

Партитура Джазиста



название стажировки

«Технология - ГеймДжаз,
как технология проектирования
образовательных событий
через игровую деятельность
на культурном содержании пяти
образовательных областей»



ШКОЛА
РОСАТОМА

22-24 мая 2023г.

г. Снежинск

Стажировка Победителя Конкурса воспитателей
детских садов, внедряющих эффективные технологии работы с детьми
в рамках реализации
ФГОС дошкольного образования,
проведенного в рамках проекта
«Школа Росатома» в 2022-2023 учебном году.

Ведущий стажировки:
Щёлокова Мария Владимировна,
Музыкальный руководитель МБДОУ №18 «Радуга»
/ г.Снежинск, Челябинская область /



Образование: высшее

Педагогический стаж: 10 лет

Занимаемая должность: музыкальный руководитель

Квалификационная категория: первая

E-mail: mari.schelokowa@mail.ru



СНЕЖИНСК – ЛЮБИМАЯ РОДИНА



Город с красивым названием Снежинск стоит в одном из красивейших мест России. Городу суждено было родиться на Урале. Это край бесчисленных голубых озёр, причудливых скал, редких самоцветов, красивых лесов, демидовских рудников и бажовских сказов.

Город Снежинск находится на самом севере Челябинской области, где значительная часть озёр Урала. Это Касли, Сунгуль, Иткуль, Силач, Аракуль. Названия этим озёрам дали издавна жившие на Урале башкиры.

С городом соседствуют Вишнёвые горы. Они являются продолжением Ильменских, скрывают в своей глубине редкие минералы, что и Ильменский заповедник: циркон, монацит, вермикулит и другие. Снежинск смотрится в воды живописного озера Синара. Простор озера открывает широкую панораму последних увалов Уральских гор. Это красивейшее озеро, названное П.П. Бажовым «уральской феей», питают несколько речек, среди которых исток, вытекающий из Иткуля.

Этот чудесный край стал местом рождения маленькой жемчужины- города Снежинска. Датой начала строительства считается 24 марта 1955 года. Город строился военными строителями. Город отдал дань благодарности руководителю проекта М.И. Пищерову, назвав одну из улиц его именем. Семь городских улиц носят имена людей, которых многие горожане помнят, как друзей, коллег, начальников. Есть улицы имени первого директора института Д.Е.Васильева и первого научного руководителя К.И.Щёлкина, В.Ф.Гречишников, Е.И.Забабахин, Г.П.Ломинский, В. Нечай, Л.П. Феактистов — люди которые отдали институту и городу свои знания, жизнь. Их имена продолжают жить в названиях улиц города Снежинска.

В Снежинске находится российский федеральный ядерный центр — Всероссийский НИИ Технической Физики вместе со всем оборонным комплексом России. Российский федеральный ядерный центр — ВНИИ Технической Физики имени академика Е.И.Забабахина является градообразующим предприятием города Снежинска и представляет собой высокоорганизованную структуру научно — исследовательских, конструкторских, производственных и испытательных подразделений, оснащённых современной техникой. Здесь сконцентрированы интеллектуальные силы, творческий потенциал атомной науки России.

В Снежинске живут талантливые люди, которые сумели сделать свой город уютным, чистым, красивым, комфортным, как дом, в котором людям хочется жить и творить.

МОИ ОЖИДАНИЯ
«В ПРЕДВКУШЕНИИ
ГАРМОНИИ»

практические знания



профессиональное развитие



общение



увидеть необычное в обычном...



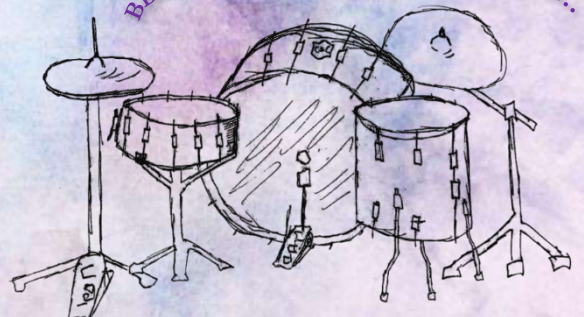
«волшебный пендель»



«посидеть на заборе...»



выйти за рамки привычного...



Тезаурус

_____ - «третий учитель» ...часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участком и т.п.), материалами, оборудованием и инвентарем для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учёта особенностей и коррекции недостатков их развития. *Комплекс материально-технических, социально-гигиенических, социально-бытовых, общественных, эргономических, эстетических, психолого-педагогических, духовных условий, обеспечивающих организацию жизни детей и взрослых в ДООУ.*

_____ - высшая форма развития, приобретение знания, постижение закономерностей объективного мира, способность познавать.

Проблемная ситуация - это такая ситуация, при которой субъект хочет решить трудные для него задачи, но ему не хватает данных, и он должен сам их искать.



Проблема - задача, требующая разрешения. Она выступает как констатация недостаточности достигнутого к данному моменту уровня знаний, что является следствием открытия нового, которое с необходимостью требует выхода за пределы уже полученных знаний.

Субъектность – системное качество субъекта, определяющее ресурс развития инициативной, самостоятельно регулируемой деятельности, в ходе которой происходит развитие самого субъекта деятельности. Способность проявлять инициативу и ответственность;

(осмысленность творческому, авторскому действию, самостоятельность, поиск и реализация способов самоопределения и самореализации, рефлексия).

Субъектность ДОУ- содействие педагогов и создание условий ДОУ развития способностей и субъектных качеств дошкольника: активности, самостоятельности, осознанности и целенаправленности действий, инициативы, творчества, индивидуальности.

Пространство детской инициативы - «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества.

