детства. Познание мира у дошкольников происходит через игру. Именно игра способствует развитию интересов и способностей дошкольника. Поэтому организации игровой активности в дошкольных образовательных учреждениях определяется особая роль в образовательном процессе. От современного педагога требуется применение «правильных» игровых технологий, которые бы способствовали развитию и становлению личности ребенка. Реджио-подход сегодня – в пятерке лучших и самых активно развивающихся подходов по гармоничному и гуманному развитию детей в мире. Использование элементов Реджио-подхода позволяет по-новому решить данную задачу.

В основе ключевых идей опыта и технологии «START play» лежат принципы, заложенные в ФГОС дошкольного образования и подходы Реджио-педагогики, которые не только не противоречат друг другу, но и во многом совпадают:

- полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение детского развития;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования;

- содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- поддержка инициативы детей в различных видах сотрудничества организации с семьей;
- приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;
- формирование познавательных интересов ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития ребенка).

**Опыт Реджио-педагогики не поддается буквальному переносу в другую культуру, в другие условия, к другим людям. Он может быть усвоен и переработан, но повторить его можно, только изменив, приспособив к своим нуждам и создав творческий, постоянный, слаженный коллектив взрослых, заинтересованных в этом типе работы с детьми.**



**В технологии «START play» используются следующие основные элементы:**







**Технология «START play»** (дословно с английского переводится как начать игру) - это некая формула начала, запуска игры, где развивающий эффект несет в себе особая среда, творчество, приемы активации игры, развитие игровой деятельности.

## Особенности развития игры дошкольников (по Е.Е. Кравцовой)


## Этапы развития воображения

Изучением воображения занималось множество знаменитых учёных в прошлом и сейчас, среди них Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, С.Л., Рубинштейн И.И. Давыдов, Ж. Пиаже, К. Каффка, Т. Рибо, Н.П. Сакулина, Р.С. Немов, О.М. Дьяченко, А.И. Кириллова и др.

Воображение принадлежит к числу важнейших психологических явлений человеческой личности. Согласно исследованиям Л.С.Выготского, главным психологическим новообразованием дошкольного возраста является воображение. Именно его развитию психологи рекомендуют уделять больше внимания в возрасте от 3 до 12 лет. Этот период учёные называют сензитивным для развития воображения и образного мышления. У детей собственный опыт и возможность объективно оценивать окружающий мир недостаточны. Так много кругом непонятого, непознанного, что решить возникающие проблемы ребёнок может при помощи воображения, фантазии. Они заменяют малышу недостаток знаний и опыта, помогают уверенно чувствовать себя в современном мире. Игр ребёнка без выдумки просто не может существовать. Согласно современным исследованиям учёных, воображение ребёнка при своём становлении проходит несколько этапов (по Е. Е. Кравцовой):

- первый этап связан с опорой на наглядность, с воспринимаемой предметной средой,
- второй этап - здесь уже проявляется использование прошлого опыта,

- третий этап характеризуется появлением особой внутренней позиции, здесь уже происходит развитие воображения от замысла к его реализации.

Особенность детского воображения состоит, во-первых, в видение целого раньше частей, во-вторых, в переносе функций с одного предмета на другой. Для развития воображения важна не среда, а то как она преподносится ребёнку. Не всегда предметное многообразие способствует психическому развитию, здесь главным должны быть условия и обеспечение пространства, которые дадут возможность воображать, творить. Для развития детского воображения необходимо включать неспецифические предметы в игру детей. Для развития фантазии необходимо расширять опыт детей, развивать мышление, речь. Очень эффективны игры «Нарисуй историю», «Придумай рассказ», «Волшебные картинки», «Волшебная мозаика», «Сочиняем сказку», «Чудесный лес», «Поможем художнику», «Волшебники», «Тропинка», «Неоконченный рассказ» и др.

Велика роль игры в развитии воображения. В игре формируются все стороны развития личности ребёнка. Происходят значительные изменения в психике. Для повышения уровня развития воображения необходимо разнообразить игры детей. Очень эффективны для развития фантазии игры и задачи «открытого типа». Активно развивается воображение и в лепке, рисовании, конструировании по замыслу. Для развития фантазии в дошкольном возрасте активно используются чтение сказок, рассказов, просмотр картин, иллюстраций.

Воображение способствует развитию логического мышления, памяти, внимания, речи, обогащает жизненный опыт ребёнка, обеспечивает построение конечного результата деятельности, создание образов. Воображение как центральное психологическое новообразование дошкольного периода, является тем необходимым фундаментом, на основании которого у детей возникает, развивается и завершается кризис семи лет, ответственный за формирование психологической готовности к обучению в школе. Основная деятельность внутри которой происходит развитие воображения и психологическая подготовка к кризису семи лет - игра.



## Краткая характеристика видов игр

### Режиссёрская игра

*Источник игры:* сформированное воображение: «Я могу при желании осмыслить то, что я вижу (стол вижу подводной лодкой).

