

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
Снежинского городского округа
«Детский сад комбинированного вида № 13»



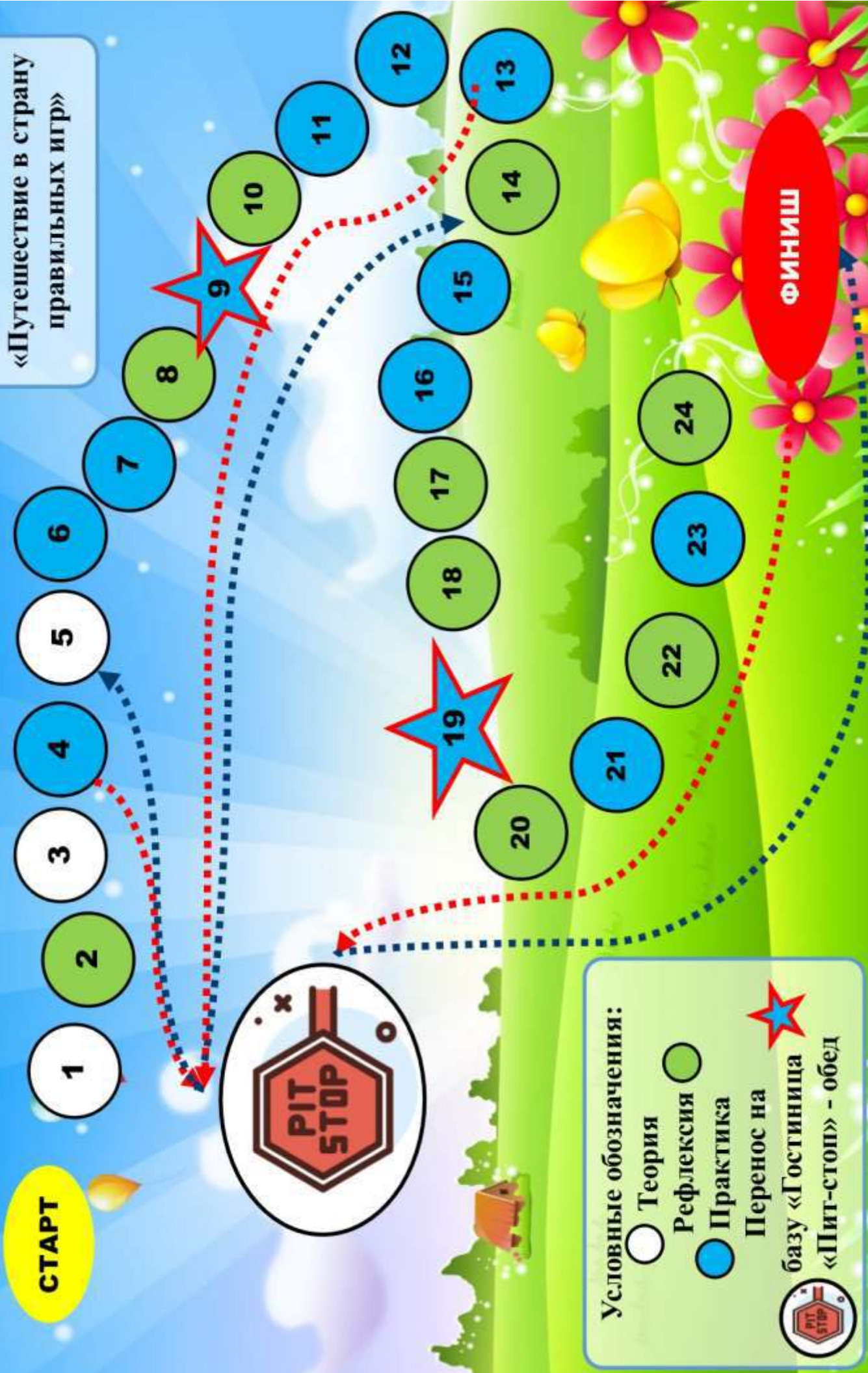
Дневник стажировки

«ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ = ПРАВИЛЬНЫЕ
ИГРЫ, или технология, обеспечивающая
развитие дошкольников в
игровой форме на культурном
содержании пяти образовательных
областей»

г. Снежинск

2023 г.