Этот мир должен окружать ребёнка и тогда, когда мы хотим научить его читать и писать» (В.А.Сухомлинский).

Это пространство, где дети вместе с единомышленниками могут полностью раскрыть свой потенциал.


это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра – важнейшее средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

Игра создает потребность в общении с другими детьми, сближает ребенка со сверстниками, приучает действовать согласовано и наполняет жизнь ребенка интересной содержательной деятельностью, помогает изучить окружающий мир, делать первые открытия.

Вся жизнь ребенка неразрывно связана с игрой.

! Это _____ вид деятельности дошкольника.



_____ – это различные телесно-ориентированные упражнения, которые позволяют через тело воздействовать на мозговые структуры. *Применение нейроигр позволяет улучшить у ребенка память, внимание, речь, пространственные представления, мыслительную деятельность, мелкую и крупную моторику, снижает утомляемость, повышает способность к произвольному контролю. Позволяет активизировать межполушарное взаимодействие, приводя к гармонизации баланса жизненной энергии.*

Дивергентное мышление – это способность человека находить оригинальные, нестандартные идеи для решения одной задачи.

Джаз – *«...Жизнь во многом похожа на джаз...лучше всего, когда ты импровизируешь...» - Джордж Гершвин.*

Это направление в музыке, которое берет свое начало в Африке, о чем свидетельствуют сложные ритмы. Джаз возник в начале XX века, из-за смешивания направлений европейской и африканской музыки.

Джазист - стажер, осваивающий технологию "ГеймДжаз".

_____ - мыслительный процесс, направленный на самопознание, анализ своих эмоций и чувств, состояний, способностей, поведения.

Один из этапов образовательного события.

The background features a vertical gradient from light blue at the top to warm orange and yellow at the bottom. Numerous musical notes and staves are scattered across the scene, some appearing to flow downwards from the top. The notes are in various colors, including blue, red, and gold. There are also soft, glowing bokeh circles and starburst light effects throughout the image, creating a vibrant and artistic atmosphere.

**ЦЕННОСТИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
СОБЫТИЯ**

Образовательное событие - это...

Образовательное событие – это систематический целенаправленный интерпретированный активный процесс, в котором спонтанная игровая деятельность ребенка является ключевым моментом.

Образовательное событие – это ситуация, которая переживается и осознаётся ребёнком как значимая в его собственном развитии. В этой ситуации ребёнок обретает новые знания, развивает способности, себя, вынужден менять стереотипы действий. При этом он является активным участником происходящего, глубоко его переживает и оценивает, как событие в своём образовании. Любой участник образовательного события – это действительно участник, а не зритель! Его можно охарактеризовать как Со-бытие, Со-творчество, Со-дружество.

Событийное образование – хорошая альтернатива традиционному способу обучения. Через событие происходит реализация наиболее важных жизненных мотивов детей, и при этом сам процесс образования воспринимается как значимый и захватывающий.

Образовательное событие -это такая форма совместной деятельности педагога и детей, которая планируется и целенаправленно организуется педагогом с целью решения определенных задач развития, воспитания и обучения. Особенностью образовательного события является появление образовательного результата (продукта) возникшего в ходе специально организованного взаимодействия педагога и ребенка. Такие продукты могут быть как материальные (рассказ, рисунок, поделка, коллаж, экспонат выставки, мини - музея), так и нематериальные (новое знание, образ, идея, отношение).

Образовательное событие – это способ инициирования образовательной активности учащихся, деятельностного включения в разные формы образовательной коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов образовательной деятельности.

Образовательное событие - форма взаимодействия детей, родителей и педагогов, при которой в игровой, творческой, поисковой деятельности складываются особые отношения. Взаимодействие нацелено на поиск решения проблемы и творческой реализации проекта.

Каждый участник образовательного события имеет возможность выразить свое суждение, внести свое предложение, в тоже время должен услышать мнение другого участника. Происходит осмысление происходящего, освоение неизвестного, соотнесение себя с окружающими. В результате совместной деятельности формируется умение ощущать границы себя и границы другого, путем поиска общих точек зрения сохраняется целостность, формируется толерантность.

Образовательное событие - это то, что привлекло внимание, произвело впечатление, взволновало и даже потрясло.

Событийность –это социально значимая для ребёнка ситуация, в ходе которой педагог обеспечивает эффект детского личного «открытия».

Событийный подход в развитии личности является одним из перспективнейших направлений, разрабатываемых отечественной психологией и педагогикой. Теоретическое построение сущности начинается с анализа трудов Б.Д. Эльконина, по его мнению, «... в образовательном событии представлена целостная картина личностных качеств ребенка – работоспособность, настойчивость, исполнительность и качества межличностного общения – это творческое сотрудничество, доброта, отзывчивость, сопереживание. Подготовка к образовательному событию – это творческий процесс и совместная деятельность педагога, детей, родителей, где каждый находит себе место и познает новые возможности своих личностных качеств...»

Событийность - альтернатива традиционному способу образования.

Образовательная событие - это ситуация, которая переживается и осознается человеком, как значимая в его собственном образовании.

Ребёнок = активный участник происходящего.

Событийность - характеристика образования, в которой преодолевается обыденность и повседневность образовательной жизни.

Характеристика образовательного события

- ❖ "актуальная культуросообразность" (максимальное использование в воспитании и образовании культуры той среды, нации, общества, страны, региона, в которой находится конкретное учебное заведение);
- ❖ полидеятельная структура, обязательное включение коммуникаций;
- ❖ возможность и уместность импровизаций, для чего используется игра, диалог, групповая работа, метод проектов, погружение (активный метод обучения с элементами релаксации), путешествия, арт-технологии (обучение средствами художественного творчества) и т.д.;
- ❖ укрепленность во времени;
- ❖ возможность свободы выбора;
- ❖ добровольность участия;
- ❖ функционирование разновозрастных групп;
- ❖ нестандартный подход к содержанию обучения и подаче материала;
- ❖ рефлексия и самооценка своей деятельности.

