

# Дневник стажировки

**Технология «Образовательная провокация как способ развития игрового опыта младших дошкольников».**

**Заречный 2024**

# Правила

## ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:

- ☑ **Держи ДНЕВНИК всегда под рукой во время стажировки, ведь в нем будешь отмечать для себя всю важную и необходимую информацию**
- ☑ **Не забывай записывать вопросы, наблюдения и размышления**
- ☑ **Каждый вечер отправляй фото странички ДНЕВНИКА руководителю стажировки в личных сообщениях в ВК**



## **ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ!**

**МАДОУ «Детский сад № 11»**  
442963, Пензенская область, г. Заречный, ул. Озерская, д. 12а  
Электронная почта: ds11.zato@yandex.ru  
Группа Вконтакте: МАДОУ «ДЕТСКИЙ САД 11», г.Заречный

<i><b>Вязова Ольга Александровна</b></i>	<i><b>Заведующий</b></i>
<i><b>Сидоркина Оксана Юрьевна</b></i>	<i><b>Заместитель заведующего</b></i>
<i><b>Волдырева Екатерина Алексеевна</b></i>	<i><b>Воспитатель, руководитель стажировки</b></i>

**Программа стажировки**  
**«Образовательная провокация как способ  
 развития игрового опыта младших  
 дошкольников»**

<b>1 день.</b>	
	Завтрак
	Открытие стажировки
	Рассмотрение классификации игр по Е.Е. Кравцовой.
	Наблюдение за реализацией технологии ведущим стажировки.
	Оценка стажерами игровой деятельности, организованной ведущим стажировки
	Обсуждение ключевых критериев оценочного инструментария, позволяющего судить об уровне сформированности условий для реализации игровой деятельности.
	Экспертиза РППС младших групп
	Презентация результатов экспертизы
	Заполнение дневника стажировки
	Вечернее мероприятие.
<b>2 день.</b>	
	Завтрак

	Утренний круг
	Составление портрета «Играющий педагог», определение профессиональных компетенций
	Стажерская проба. Выход в группы для педагогического наблюдения за режиссерской игрой.
	Стажерская проба. Создание элементов провокации в предметно-пространственной среде для развертывания режиссерской игры с младшими дошкольниками
	Стажерская проба. Развитие навыка разворачивания режиссерской игры. Работа в группах.
	Рефлексия.
	Мероприятие.
<b>3 день</b>	
	Завтрак
	Утренний круг
	Стажерская проба. Внедрение новых идей.
	Самоанализ и самооценивание стажерами профессиональных компетенций, необходимых для реализации технологии «Образовательная провокация как способ развития игрового опыта младших дошкольников».
	ART-релакс «Цвет моей игры».
	Многоуровневое оценивание результатов стажировки. Технология «Открытый микрофон». Технология «Сиквейн»

## **Технология «Образовательная провокация как способ развития игрового опыта младших дошкольников».**

**Цель программы стажировки:** формирование профессиональных компетенций стажеров посредством погружения в деятельностный формат работы, провоцирование игровой деятельности младших дошкольников на культурном содержании пяти образовательных областей.

### **Задачи программы стажировки:**

- создать условия для развития профессиональных предметно-информационных компетенций стажеров посредством погружения в деятельность;
- создать условия для овладения стажерами технологией вброса провокаций в предметно-пространственную среду для развития игровых навыков младших дошкольников;
- разработать совместно со стажерами новые приемы провокации для развития и поддержки режиссерской игры младших дошкольников;
- сформировать совместно со стажерами кейсы практических материалов для поддержки и инициирования творческой и игровой деятельности младших дошкольников;
- обеспечить комфортные условия для взаимодействия участников стажировки.

## Ключевые идеи опыта.

Согласно ФГОС ДО образовательный процесс в ДОО должен строиться на принципе личностно-ориентированного взаимодействия взрослых с детьми, создавать условия для развития личности ребенка, способствовать развитию любознательности как основы познавательной активности, обеспечивать развитие его творческих способностей и заботу о его эмоциональном благополучии. Основным условием всестороннего развития личности дошкольника является игра.

В игре у ребенка есть возможность реализовать и творчески воспроизвести свой субъектный опыт, проявить активность, которая позволяет ощутить свою внутреннюю свободу, самостоятельность, взаимодействовать с окружающими на равных условиях.