«Путешествие в страну
правильных игр»






СТАРТ



ФИНИШ

Условные обозначения:

-  Теория
-  Рефлексия
-  Практика

Перенос на

базу «Гостиница
«Пит-стоп» - обед



Программа мероприятий стажировки «Игры с правилами = правильные игры»

10-12 мая 2023г.

Время

Мероприятие

10 мая

- 9:00** **Старт «Путешествие в страну правильных игр»:**
- Знакомство,
 - Торжественное открытие стажировки с участием творческих коллективов воспитанников МАДОУ № 13,
 - Приветственные слова начальника управления образования / заместителя начальника управления образования, муниципального координатора проекта «Школа Росатома» г. Снежинска, заведующего МАДОУ № 13.
 - Посвящение в стажеры.
- 10:00** **Шаг 1**
Представление целей, задач стажировки
- 10:30** **Шаг 2**
Определение ожиданий стажеров от прохождения стажировки
- 11:00** **Шаг 3**
Погружение в понятийное поле по теме стажировки
- Лекция «Классификации детской игры по Е. Е. Кравцовой», «Развитие детской игры в онтогенезе»,
 - обсуждение проблем развития детской игры
- 11:40** **Шаг 4**
Составление смысловых карт по особенностям различных видов детской игры
- 13:30-14:30** **Пит-стоп**
(перерыв на обед)
- 14:30** **Шаг 5**
Представление технологии развития детской игры «Игры с правилами = правильные игры»
- 15:30** **Шаг 6**
Составление стажерами карты наблюдения за событием, демонстрирующим технологию «Игры с правилами = правильные игры»
- 15:45** **Шаг 7**
Погружение в реальное событие с детьми, демонстрируемое руководителем стажировки с применением технологии «Игры с правилами = правильные игры»
- 16:45** **Шаг 8**
Рефлексия с участниками стажировки по увиденному ими событию, демонстрирующему реализацию технологии «Игры с правилами = правильные игры»
- 17:15** **Шаг 9**
Проектирование события в рамках технологии «Игры с правилами=правильные игры»
- 17:45** **Время релакса (мастер-класс «Цветная футболка»)**
- 18:30** **Перенос на базу 1 (Гостиница) - Ужин в гостинице**

11 мая

- 9:00 Шаг 10**
«Встреча единомышленников»
- 9:30 Шаг 11**
Мастер-класс «Включение в игры с правилами культурного содержания пяти образовательных областей»
- 10:30 Шаг 12**
Подготовка к экспертизе и апробации проектов реальных событий в условия стажерской группы в рамках реализации технологии «Игры с правилами = правильные игры»
- 11:30 Шаг 13**
Реализация проектов в условиях стажерской группы и экспертиза событий
- 13:30-14:30**
Пит-стоп (перерыв на обед)
- 14:30 Шаг 14**
Рефлексия по следам событий, представленных стажерами
- 15:00 Шаг 15**
Разработка карты анализа РППС группы в соответствии с технологией «Игры с правилами = правильные игры»
- 15:30 Шаг 16**
Анализ РППС групп МАДОУ и взаимодействие с детьми
- 16:30 Шаг 17**
Рефлексия по анализу РППС групп
- 17:00 Шаг 18**
Рефлексия дня;
- 17:30 Шаг 19**
Подготовка к реализации проектов в работе с детьми
- 18:00 Перенос на базу 1 (гостиница)**
Ужин в гостинице