Отличительные особенности образовательного события сравнительный анализ

	Праздник	Проект	Образовательное событие
Значение слов (по толковому словарю Ефремовой)	День торжества установленный в честь или память какого-либо события...	План создания чего-либо, включающий в себя описание, макеты... Замысел...	То, что произошло, случилось... Ситуация, которая переживается и осознаётся как значимая.
Цели и задачи	Познание детьми окружающего мира, развитие их морального сознания, нравственных, эстетических чувств...	Развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей	Задачи должны быть не только практико-ориентированными, но и креативными
Виды (участники-дети)	Календарно- обрядовые Семейные Спортивные Праздники для детей Юбилейные и др.	Творческие Исследовательские Игровые Информационные	Игра-сюжет Событие-праздник Событие-конкурс Событие-познавательная игра
В основе находится	Художественно-педагогическое проектирование Традиции	Проблема	Интеграция ОО Современные образовательные технологии (проектное обучение, проблемное обучение) лично-значимая для каждого участника!!
Ожидаемый результат	Порадовать, повеселить детей, обогатить запоминающимися впечатлениями	Развитие личности ребёнка, его познавательных и творческих способностей	Формирование целостной, разносторонней эмоционально развитой личности
Отличит. признаки	Эмоциональное Яркое Весёлое Жизненное	Уникальность Неповторимость Проблемная ситуация Поисковое поведение	Яркое Запоминающееся Даёт положительный эффект Новая идея Ориентация на будущее
	Принятие мер Кто –то видит проблему, сам придумывает, как её решить		Субъектность Совместное проживание Личностный смысл Эмоциональное переживание

Важно:

***если это действительно ОС, то формально оно закончилось, а в голове остаётся очень долго...**

***нельзя повторить событие..., но можно повторить переживание...**

Этапы организации образовательного события

1 этап– определение тематики образовательного события.

2 этап– определение целей и задач предстоящего образовательного события, планирование этапов подготовки. В идеале, здесь должна быть организована совместная деятельность педагога и воспитанников, но на практике не всегда так получается.

Поэтому педагог сам определяет цели и задачи образовательного события. Если в данном мероприятии участвуют несколько педагогов, тогда они организуют данную деятельность совместно. Педагог определяет какие дополнительные ресурсы ему необходимы для проведения образовательного события (совместная деятельность с другими педагогами, родителями и др., также планируется их совместная деятельность, разрабатывается модель достижения поставленной цели, определяются средства, необходимые для ее достижения, детализируется деятельность на каждом шаге с учетом индивидуальных особенностей личности, отношений в группе и готовности к событию).

3 этап– подготовка к образовательному событию.

В процессе подготовки к образовательному событию воспитанники получают знания и умения, которые будут необходимы при проведении образовательного события.

Здесь проводятся творческие мастерские, детям даются специальные задания, дети готовят совместные творческие проекты, организуется просмотр тематических материалов, создаются проблемные ситуации по теме образовательного события.

4 этап– проведение образовательного события, самый замечательный и долгожданный момент действия. Сам сценарий образовательного события разрабатывается педагогом.

Яркая наглядность (оформление выставки из детских работ, оформление места проведения события согласно тематике), творческое игровое действие, неожиданность и сюрпризность – обязательные критерии проведения образовательного события.

5 этап– рефлексия, эффект от участия в образовательном событии. По итогам образовательного события проводится обмен мнениями об участии в событии, участники делятся своими впечатлениями, высказывают свое мнение по поводу прожитого. На этапе оценки анализируются полученные результаты, определяется эффективность воспитательного воздействия, учитывается положительный и негативный опыт организации и осуществления события, с учетом проведенного анализа вносятся коррективы в образовательный процесс.

Технология создания образовательного события

Тема	
Цели	
Мотивация	
Средства	
Продукт	
Место проведения	
Презентация продукта (способы)	

**«Технология – ГеймДжаз, как
технология проектирования
образовательных событий через
игровую деятельность на
культурном содержании пяти
образовательных областей»**



ТЕХНОЛОГИЯ «ГЕЙМДЖАЗ»

Непосредственно
образовательная
деятельность / сюжет
етно-ролевая игра

Игровой
проблемный
экспромт

Новая
сюжетная
линия

Решение
игрового
проблемного
экспромта

Цель программы стажировки:

Освоение стажерами инструментария самостоятельного проектирования образовательного события через игровую деятельность на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз

Задачи программы стажировки:

1. Создать условия для активного погружения стажеров в практикоориентированную деятельность по проектированию образовательных событий и развитию игровой деятельности дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз.
2. Исследовать семантику и адаптивную проблематику понятий: «образовательное событие», «субъектность», «пространство детской инициативы», «игровая деятельность дошкольников», «проблемная ситуация», «нейроигры», «дивергентное мышление» и др.
3. Способствовать приобретению стажерами практических компетенций работы с технологией «ГеймДжаз».
4. Сформировать совместно со стажерами картотеку рамочных проектов, алгоритма действия педагога для использования в профессиональной деятельности по теме стажировочной площадки.
5. Создать условия для самостоятельной оценки деятельности педагогов при проектировании и реализации образовательного события по технологии ГеймДжаз.

Ключевые идеи опыта

Как не мешать детям играть? Как сберечь их игровое пространство, ценность их воображения и фантазий....