Младший дошкольный возраст – время формирования игровых навыков детей. Однако, жизненный и игровой опыт ребенка еще беден, а сюжеты игр сравнительно не сложны. Чаще всего это цепочки знакомых ребенку действий (машины едут в гараж, кукла обедает, спит), а за игрушками закреплены постоянные роли, которые обусловлены внешним видом игрушки (бабка, зайчик, медведь). Поэтому задача педагога - создать такую предметно-пространственную среду, которая способствует развитию и обогащению игровой деятельности детей. Е.Е. Кравцова в своей книге «Разбуди в ребенке волшебника» отмечает, что особенность режиссерской игры в том, что ребенок создает себе укромное место, с четкими границами, внутри которых он-всемогущ. Так и мы в нашей группе играем везде: в раздевалке, на табуретке, на столе и под столом. Место для игры никогда не ограничивается традиционным ковром в групповой комнате.

Для поддержки и развития игровой деятельности дошкольников использую технологию «Образовательная провокация как способ развития игрового опыта младших дошкольников».

Данная технология стимулирует развитие игровой активности, воображения, фантазии.

В качестве провокаций могут выступать различные предметы, неожиданно появившиеся в групповом помещении: незнакомые игрушки, игровые поля, неструктурированный материал в качестве предметов-заместителей. Эти предметы педагог размещает на открытых, доступных для детей поверхностях: полках, столах, табуретках, полу, под столом, где малыши спокойно могут подойти и реализовать свой игровой замысел.

Технология «Образовательная провокация как способ развития игрового опыта младших дошкольников» помогает построить взаимоотношения детей таким образом, что каждый ребёнок имеет возможность проявить свои способности, интересы, выбрав игровое поле и игрушки по своему замыслу. У детей есть выбор: самостоятельно реализовывать задуманное или играть с партнером (хотя режиссерская игра, в своей основе, игра в одиночку).

Роль педагога в режиссерской игре на различных этапах ее развития разная. Это и демонстратор игрового поведения с целью обогащения игрового опыта детей, и мотиватор-провокация с целью поддержки и развития игрового сюжета, и сторонний наблюдатель с целью анализа игровых навыков дошкольников.

2 этап - Демонстрация и показ различных вариантов игрового поведения, способствующих накоплению игрового опыта младших дошкольников.

3 этап – Вовлечение детей в игровую деятельность (пассивную – в роли наблюдателя или активную – непосредственного участника режиссерской игры).

4 этап – Постепенный выход из игры взрослого, наблюдение за самостоятельной игрой детей.

II. Игра спровоцирована взрослым или ребенком, педагог подстраивает когнитивные задачи в замысел детей (педагог – мотиватор-провокация).

1 этап – Провокация. В качестве провокации возможно использование любого элемента, описанного выше.

2 этап – Инициирование и поддержка режиссерской игры младших дошкольников, встраивание в нее когнитивных задач.

3 этап – Постепенный выход из игры взрослого, наблюдение за самостоятельной игрой детей.

# Синквейн

( выявление личностно-значимых целей)

Тема	• СТАЖИРОВКА
2 прилагательных	
3 глагола	
Фраза, выражающая отношение к теме ( 4 слова)	
существительное-синоним первой строки	

## Периодизация детской игры по Кравцовой Е.Е.

Е.Е. Кравцова детально описала модель, объясняющая пути возникновения и развития игры. Она представлена в периодизации развития игры, за основу построения которой взят выделенный Л.С. Выготским критерий я - наличие мнимой воображаемой ситуации.