12 мая

- 9:00 Шаг 20**
«Встреча единомышленников»
- 9:15 Шаг 21**
Реализация спроектированных и доработанных командами стажеров событий с детьми
- 12:00 Шаг 22**
Рефлексия по результатам стажерских проб
- 12:30 Шаг 23**
Анализ эффективности технологии «Игры с правилами = правильные игры»
- 13:00 Шаг 24**
Рефлексия о результатах стажировки:
«Что я узнал?»
«Мишень»
Написание отзыва о пройденной стажировке
- 13:30 Финиш**
Закрытие стажировки
«Ура, победа»
- 14:00 Пит-стоп**
(перерыв на обед) **и отъезд участников стажировки**

Приветствуем Вас!

Вы являетесь участником программы стажировки «ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ = ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРЫ, или технология, обеспечивающая развитие дошкольников в игровой форме на культурном содержании пяти образовательных областей». Программа разработана победителем конкурса воспитателей детских садов, внедряющих эффективные технологии работы с детьми в рамках реализации ФГОС дошкольного образования, учителем-логопедом МАДОУ № 13 г. Снежинска - **Тарасовой Дарьей Сергеевной.**



Программа данной стажировки разработана с целью создания условий для овладения педагогами профессиональными компетенциями организации детской игры с правилами, как технологии, обеспечивающей развитие дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей.

Основные задачи стажировки:

- Актуализировать теоретические представления о проблемах развития игры дошкольников в онтогенезе;
- Познакомить стажеров с технологией применения игр с правилами для развития дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей в соответствии с ФГОС ДО;
- Создать условия для получения стажерами практического и теоретического опыта по организации и адаптации РППС группы детского сада под данную технологию, по организации событий с детьми в рамках данной технологии.

Введение

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.*

Побуждения и потребности (в т.ч. нереализуемые), неосознаваемые мотивы



Наличие мнимой ситуации



ИГРА

Любая игра с мнимой ситуацией – это игра с правилами, и всегда игра с правилами имеет мнимую ситуацию.

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

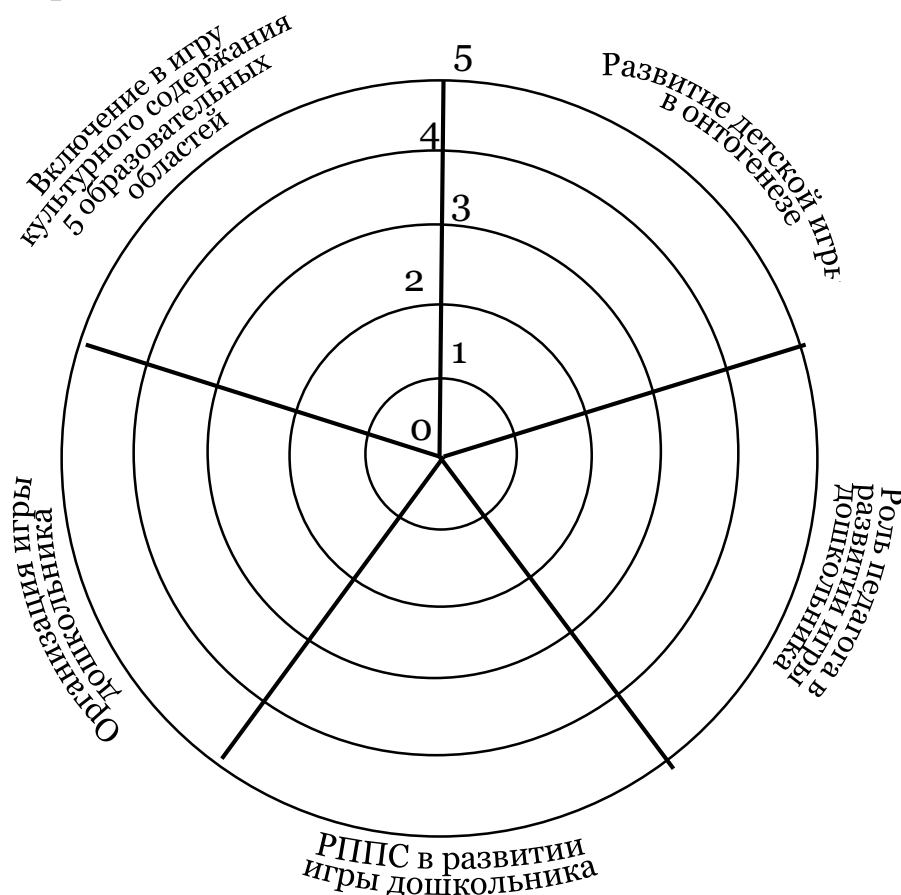
Как играть, чтобы
научить?

