

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



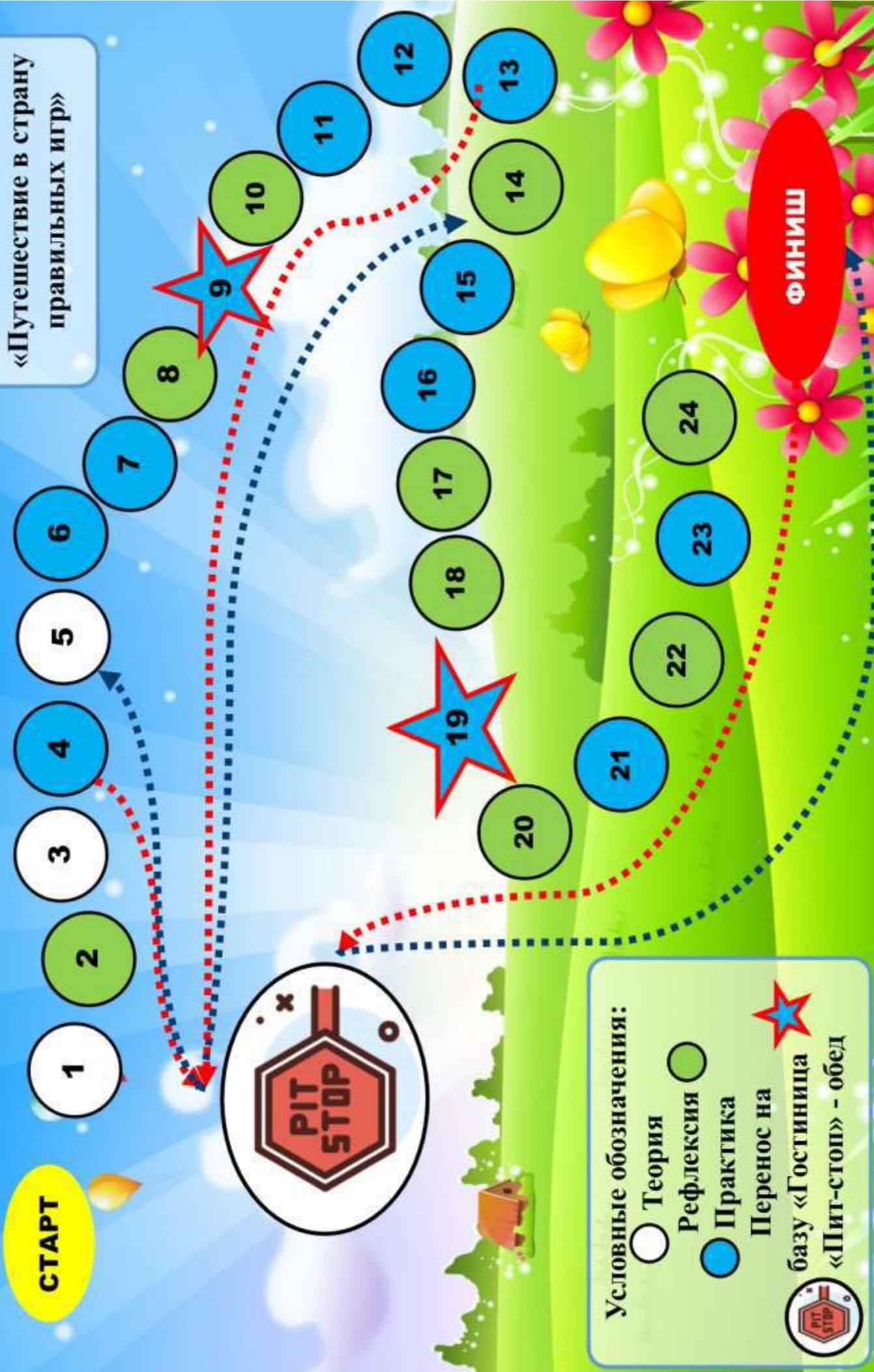
# *Дневник стажировки*

«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»



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!»?»