### ***Выводы, полученные Е.Е. Кравцовой:***

1. Игровая деятельность является качественно неоднородной, а многообразной деятельностью. На протяжении дошкольного возраста она претерпевает прогрессивные изменения.
2. Сюжетно - ролевая игра действительно занимает центральное место в дошкольном возрасте. Вместе с тем источниками ее являются два предшествующих вида игры: режиссерская, где предметное манипулирование и управление игрушками благоприятствует развитию у ребенка способностей к ролевому взаимодействию: умению смотреть на игровую ситуацию с различных позиций, и образная, где на основе выделения характерных признаков поведения различных объектов у ребенка складывается способность к идентификации с тем или иным образом. Без развития указанных способностей согласованные действия партнеров в сюжетно - ролевой игре невозможны.
3. Развитие сюжетно - ролевой игры идет от индивидуальной игры с куклой, к играм вдвоем со сверстником, к развернутой коллективной игре со множеством взаимосвязанных ролей и сюжетных линий. В развитой сюжетно - ролевой игре имеет место особая форма режиссерской игры, в которой дети занимаются своеобразной режиссерской деятельностью.
4. К концу старшего дошкольного возраста появляются игры с правилами, особенностью которых являются наличие подготовительного этапа, на котором дети осваивают правила. В этих играх нет роли, но есть особая внутренняя позиция и образ действий, оговоренный правилами. Умение выработать такую позицию, устойчиво ее удерживать и адекватно действовать, соотносясь с ней, формируется в предшествующей сюжетно - ролевой игре.
5. Венчает все развитие игры режиссерская игра на новом уровне. Ее отличает качественное обогащение сюжета, возможность коллективного

действия и сотрудничества, включения в нее элементов продуктивных видов деятельности.

### ***Виды игры по Е.Е. Кравцовой.***

- предметное манипулирование и управление игрушками (1-2 лет);
- режиссерская (2-3 лет) – одиночная игра, ребенок не принимает на себя роль, а распределяет роли между игрушками (предметами);
- образно-ролевая (3-4 года) – принятие на себя образа и характерного поведения какого-либо объекта (машинка, зайчик);
- сюжетно — ролевая (4-5) – принятие действительной роли и действия в соответствии с нею (продавец, врач);
- игра с правилами (5-6 лет) – фиксированное правило, цель-результат-выигрыш, подчинение правилу;
- режиссерская игра высокого уровня (6-7 лет) – коллективная, несколько линий развития сюжета (один предмет может выполнять разные функции)

### ***Понятийный аппарат играющего педагога.***

- «**Игра** — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» (В.А. Сухомлинский).
- **Игра** – это деятельность символическая, так как реальные предметы в ней замещаются символами – предметами или действиями, замещающими реальные.
- **Игра** – источник развития, она создает зону ближайшего развития, т.е. определяет развитие ребенка, утверждал Л.С. Выготский
- «**Игра** — это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» (Л.С. Выготский).

### **Понятийный аппарата на этапах игры в дошкольном возрасте:**

Формула развития этапов в дошкольном возрасте:

***Режиссёрская игра – образно-ролевая игра – сюжетно-ролевая игра – игра с правилами – режиссёрская игра высокого уровня.***

**Контекстное поле (предмета или явления)** – механизм, который даёт возможность в воображении видеть целое раньше частей.

**Психологическая готовность к игровой деятельности = воображение + наличие субъекта речи. Режиссёрская игра**

«Благодарный зритель» - педагог, который может задать уточняющие вопросы ребёнку недирективным способом.

**Двупозиционность** – это действия ребёнка с одной стороны – режиссёра – постановщика, с другой стороны – исполнителя всех ролей.

**Игровой материал и игровое пространство** – игровое поле, мелкие игрушки, предметы-заместители.

### **Образная игра**

**Идентификация в игре** – отождествление ребёнка с тем, или иным героем, персонажем, предметом.

**Позиция режиссёра в образной игре** – направление игровой деятельности не вовне, а во внутрь себя.

**Игровой материал и игровое пространство** – неоформленный материал, костюмы, атрибуты для образа.

### **Сюжетно-ролевая игра**

**Тема** - область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре.

**Сюжет** - определенную последовательность событий, разыгрываемых в игре.

**Сценарий игры** - игры (особенно с бытовыми сюжетами) разыгрываются с разным содержанием на протяжении всего дошкольного детства. Игры на одну и ту же тему могут быть представлены разными сюжетами: так, например, игра в «семью», в «дочки - матери» реализуется разыгрыванием сюжетов прогулки, обеда, стирки, приема гостей, мытья ребенка, его болезни и т.д.

**Роль** - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

**Роли выполняются детьми при помощи игровых действий:** «врач» делает укол «больному», «продавец» отвешивает «покупателю» «колбасу», «учитель» учит «учеников» «писать» и т.д.