Как сделать игру самостоятельной, спонтанной и отвечающей образовательным задачам?



Определим ваши ожидания...

Оцените, насколько полно вы владеете теоретическими знаниями и практическими навыками по той или иной теме, указанной в диаграмме. Заштрихуйте (закрасьте) соответствующий сектор по шкале от 0 до 5, где «0» – я не владею знаниями в этой области, а «5» – я владею практическими навыками в этой области в полной мере.



«Что я хочу узнать?»

Закончите предложения, выражая свои личные цели относительно прохождения стажировки, ее целей и задач.

1. Я хотел бы узнать ...

2. Я спрашиваю себя, как ...

3. Я думаю о том, ...

4. Больше всего меня занимает мысль ...

Развитие детской игры в онтогенезе (классификация по Е.Е. Кравцовой)

Вид игры	Возраст	Качественные характеристики	Новообразования
Режиссёрская игра (примитивная)	2(3) - 4 года	Перенос функции с одного предмета на другой (наличие предметов-заместителей); Наличие собственного примитивного сюжета, основанного на личном опыте; Игра представлена в пространстве; Ребенок исполняет все роли сам;	Появляется умение «видеть целое раньше частей»
Образная игра	4-5 года	Перенос свойства и функции с одного предмета на другой (ребенок «примеряет» это свойство на себя); Игра как новый тип общения со взрослым;	Умение перевоплощаться, принимать разные роли
Сюжетно-ролевая игра	5-6 лет	Совмещение сюжета и роли; Отражение в игре социальных отношений общества, в котором живет ребенок; Сюжеты основаны на личном опыте, знакомых ситуациях; Возможна совместная игра, в которой все участники действуют в рамках одного сюжета, имея каждый свою роль.	Появление игрового правила; Игровые правила проявляются в четком исполнении конкретной роли, следовании сюжету.
Игра с правилами	5.5 -6 (7) лет	Соблюдение правил игры или придумывание своих по договору с участниками игры; Наличие воображаемой ситуации; Игра в коллективе;	Умения договариваться и соблюдать правила
Режиссёрская игра высшего уровня	6-7 лет	Сочетание «сюжет+роль+правило+воображение»; Сюжеты усложняются (ситуация может быть полностью воображаема, все действие от внутренней позиции); Может быть коллективная (2-3 человека); Один предмет может иметь одновременно разное значение и смысл в зависимости от замысла ребенка.	Появление символической функции (основа психологической готовности к школьному обучению)

Для заметок

A series of horizontal dashed lines for writing notes.

Технология развития детской игры «Игры с правилами = правильные игры»

«Придумать детскую игру есть, может быть, одна из труднейших задач взрослого человека... Обратит внимание на народные игры, разработать этот богатый источник, организовать их и создать из них превосходное и могущественное воспитательное средство – задача будущей педагогики».

К. Д. Ушинский



Развивающая предметно-пространственная среда группы детского сада в рамках реализации технологии «Игры с правилами = правильные игры»

Развивающая предметно-пространственная среда (РППС) - это часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством, материалами, оборудованием и инвентарём, для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учёта особенностей и коррекции недостатков их развития.