Как использовать полученные знания из огромного информационного поля? Как нам, педагогам, не забыть, что игра – это то, чем должен жить ребенок....

Ответы на эти и многие другие вопросы, думаю, волнуют многих. Ведь целевые ориентиры Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования гласят:

- «ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам»;

- «...проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности-игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности ... способен выбрать себе род занятий, участников по совместной деятельности»;

- «.....активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других...»;

- «ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать.....»

Все это стало для нас Starting point в поиске эффективных технологий, методик, практик, да и просто рассуждений. В основе идеи представленного опыта лежит технология ГеймДжаз.

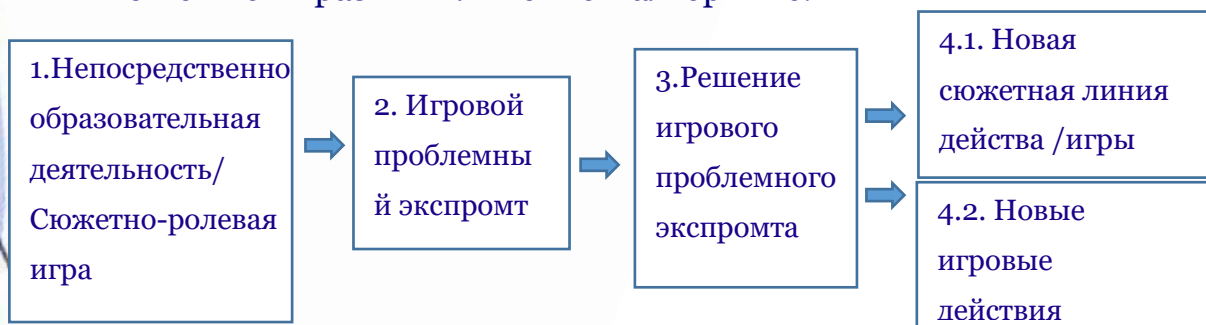
В названии самой технологии уже лежат такие понятия как игра (game) и джаз (музыка, дух) (jazz).

Квинтэссенция, душа данной технологии:

Искусство педагога! Сымпровизировать, вдохновить, взяв на себя роль Дирижёра и Аранжировщика, и как по нотам, повернуть ход детской активности. Решить игровую проблемную ситуацию.

Продолжить, изменив линию сюжета и расширив звучащий ряд игры.

Её можно выразить в линейном алгоритме:



Технологию ГеймДжаз возможно использовать:

1) Непосредственно образовательная деятельность / Сюжетно-ролевая игра.

Позиция взрослого: взрослый – Дирижёр.

Свободная деятельность, в том числе сюжетная игра – самая привлекательная для детей. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений.

В подготовительный период игры педагог инициирует взаимоотношения детей таким образом, что каждый ребёнок находит "свою нишу", в которой полнее проявятся его способности. Дети сами выбирают тему игры, определяют линии её развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру и т.п. Каждый ребёнок свободен в выборе средств воплощения образа.

Самое главное – в игре дети договариваются, совместно воплощают свои замыслы, представления, своё отношение к тому событию, которое разыгрывают.

2) Игровой проблемный экспромт

Позиция взрослого: взрослый - мудрый Аранжировщик.

Взрослый в ходе совместной сюжетной игры усиливает сюжетную линию за счет создания игровой проблемной ситуации, чем провоцирует детей к активному способу её решения, т.о. субъектная позиция будет проявляться в самостоятельности целеполагания и мотивации деятельности, нахождении путей и способов ее осуществления, самоконтроле и самооценке, способности получить результат.

3) Решение игровой проблемной ситуации.


Позиция взрослого: взрослый – партнер - Композитор.

Взрослый предоставляет возможность детям в процессе деятельности найти решение, игрового экспромта. Создать свою матрицу гармонии.

- Формирование интересов и действий ребенка в различных видах деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз.
- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности на культурном содержании пяти образовательных областей с использованием технологии ГеймДжаз.

В зависимости от особенностей общеобразовательной программы и возможностей педагогов, данные трэки через игру помогут решению задач:

- формирование целостной картины мира и расширение кругозора с учетом культурного содержания пяти образовательных областей;
- развитие игровой, познавательно-исследовательской, музыкально – познавательной, творческой и продуктивной (конструктивной) деятельности;
- развитие восприятия, мышления, дивергентного мышления речи, внимания, памяти;
- освоение общепринятых норм и правил взаимоотношений со взрослыми и сверстниками.



Ребенок получает бесценный опыт для дошкольника: ставить перед собой цель и достигать ее, совершать при этом ошибки и находить правильное решение, взаимодействовать со сверстниками и взрослыми. Данная деятельность может служить толчком для дальнейшего активного поиска информации, экспериментирования по заданной теме, что полностью отвечает канонам образовательного события.

Решение игрового проблемного экспромта не ставит точку в развитии игры, осваивая новые знания, детская игра может разворачиваться в новом сюжете.

4) Новая сюжетная линия игры.

Позиция взрослого: взрослый – тактичный Импровизатор.

Импровиз ...Экспромт....Игра продолжается.....

The background features a vibrant, multi-colored gradient from light blue at the top to warm orange and yellow at the bottom. It is filled with floating musical notes and staves in various colors (blue, purple, red, orange). Some notes are sharp and clear, while others are faded and blurry, creating a sense of movement and depth. The overall aesthetic is bright and artistic.

ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

ИГРА!

Игра «Где логика?»