**Содержание** игры - то, что ребенок выделяет как основной момент деятельности или отношений взрослых. Дети разных возрастных групп при игре с одним и тем же сюжетом вносят в нее разное содержание: для младших дошкольников это - многократное повторение какого-либо действия с предметом (поэтому игры могут именоваться по названию

действия: «качать куколку» при игре «в дочки - матери», «лечить медвежонка» при игре «в больницу», «резать хлеб» при игре «в столовую» и т.д.); для средних это - моделирование деятельности взрослых и эмоционально значимых ситуаций, выполнение роли; для старших - соблюдение правила в игре. Содержание игры в одних и тех же сюжетах в разных возрастных группах различное.

**Ролевые и реальные отношения** - первые отражают отношение к сюжету и роли (конкретные проявления персонажей), а вторые выражают отношение к качеству и правильности выполнения роли (они позволяют договариваться о распределении ролей, выборе игры и реализуются в игровых «ремарках» типа «надо делать так», «ты неправильно пишешь» и т.п.)

**Игровой материал и игровое пространство** – игрушки и разнообразные другие предметы, при помощи которых дети разыгрывают сюжет и роли., а так же то место, где, собственно, дети играют ( а это тоже может быть где угодно). Игровое пространство представляет собой границы, в пределах которых территориально разворачивается игра.