*Условия возникновения:*

- есть информация, которую можно осмыслить (сказка, ситуация). Ребёнок видел, как это происходит;
- нужны возможности ограничить пространство, где ребенок может уединиться для игры
- наличие большого количество предметов-заместителей и небольших игрушек.

*Роль взрослого:* демонстрация и показ, разыгрывание различных сюжетов.

*Действия ребенка:* Самостоятельно создаёт сюжет, сценарий, исполняет все роли сам.

## Образная игра

*Источник игры:* Сюжеты знакомых книг, спектаклей, мультфильмов и т.д., собственные наблюдения и рассказы взрослых.

*Условия возникновения:*

- атрибуты, обозначающие персонаж, пространство для демонстрации образа, зрители;
- образец игрового поведения.

*Роль взрослого:* Благодарный зритель, интересующийся взрослый, образ-антагонист (антагонист – это персонаж, который по каким-то своим причинам не хочет, чтобы герой достиг своей цели).

*Действия ребенка:* Перевоплощается и удерживает ролевую позицию.

## Сюжетно-ролевая игра

*Источник игры:* возможность видеть ролевые отношения - социальная среда, наполненная образами и отношениями.

*Условия возникновения:* нужен партнёр, оппонент, чтобы каждый играющий привносил в игру что-то своё.

*Роль взрослого:* провокатор, интриган, владеющий контекстом и содержанием игры.

*Действия ребенка:* Отражает социальные отношения людей, создаёт единый, совместный сюжет с другими участниками игры.

## Игра с правилами

*Источник игры:* Некоторый сюжет, который должен подчиняться некоторым правилам. Необходимость придерживаться правил. Пространство и достаточное количество материалов.

*Условия возникновения:* Нужно ставить ребёнка в условия, когда правила осмысляются, чтобы ребёнок выступал в позиции эксперта (по правилам или нет?).

*Роль взрослого:* Игрок-сотрудник или соперник, третейский судья, носитель правил, подогревающий интерес ребёнка, или провокатор для их изменений.

*Действия ребенка:* Ролевые действия подчинены правилам.

### **Режиссёрская игра нового уровня**

*Источник игры:* Источником может выступать весь опыт, накопленный и осмысленный ребёнком. Здесь могут переплетаться различные сюжеты, правда и вымысел.

*Условия возникновения:* Наличие достаточного времени и места на игру.

*Роль взрослого:* Самостоятельная игра, если только взрослый не приглашён в неё в качестве игрока.

*Действия ребенка:* Самостоятельно выстраивает сюжет, встраивает в него различных персонажей, вплетает сюжетные линии



## Экспертный лист оценки деятельности «играющего педагога»

<p><b>Позиция педагога в игре:</b></p>	
<p><b>Коммуникативные способности</b></p>	
<p><b>Развитое воображение</b></p>	
<p><b>Эмоциональная выразительность</b></p>	

<p><b>Организация РПС для соответствующего вида игры:</b></p>	
<p><b>Умение внести когнитивную задачу:</b></p>	
<p><b>Рефлексия:</b></p>	

## Этика наблюдения за взаимодействием воспитателя с детьми в игре

Анализ игровой деятельности будет наиболее эффективным, если в процессе наблюдения за игрой Вы будете соблюдать следующие правила.

1. Во время игры входите в группу как можно тише, не отвлекая и не прерывая процесс.

2. Не торопите воспитателя, дайте возможность педагогу и детям развернуть игру.

3. Не делайте выводов о работе педагога по развитию игровых умений только по результатам наблюдения за одной игрой, т.к. в одной игре он может поставить ограниченное количество задач.

4. Помните, что в процессе подлинно творческой игры в группе может быть достаточно сильный «рабочий» шум; не заглушайте его и не требуйте от воспитателя установления тишины.

5. Помните, что проверяющий должен быть хорошим наблюдателем.

6. Если Вы, наблюдая за процессом игры, не слышите голоса воспитателя, но понимаете, что делает он и дети – радуйтесь: перед вами классный специалист.

7. Не требуйте от воспитателя «конспекта» игры; помните: он может написать конспект только для себя как возможный проект собственных действий. В «живой» игре у детей могут появиться свои замыслы, не совпадающие с проектом воспитателя.