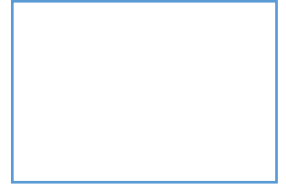
+



+



=



+



+



=



+



+



=



+



+



=



Особенности развития игры дошкольников по методике Е. Е. Кравцовой

- ❖ 2,5 – 4 лет – режиссёрская игра;
- ❖ 4 – 5 лет – образная игра;
- ❖ 5 – 6 лет – сюжетно-ролевая игра;
- ❖ 6 – 7 лет – игра с правилами.

ИГРА	Режиссёрская	До трехлетнего возраста малыш познает окружающую действительность, предметы и их функции. Все пробует на вкус и цвет, щупает, рассматривает. Игры как таковой еще нет. Есть активное исследование предметов этого мира и игровые действия с игрушками: катаем машинку, кормим, купаем, кладем в кроватку куклу, строим из кубиков, варим суп, как мама или забиваем гвоздь, как папа.
	Образная	Образная игра очень любима детьми. Пожалуй, самая любимая, потому что в нее дети играют долго: с 2,5 до 8 лет. Центральной она становится с 4-х лет, а начало приходится примерно на 2,5 года. И здесь уже ребенок учится управлять не игрушкой, как в режиссёрской игре, а собой. Как правило, дети начинают с превращения в животных, это домашние животные, которые ближе всего к ребенку. Постепенно они могут брать на себя роли сказочных героев, потом уже образы людей. Теперь ребенку не нужна игрушка котенка, за которой он прятался в режиссерской игре, здесь можно самому стать котенком, львом, тигром, змеей, обезьяной, рыцарем, принцессой, спасателем, пожарником. Очень важно, что ребенок учится как бы овладевать образом и, соответственно, удерживать этот образ.
	Сюжетно-ролевая	Ее называют королевой всех игр. Это очень важная игра, и здесь уже для ребенка становится притягательным не сюжет, не образ, а именно отношения между ролями. Здесь ребенку обязательно нужны ровесники, потому что отношения – это как минимум двое. И у ребенка появляется естественная потребность играть со сверстниками. На предыдущих этапах – это больше индивидуальные игры, т.е. дети играют рядом. Они могут на какой-то момент соединиться в общем сюжете, но в основном они развивают свои образы и развивают свои сюжеты. А на этом этапе уже – «Мне нужен человек, с которым я буду выстраивать отношения».
	С правилами	Здесь уже нет привлекательного сюжета, уже нет привлекательных ролей, за которые ребенок прячется. Здесь уже, собственно, сам сюжет – это правило, которое важно соблюдать. Здесь ребенок нарабатывает способность подчиняться правилам, причем добровольно. Осмысляет правила, и делает их лично-значимыми. Именно в этой игре ребенок учится соединять «хочу» и «надо».

Роль воспитателя в развитии разных видов игр

Режиссёрская игра

- Предоставлять детям возможность уединения;
- обеспечивать разными материалами;
- насыщать среду различного рода макетами (лес, изба, дворец, улица города и т.п.)
- обеспечивать поддержку детской игры (ненавязчиво задавать ребёнку провоцирующие вопросы, ставить проблему).

Образная игра

- Рассказывать детям истории, сказки, предлагать для рассматривания иллюстрации из книг, просматривать мультфильмы, документальные фильмы;
- насыщать игровую среду необходимым материалом;
- обеспечить сценой – небольшое возвышение, или место, отделённое занавесом из ткани, из ширмы, т. к. ребёнку в образе нужны зрители;
- не вмешиваясь в игру, обязательно обращать внимание на ребёнка, принявшего какой-то образ: «что за кошечка ко мне подошла? молочка хочешь?»;
- можно принять свой образ и обыграть его, побуждая тем самым к игре детей.

Сюжетно-ролевая игра

- Рассказывать детям о нашем социальном устройстве (главный – подчинённый);
- посещать места, где есть социальная жизнь (походы в гости к друзьям, на детские площадки, в магазин, цирк, в театр и т.п.);
- обеспечить энциклопедиями, книгами, фильмами, альбомами, журналами для поиска информации;
- предоставить возможность для самостоятельного моделирования игрового пространства;
- принимать на себя роль в игре, «живущей» в группе;
- обогащать игру новыми персонажами (например, в магазине работают не только продавцы, но и кассиры, консультанты, уборщики и т. п.), игровым материалом, предметами-заместителями.


Игра с правилами

- Обеспечить настольно-печатными, дидактическими играми;
- обеспечить спортивным инвентарём;
- предоставить возможность смоделировать себе место для разворачивания игры;
- побуждать детей к самостоятельному изготовлению игр по собственным правилам.

Сюжет - это та сфера действительности, которая моделируется и воспроизводится в игре. Сюжет - отражение детьми в игре определенных действий, событий, взаимоотношений жизни и деятельности окружающих. Сюжет игры состоит из следующих элементов: действие, персонаж и, предметная ситуация.

Содержание игры, отмечает Д. Б.Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Содержание игры - то, что именно воспроизводится в сюжете. Содержание игры — это то, что выделено ребенком в качестве основного момента деятельности взрослых, отражаемой в игре. Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным стержнем является предметная деятельность людей, к играм, отражающим отношения между людьми, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественным отношениям между людьми.

Мотивы игры связаны с возрастом детей и изменяются на протяжении дошкольного детства, определяя содержание игры. Формируются мотивы под влиянием социальных факторов и зависят от впечатлений, знаний, которые дети получают из самых разных источников: каждодневного жизненного опыта; специального, педагогически организованного ознакомления с явлениями окружающей действительности.



Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д.Б. Эльконин называет единицей игры, ее центром. Она объединяет все стороны игры. Роль является средством реализации сюжета.

Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого.

Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике. К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых вызвали наибольшее эмоциональное впечатление, интерес. Чаще всего это мама, воспитатель, учитель, врач, шофер и т. д.