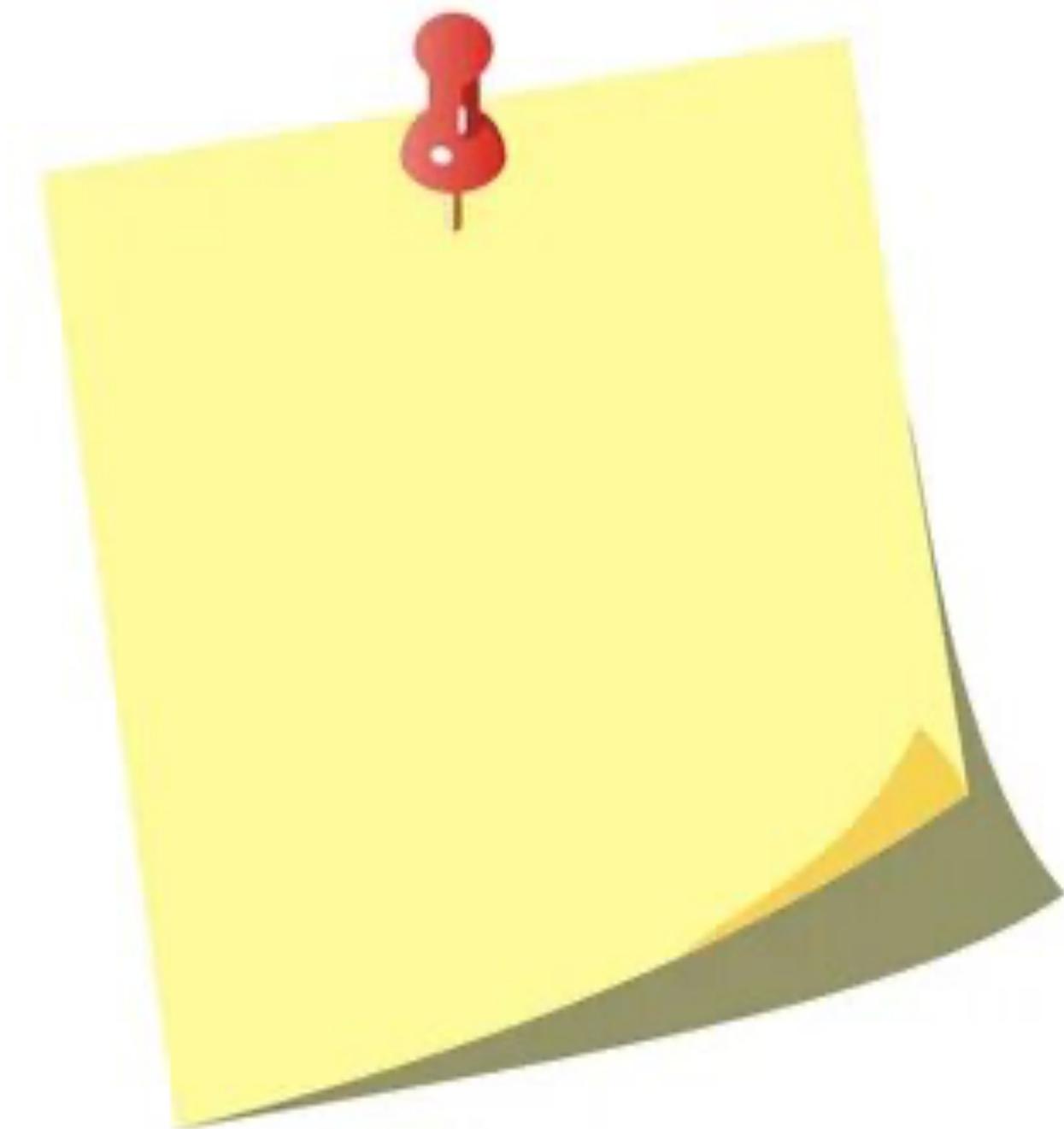
### **Игра с правилами**

**Правило** – основной элемент в игре.

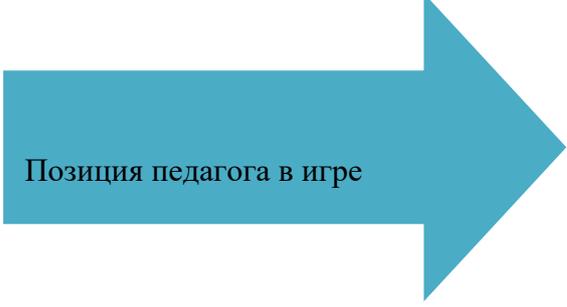
*Игра с правилами развивается от развернутой воображаемой ситуации и свернутых правил к развернутым правилам и свернутой воображаемой ситуации.*

**Подготовительный период** – отличительная черта игры, требующая договора участников игры о способе ее реализации.

Для заметок:



# Экспертный лист оценки игровой деятельности педагога

 <p>Элементы РППС, используемые для провокации, развития и поддержки игровой</p>	
 <p>Коммуникативные способности</p>	
 <p>Эмоциональная выразительность</p>	
 <p>Умение внести когнитивную задачу</p>	
 <p>Позиция педагога в игре</p>	

Маркеры игрового поведения  
дошкольников,  
характеризующие актуальный  
тип игры

## Экспертная карта РППС младших групп.

<b>Методические рекомендации для экспертизы среды</b>	Ср.гр. «Капельки»	Ср.гр. «Пчелки»	Мл. гр. «Звездочки»	Мл. гр. «Гномики»
<b>Маркеры среды, позволяющие установить, что игровая деятельность проживается детьми</b>				

## Рефлексия первого дня

Напишите небольшие по объему тексты-эссе, охарактеризуйте личностные результаты после первого дня.