Сюжетно-ролевая игра

- Элементы для организации сюжетно-ролевых игр

Игры с правилами

- Пространство для организации игры с правилами;
- настольные игры (бродилки, лото, шахматы, шашки и пр.)
- материал и инвентарь для воплощения идей детей

Режиссерская игра высшего уровня

- элементы, которые будут в дальнейшем стимулировать к переходу на следующий уровень

Для заметок

A series of horizontal dashed lines for writing notes, arranged in a regular grid pattern across the page.

**Примерная карта наблюдения за событием, демонстрирующим технологию
«Игры с правилами = правильные игры»**

<i>Критерии анализа</i>	<i>Примеры реализации в событии</i>
<p>Роль педагога:</p> <p><i>Педагог-инициатор</i> (каким образом игра предложена детям?)</p> <p><i>Педагог-соучастник</i> (как педагог вошел в игру детей?)</p> <p><i>Педагог-наблюдатель</i> (конкретизация задач в данной роли)</p> <p>Изменение роли педагога на протяжении события</p>	
<p>Поведение детей во время события/игры</p> <ul style="list-style-type: none"> - Степень мотивации - Степень вовлеченности - Удержание детьми правил игр и наличие самоконтроля 	
<p>Образовательные задачи события / игры</p> <ul style="list-style-type: none"> - Внесение педагогом в игру образовательных задач - Задачи, каких из образовательных областей, внесены в игру 	
<p>Наличие продолжения игры</p> <ul style="list-style-type: none"> - Внесение педагогом предложения по возможному продолжению игры - Наличие у детей предложений по возможному продолжению игры и степень их вовлеченности 	
<p>Выход педагога из игры / события</p>	
<p>Наличие результата игры, Воображаемой ситуации</p>	

Для заметок

A series of horizontal dashed lines for writing notes.

Примерная карта анализа РППС группы в рамках представленной технологии

Критерии	Как проявляется в РППС
1. Обеспечивает развитие всех видов активности детей	Наличие различных зон (экспериментирование, игровая, и т.п.)
2. Доступна	Материал и пространство в соответствии с возрастом
3. Трансформируема	Есть возможность переставить столы, перенести игру на ковер
4. Полифункциональная	...
5. Содержательно-насыщенна	...
6. Обеспечивает эмоциональное благополучие детей;	...
7. Обеспечивает самовыражение	...
8. Соответствует реализации заявленной технологии	Наличие настольных игр, материала для воплощения идей детей и придумывания игр, возможность организовать игру в пространстве.
9. ...	

SWOT-анализ РППС группы

SWOT-анализ – метод стратегического планирования, который заключается в выявлении факторов внутренней и внешней среды.



Сильные стороны 1. ... 2. ... 3. ...	Возможности 1. ... 2. ... 3. ...
Слабые стороны 1. ... 2. ... 3. ...	Угрозы 1. ... 2. ... 3. ...

Сильные (S) и слабые (W) стороны являются факторами внутренней среды объекта анализа, (то есть тем, на что сам объект способен повлиять); возможности (O) и угрозы (T) являются факторами внешней среды (то есть тем, что может повлиять на объект извне и при этом не контролируется объектом).

Анализ эффективности технологии «Игры с правилами = правильные игры» в формате дебатов в думе.



В дебатах участвуют две команды. Первая команда готовит речь на заданную спикером тему, обозначая проблему в виде вопроса или спорного суждения для участников второй команды. Выступать с вступительной речью может один или несколько членов первой команды, что заранее обговаривается членами команды при подготовке к выступлению.

Члены второй команды по очереди высказываются по заданной первой командой проблеме, аргументируя свою позицию.

В конце члены первой команды выступают с заключительной речью, которая обобщает приведенные обеими командами аргументы.

Для заметок

A blank sheet of lined paper with horizontal dashed lines for writing notes. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are 20 lines in total, providing ample space for taking notes.