# Ничего для нас, без нас!

## Соучаствующее проектирование



**Для заметок:**



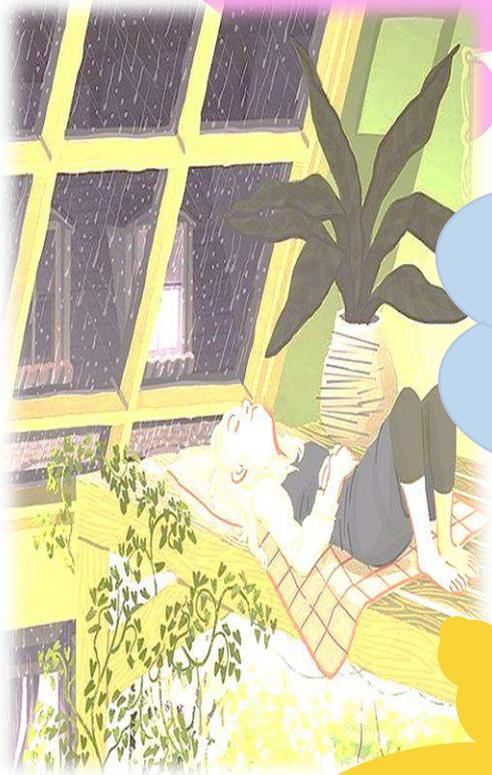
## Рефлексия первого дня

Мини-эссе «Мои личностные результаты после первого дня.  
Предлагаю написать небольшие по объему тексты на темы:  
*заполни и отправь фото ведущему стажировки в ВК*

**«Что мне дал сегодняшний день?»**

**«Мои мысли о своем участии сегодня»**

**«Как я оцениваю результаты дня?»**



**Для заметок:**



Ателье		
дети		
педагози		

# Рефлексия второго дня:

*заполни и отправь фото ведущему стажировки в ВК*

## «СОКОВЫЖИМАЛКА»

*- то, что ещё не обрело законченного вида, что нужно додумать, к чему будет необходимо вернуться.*



*- то, что радовало, вдохнуло новую энергию, укрепило физические и духовные силы*



*- то, от чего лучше избавиться, моменты, которые не понравились, были излишни, не актуальны, раздражали.*



**«Окружающая среда должна действовать как аквариум, отражающий идеи, этику, взгляды и культуру людей, которые в ней живут. Это то, над чем мы работаем»**  
**ЛОРИС МАЛАГУЦЦИ**



Один из базовых принципов Реджио-подхода — образовательное (педагогическое) документирование. Документирование — неотъемлемая часть подхода, структурирующая дидактические и образовательные теории, т.к. подчеркивает значимость, регистрирует, выражает и дает возможность оценить природу как индивидуального процесса обучения, так и процесса обучения группы детей и взрослых.

Если быть точными, то из далекой предыстории человечества: впервые человек дал камню «голос» и функцию посредника при передаче информации более 39000 лет назад, сделав первые наскальные рисунки, повествующие о правилах и особенностях охоты, о животных данной местности, о путешествиях и т.д. В 20-ом веке активнее стали использоваться виртуальные стены (в т.ч. соцсети, по сути своей также являющиеся своеобразными стенами и привлекающие тематическим иллюстративным компонентом внимание к текстовой составляющей). Раньше «говорящие стены» служили преимущественно для закрепления контента путем его визуализации, визуально-текстовой поддержки запоминания.

В новом интерактивном пространстве XXI века «говорящие стены» становятся маркерами, расставляющими визуальные акценты. Элементы «говорящих стен» также направлены на

фильтрацию информационных потоков, защиту пока неокрепшего восприятия и разума ребенка от избыточной информации, для проведения ребенком анализа увиденного и нового, индивидуального синтеза, развития логики).

«Говорящие стены» несут важный эффект для развития игровой деятельности. Это некая форма рефлексии, когда в игре появляется некоторый продукт. Это может быть записанный сценарий, состоящий из рассказов участников игры, фотографии, рисунки, макеты и т.п. Как правило, эти продукты становятся материалом для дальнейших игр детей и взрослых.

**Документация показывает детям, что их слова, идеи, задумки и проекты действительно имеют ценность! А значит и он сам очень ценен для мира!**



Для заметок:



## Итоговая рефлексия:

*Уважаемые коллеги, опишите своё отношение о проделанной Вами работе в рамках стажировки*

**И** (интересное)

**Г** (главное)

**Р** (рискованное)

**А** (актуальное)



# Отзыв о стажировке

*Будет очень хорошо, если здесь Вы напишете несколько слов о том, как прошла стажировка*

## СПИСОК

### участников стажировки



Ромашкина Александра Алексеевна, Саров  
Суровцева Наталья Геннадьевна, Зеленогорск  
Сидоркина Оксана Юрьевна, Заречный ЗАТО  
Самойлова Елена Валентиновна, Железногорск  
Мальцева Елена Владимировна, Усолье-Сибирское  
Тупикова Анна Александровна, Удомля  
Окунева Ксения Валерьевна, Новоуральск  
Шушпанова Мария Сергеевна, Нововоронеж  
Григорьева Елена Николаевна, Волгодонск  
Лощинина Мария Николаевна, Саров  
Трутнева Юлия Михайловна, Саров  
Михайлова Екатерина Владимировна, Новоуральск  
Жукова Татьяна Игоревна, Новоуральск  
Брусницына Юлия Геннадьевна, Лесной  
Журавлева Лилия Сергеевна, Лесной





Ведущий стажировки

## Урвачева Марина Викторовна

воспитатель МБДОУ «Детский сад  
компенсирующего вида № 25»  
г. Снежинск



89323055900



balakina.mari0721@gmail.com