*Заполни и отправь фото ведущему стажировки в ВК*

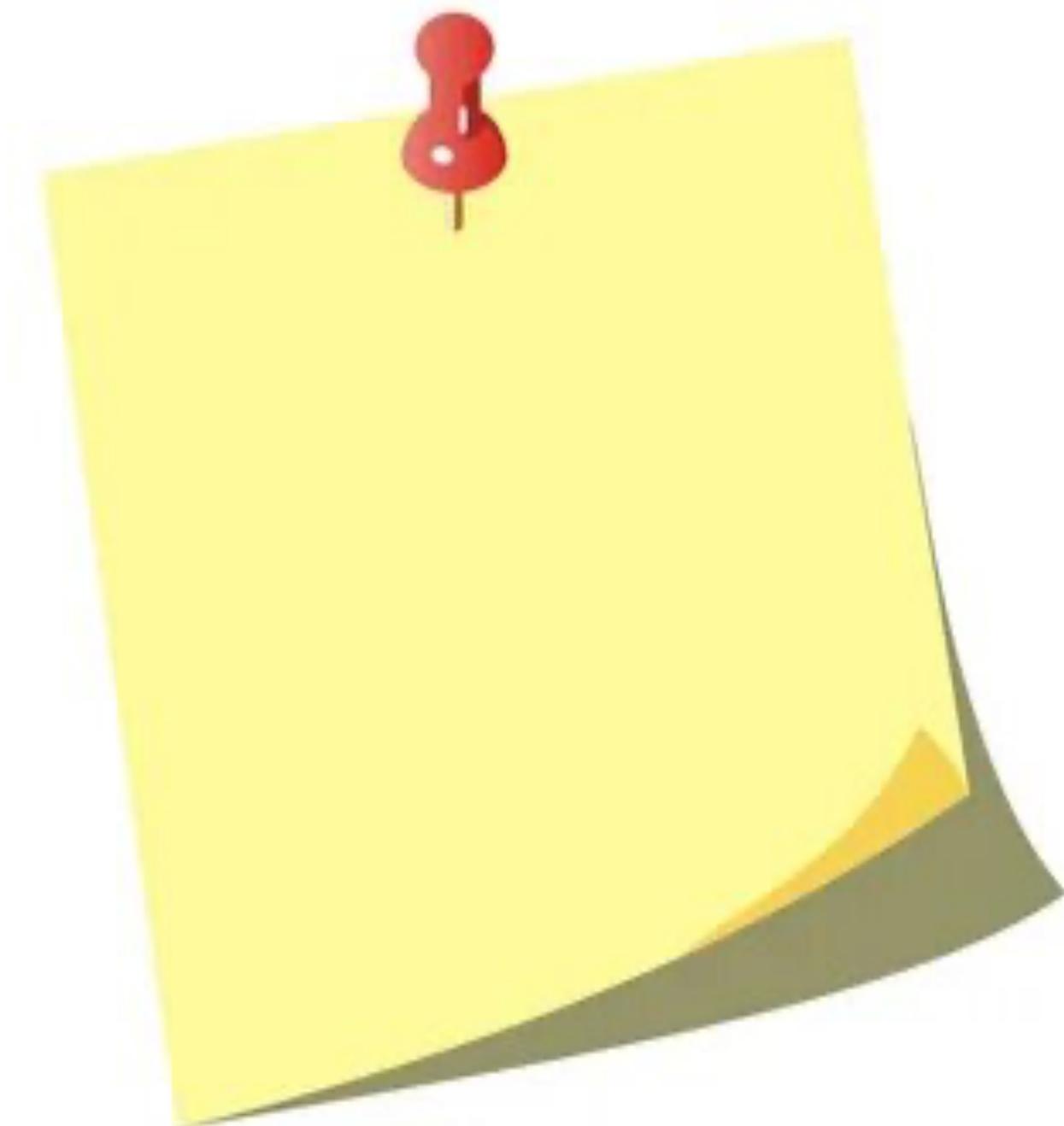


«Что дал мне этот день?»

«Я думаю, что сегодня я...»

«Результаты сегодняшнего дня и их оценка»

Для заметок:



# Рефлексия второго дня:

*Заполни и отправь фото ведущему стажировки в ВК*

## «Паутинка»

«Хотелось бы вернуться  
к...»

«Мне было интересно  
работать с...»