Игровые действия - это действия, свободные от операционально-технической стороны, это действия со значениями, они носят изобразительный характер.

Игровое употребление предметов - замещения - важнейшая характеристика сюжетно-ролевой игры. Особенность игры состоит в том, что она представляет собой воображение в наглядно-действенной форме. Ребёнок, используя один предмет, в качестве заместителей реальных предметов, осуществляет символизацию, то есть происходит дифференциация означаемого и означающего и рождение символа. В ходе обобщения и сокращения действия изменялся его смысл: действие с ложкой превращалось в кормление кукла, действие с гребешком - в причёсывание и т.п. Если до этого ложка или гребёнка были объектом действий ребёнка, то теперь объектом действий становилась кукла или другая сюжетная игрушка, а ложка или гребёнка, замещённые предметами - заместителями, становились средством выполнения действий кормления или причёсывания, объектом которых становились сюжетные игрушки.

В игре нужен товарищ. Если нет товарища, то действия, хотя и имеют значение, но не имеют смысла. Смысл человеческих действий рождается из отношения к другому человеку.

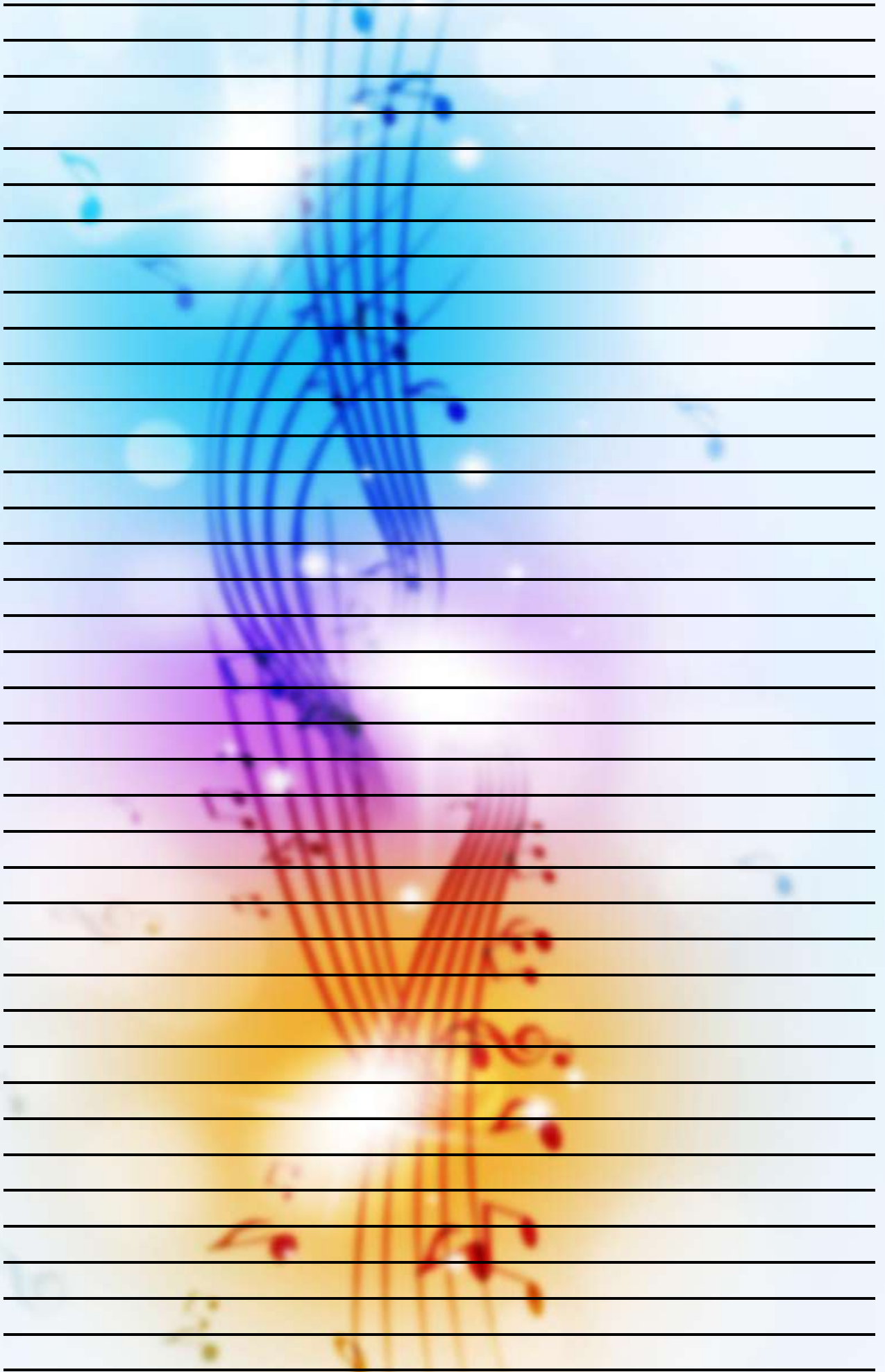
Наиболее важные функции игры:

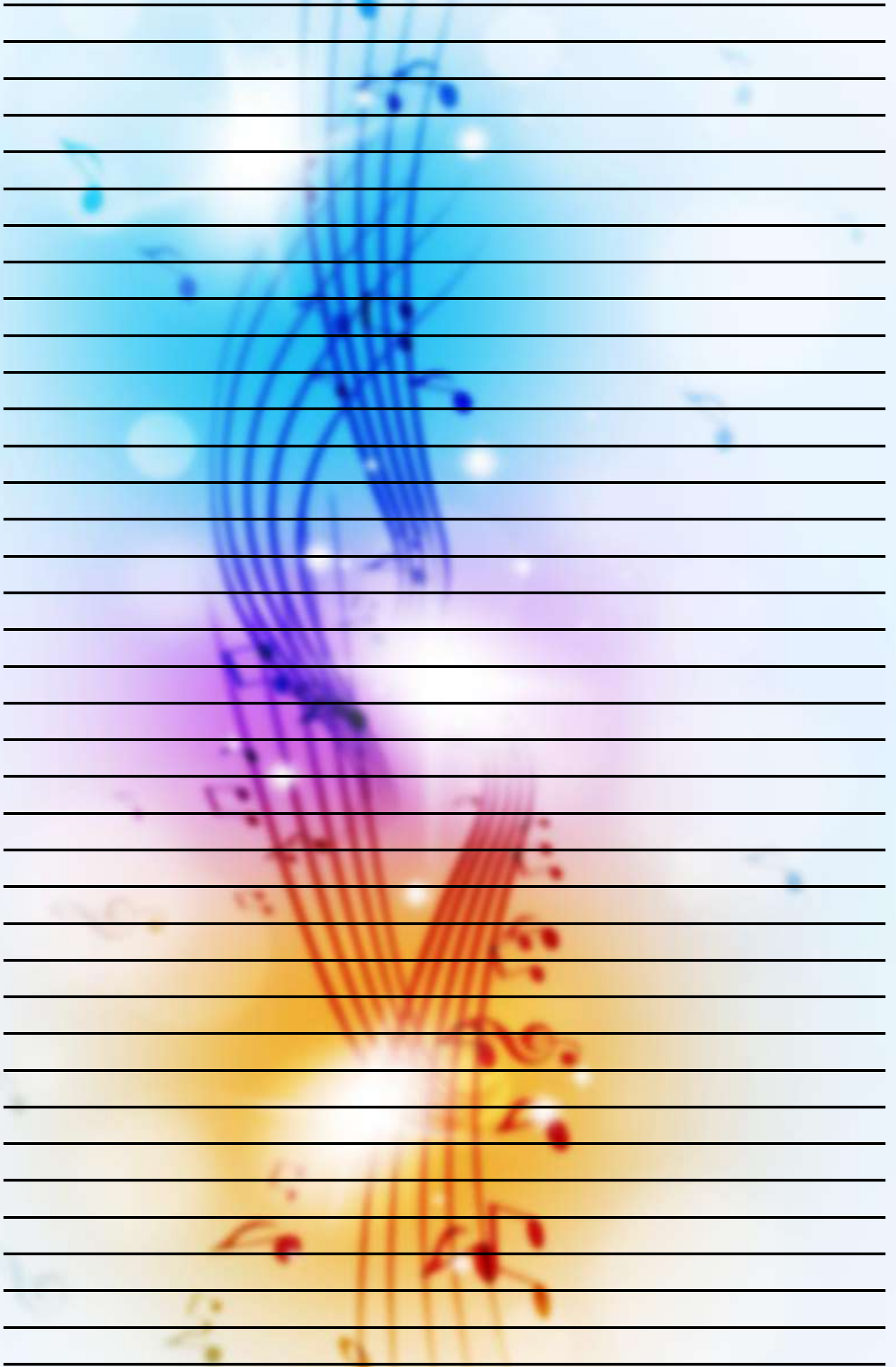
1. Обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания детей.
2. Развивающая функция заключается в развитии ребёнка, коррекции того, что в ней заложено и проявлено.
3. Воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.
4. Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.
5. Развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком.
6. Психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей.
7. Релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.



Виды музыкальной деятельности	Проблемная ситуация (провокации)
Слушание музыки	
Пение	
Игра на музыкально-шумовых инструментах	
Музыкально-ритмические игры	

A sheet of music paper with 20 horizontal black lines. The background is a vibrant, multi-colored gradient transitioning from light blue at the top to yellow and orange at the bottom. Overlaid on this background are several faint, stylized musical staves and notes in various colors (blue, purple, red, orange). The notes are scattered across the page, some appearing to be part of a larger, faint musical composition. The overall aesthetic is artistic and musical.







**Формирование субъектной
позиции детей
дошкольного возраста
на музыкальных занятиях**

«...Чтобы вести за собой кого-то, нужно для начала научиться вести за собой самого себя, быть автором собственной жизни...»

1. Из чего состоит субъектность?

Ребенок дошкольного возраста наиболее полно развивается в детских видах деятельности. Вместе с тем, исследования последних лет доказывают, что очень важно, чтобы в детской деятельности у дошкольника формировались субъектные проявления, чтобы он мог занять позицию субъекта деятельности.

Задание. Работа с метафорическими картами.

Упражнение «Квантовый скачок»

Представьте, что вы всемогущий волшебник и можете отправиться путешествовать во времени. Закройте глаза, сейчас мы отправимся в ваше прошлое, вы видите себя ребёнком.....

Вспомните яркую, позитивную историю, событие, действие из детства, источником и инициатором которой были вы.

Субъектность стоит рядом с такими понятиями, как воля, авторство, творчество, действие по собственному замыслу, целеустремленность, ответственность, самостоятельность, самоорганизация, преодоление трудностей, доведение до результата, внутренний стержень, умение принимать решения, лидерство...

Субъектность – это энергичное преодоление наличной ситуации в соответствии с собственным замыслом.