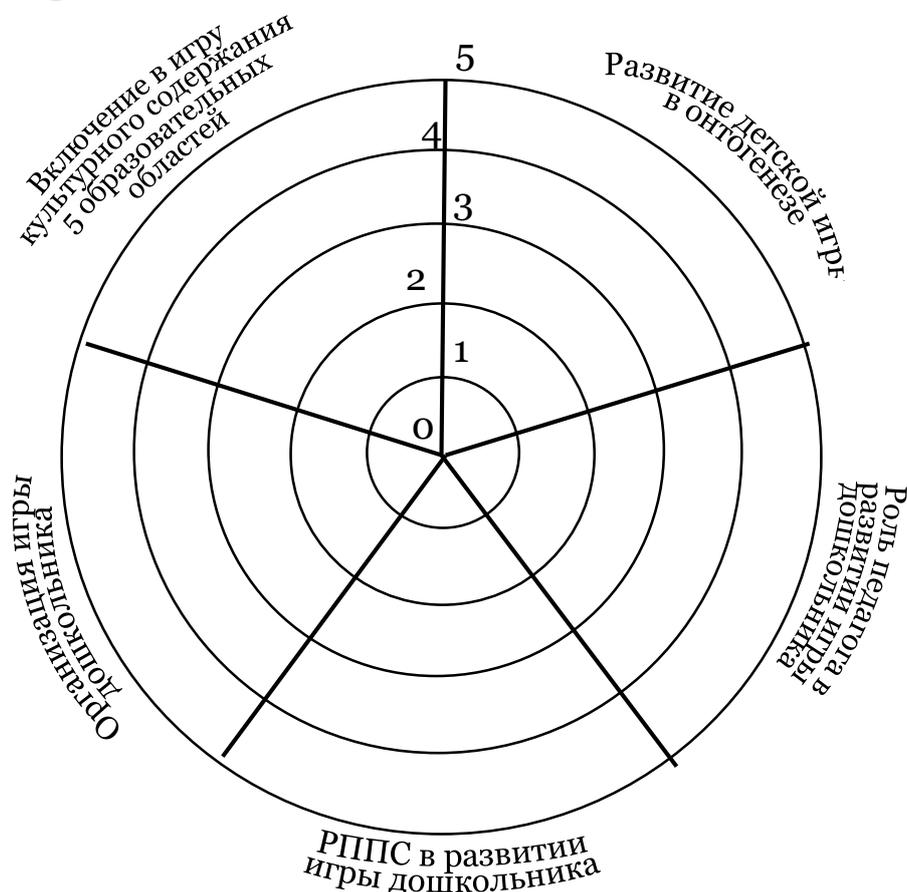
Как играть, чтобы  
научить?

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





## 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.



<b>Сильные стороны</b> 1. ... 2. ... 3. ...	<b>Возможности</b> 1. ... 2. ... 3. ...
<b>Слабые стороны</b> 1. ... 2. ... 3. ...	<b>Угрозы</b> 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. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, providing a guide for handwriting.

## 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 ...

---

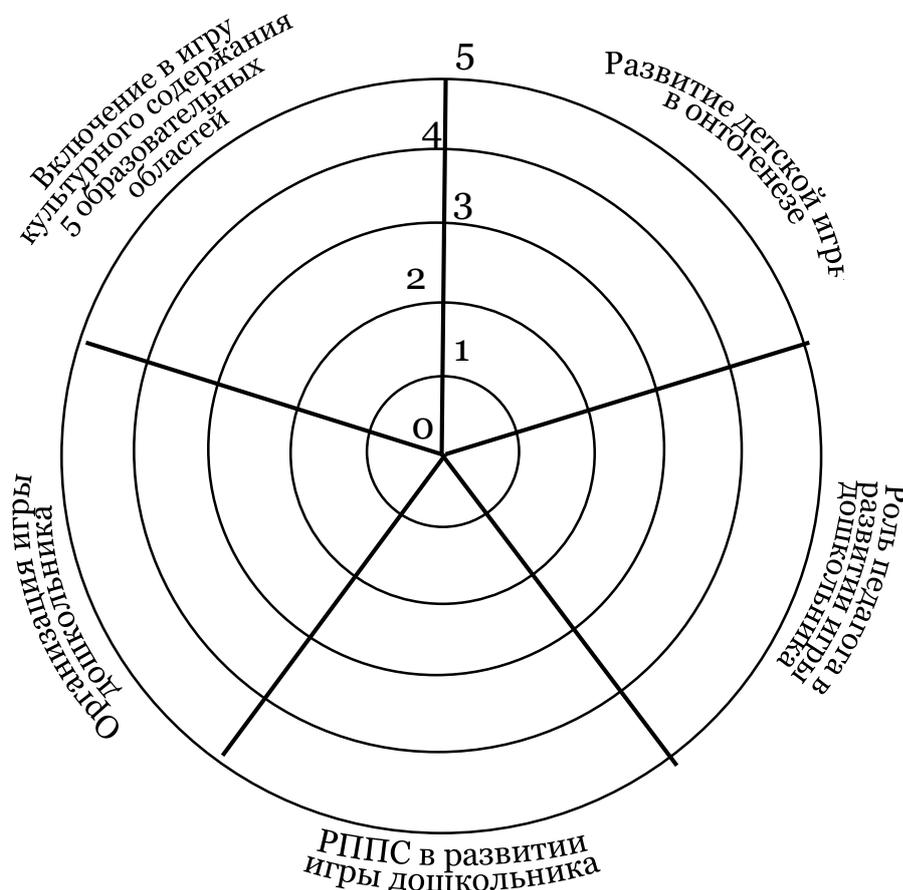
3. Я думаю о том, ...

---

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>