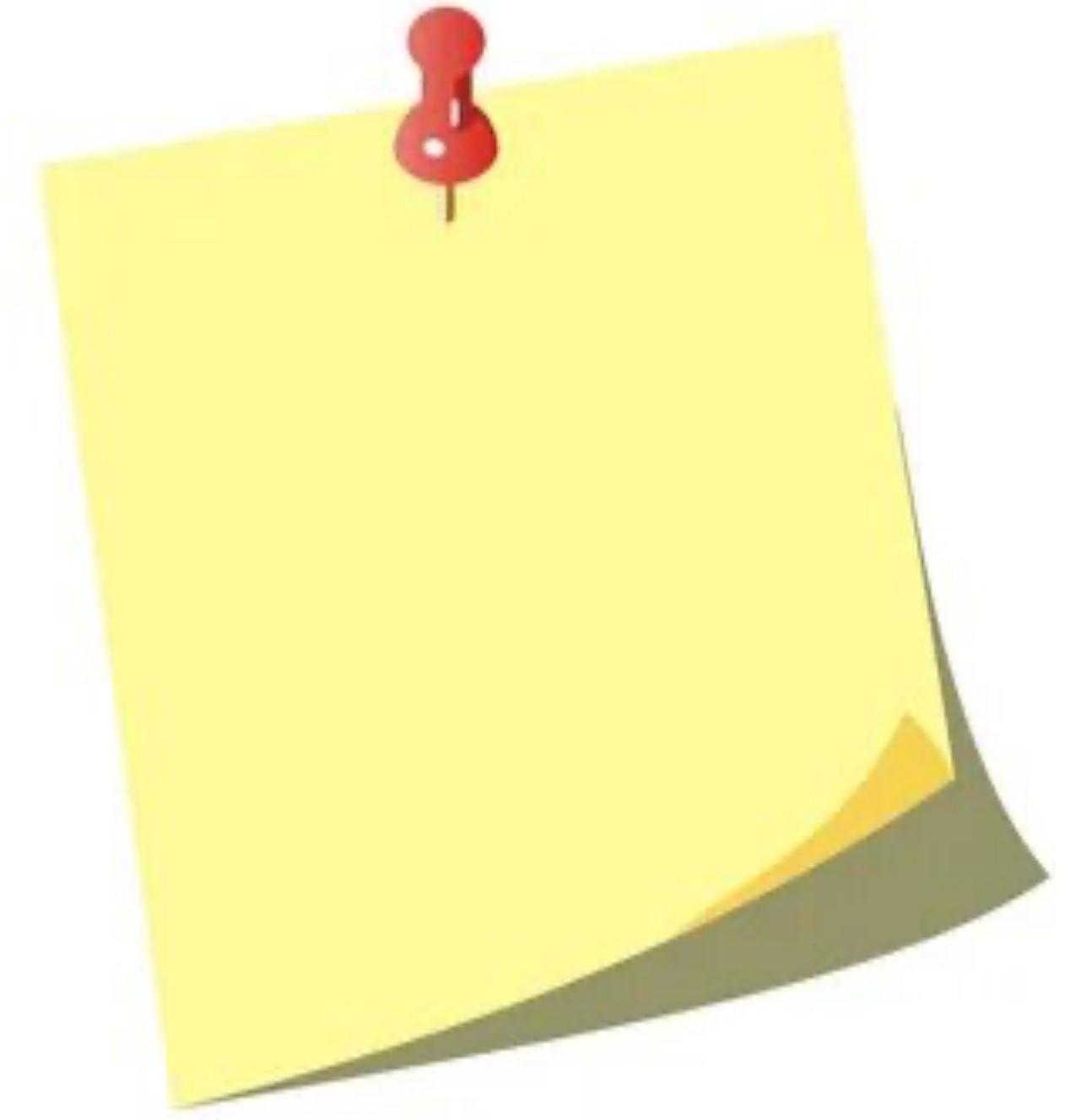
«Моменты, которые не  
понравались, были излишни...»

«То, что взяла для себя ...»

«То, что сегодня меня  
порадовало и вдохновило...»



Для заметок:



( выявление достижений результатов стажировки)

Тема	• СТАЖИРОВКА
2 прилагательных	
3 глагола	
Фраза, выражающая отношение к теме ( 4 слова)	
существительное-синоним первой строки	

# Итоговая рефлексия «Открытый микрофон»



# Отзыв о стажировке



*Несколько слов о том, как прошла стажировка*

A large, light blue rounded rectangular area intended for writing a review. It has a grey tab on the top left corner and a grey tab on the bottom left corner, suggesting it is a page from a notebook or a scroll.

«Мои новые знакомые»

<p><i>Знакомое лицо!</i></p>		
<p><i>Тезка</i></p>		
<p><i>Человек с самым умным видом</i></p>		
<p><i>Мы – земляки!</i></p>		
<p><i>Самый интересный собеседник</i></p>		
<p><i>Человек – генератор идей!</i></p>		



## *Список*

### *участников стажировки*

- 1. Селина Юлия Васильевна г. Лесной*
- 2. Юхта Ирина Владимировна г. Железногорск*
- 3. Соловьева Алена Анатольевна г. Десногорск*
- 4. Досягаева Валерия Александровна г. Лесной*
- 5. Скорнякова Мария Олеговна г. Северск*
- 6. Бабенкова Валентина Геннадьевна г. Заречный  
СО*
- 7. Веселова Дарья Сергеевна г. Новоуральск*
- 8. Варламова Светлана Викторовна г. Заречный  
ПО*
- 9. Романцова Елена сергеевна г. Заречный ПО*
- 10. Залетова Алена Алексеевна г. Заречный ПО*
- 11. Степанчева Анастасия Вячеславовна  
г. Заречный ПО*
- 12. Трушина Наталья Васильевна г. Заречный  
ПО*
- 13. Загрицына Наталья Васильевна г. Заречный  
ПО*
- 14. Щербакова Ольга Вадимовна г. Заречный ПО*
- 15. Войнова Татьяна Анатольевна г. Заречный  
ПО*
- 16. Додонова Елена Вячеславовна г. Заречный  
ПО*