Определим ваши личные результаты...

«Что я узнал?»

Закончите предложения, выражая свои личные цели относительно прохождения стажировки, ее целей и задач.

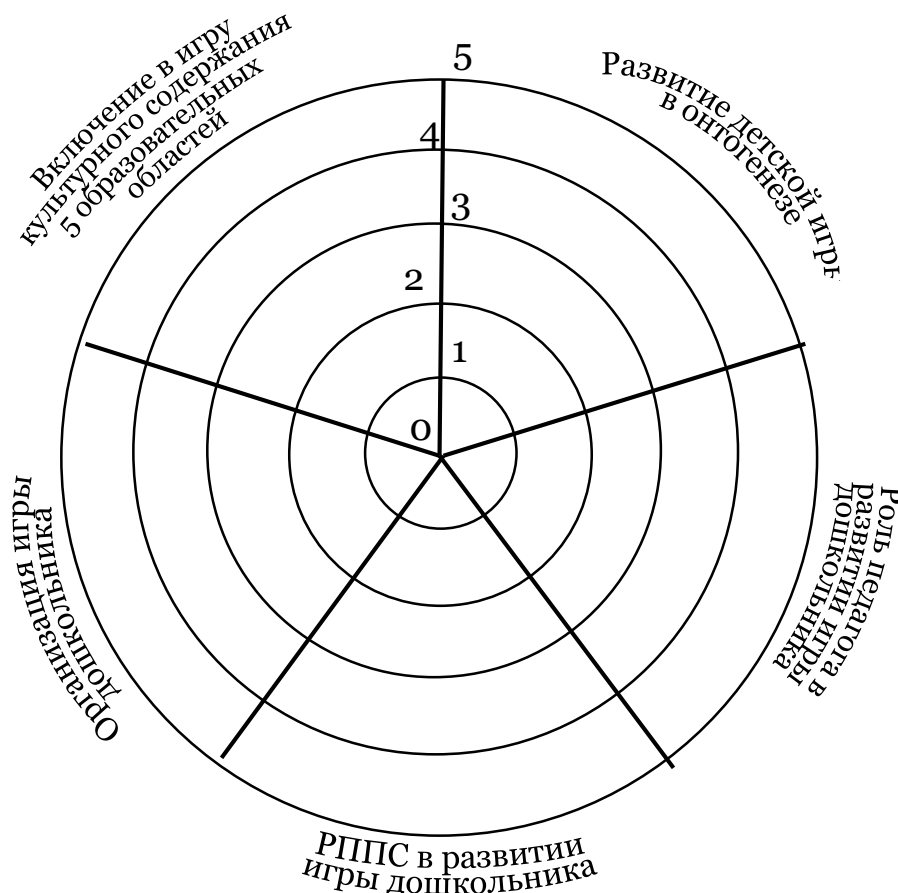
1. Я узнал ...

2. Я могу рассказать, как ...

3. Я думаю о том, ...

4. Мне стало понятно ...

Оцените, насколько полно вы владеете теоретическими знаниями и практическими навыками по той или иной теме, указанной в диаграмме. Заштрихуйте (закрасьте) соответствующий сектор по шкале от 0 до 5, где «0» – я не владею знаниями в этой области, а «5» – я владею практическими навыками в этой области в полной мере.



В заключении

Мы благодарим Вас, что вы посетили нашу стажировку. Надеемся, что некоторые вопросы развития детской игры и развития дошкольников в игровой деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей стали Вам более ясны. Теперь вы сможете транслировать полученный опыт в ваших дошкольных учреждениях и делать ваших воспитанников более счастливыми.

**С уважением, Тарасова Д.С.
и команда МАДОУ № 13 г. Снежинск**



Официальный сайт проекта «Школа Росатома»:
<https://rosatomschool.ru/>



Официальное сообщество МАДОУ № 13:
<https://vk.com/public212667789>