Субъектность у ребёнка это - способность проявлять:

1. инициативу и ответственность
2. осмысленность своему авторскому и творческому действию, которое он иницирует и реализует
3. самостоятельность, самостоятельный поиск и реализацию способов самоопределения и самореализации
4. рефлексия

Как выглядит момент субъектности у ребенка? Как работает модель, порождающая субъектность? Мы наблюдаем ее в тот момент, когда ребенок делает открытие, видит нечто, что от него не требовалось по условиям задачи.

Наша задача любую деятельность детей как-то так поддержать, что-то в среду принести, чтобы становилась детская субъектность. Любую образовательную ситуацию превращаем, разворачиваем в ситуацию субъектности.

2. Практическая работа на отработку приёмов субъектности

Техника «Ловец идей или хвостики субъектности»

Приёмы поддержки детской субъектности:

- принятие и поддержка инициативы детей
- возможность собрать круг по инициативе ребёнка при помощи воспитателя
- вопросы о намерениях ребёнка о его впечатлениях, предложения развернуть тему
- открытые вопросы к детям, внимательное выслушивание предложений
- проблемная ситуация
- список в котором дети будут выражать собственные намерения
- нахождение в среде муз зала материалов, вызывающих интерес к теме в доступности детям

Создавая пространство для выбора и ответственности ребенка, способствуем становлению его субъектности детей.

3. Как субъектность формируется в дошкольном возрасте?

Важно понимать, что в развитии ребенка фигура, а что фон. В дошкольном возрасте фоном являются базовое доверие, автономия и самостоятельность, инициативность. Если этих трех вещей нет, у ребенка будут «заняты руки» и он не сможет приобретать необходимые ему знания. Иначе говоря, можно ребенка учить чтению и письму, но только в том случае, если мы обеспечили ему условия, позаботились о фоне.

Чем полезно раннее развитие субъектности?

Если ребенок научится самоопределяться и ставить себе задачи, это поможет ему потом в учебной деятельности, где есть планирование и оценка себя. И все это формируется в дошкольном возрасте не в учебе, а в других занятиях: в исследовании, проектировании, игре, творчестве, в слушании музыки.

А ещё на музыкальных занятиях где формируется субъектность?

4. Как проявляется недостаток субъектности во взрослом возрасте

Иногда недостаток субъектности проявляется в ситуациях, которые кажутся максимально далекими от детского опыта, замечает коуч лидеров и управленческих команд, член-корреспондент РАО Михаил Кларин. Речь идет, в частности, о передаче бизнеса по наследству. По некоторым данным, эта ситуация складывается благополучно для старого и нового собственника только в 30% случаев, а иногда успех достигает 95%.

Конечно, со стороны детей бывают разные ситуации: иногда они просто не хотят становиться во главе семейного бизнеса, отмечает коуч. Кроме того, возможна ситуация, когда старший собственник на самом деле не готов передать свое дело по наследству.

Михаил Кларин видит истоки многих проблем и барьеров, с которыми сталкиваются семьи крупных собственников, в детских ситуациях. И сами бизнесмены тоже улавливают эту связь с эпизодами из детства.

Как соотносится неготовность и неспособность принять на себя руководство семейным бизнесом с субъектностью и лидерскими качествами? Михаил Кларин считает, что связь здесь самая прямая.

Чтобы вести за собой кого-то, например, сотрудников своего предприятия, коллег, нужно для начала научиться вести за собой самого себя, быть автором собственной жизни.

Такой социальный запрос на авторство самого себя сейчас явно выражен. Но есть и противоположная тенденция: отложенное взросление (таких не до взрослых называют кидалтами) и СОЖ — синдром отложенной жизни.

Как выглядит отложенное взросление? Выросшие дети постоянно откладывают отделение от родителей и начало самостоятельной жизни, окончательный выбор профессии, вступление в брак, рождение детей.

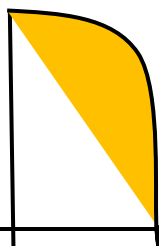
Это не значит, что важные жизненные решения никогда не принимаются (и этим отложенное взросление отличается от инфантилизма), но они принимаются гораздо позже, чем можно было ожидать.

Если сын не отделился психологически от отца, не стал в полной мере самостоятельной личностью, ему будет трудно возглавить бизнес. Нужно сначала сепарироваться от родителя, чтобы быть способным подхватить его дело.

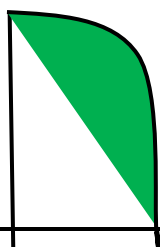
Субъектность можно рассматривать как основу настоящего, полноценного взросления, а значит, и основу лидерства, которое всегда предполагает готовность ошибаться и принятие риска.

Субъектность бесценна для жизни, но для жизни в активной, авторской позиции. Если в детстве у ребенка не сформировались базовое доверие, автономия и инициативность, то вряд ли эти качества сами собой сформируются у взрослого. Конечно, можно сознательно развивать их и в более позднем возрасте, но это гораздо труднее.

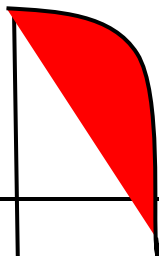
Рефлексия 1 дня
«Веселые нотки»



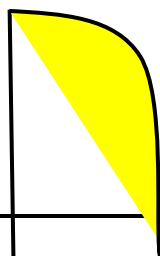
Моя оценка
атмосферы



Мне было
трудно, но



Для меня было
недостаточно....



Для меня было
важным и
интересным....

Рефлексия

2 дня

сегодня я узнала...

меня удивило...

было интересно...

у меня получилось...

было трудно...

я попробую...

я научусь (ласть)!

ИТОГОВАЯ РЕФЛЕКСИЯ

Заберу с собой!



Переработаю, доработаю- «докручу»



Ненужно, бесполезно – выброшу



ЛИСТ ПОЖЕЛАНИЙ



СЕРТИФИКАТ