

**МКУ «КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ Г.УЛАН-УДЭ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 96 «КАЛИНКА» Г.УЛАН-УДЭ**

670042, Республика Бурятия г. Улан-Удэ, Проспект Строителей, 32а
тел./факс 8 (3012) 46-96-30, 8 (3012) 46-96-20 e-mail: ds_96@govrb.ru



ОБЩИЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ ШИК НА 2 ГОДА

**«ПРАКТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ИГРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ»**



УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий МБДОУ
д/с №96 «Калинка»
Т.В.Шангина
15.10.2025

Улан-Удэ, 2025

ПРОГРАММА «ШКОЛА ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ (ШПИК)»

«Развитие и образование ни одному человеку не могут быть даны или сообщены. Всякий, кто желает к ним приобщиться, должен достигнуть это собственными силами, собственным напряжением. Извне он может получить только первоначальную мотивацию, которая постепенно перерастает в желание самосовершенствоваться, а затем творить»

А. Дистервег.

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ «ШКОЛА ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ИГРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ (ШПИК)»

Основания для разработки программы:	-Требования ФГОС ДО к игровой деятельности как ведущей форме развития дошкольников. -Результаты SWOT-анализа МБДОУ №96 «Калинка» (выявлены слабые стороны: низкая игровая компетентность педагогов, формализм во взаимодействии с родителями). -Данные анкетирования: 38% воспитателей испытывают трудности в организации игры, 80% родителей редко играют с детьми.
Назначение программы:	Формирование профессионально-игровых компетенций педагогов и родителей для создания развивающей игровой среды, соответствующей современным требованиям дошкольного образования.
Цель программы:	Повышение качества игровой деятельности детей через развитие профессиональных компетенций педагогов и игровой культуры родителей.
Задачи программы:	1. Разработать модульную систему обучения, объединяющую: -Теоретические курсы (онлайн и офлайн). -Практические мастерские и стажировки. -Сетевые проекты для педагогов и родителей. 1. Создать условия для трансляции лучших игровых практик через: -Внутрикорпоративные конкурсы. -Открытый банк методических материалов. -Ежегодный фестиваль детской игры. 2. Внедрить систему мониторинга, включающую: -Диагностику игровых компетенций педагогов и родителей.

	-Анализ динамики развития детей через игровую деятельность.
Сроки реализации:	2024–2026 гг.
Ожидаемые конечные результаты:	-Повышение уровня игровых компетенций педагогов на 40%. -Увеличение доли родителей, вовлечённых в игровую деятельность, до 65%. -Создание банка методических материалов и цифровой платформы ШПИК.
Пути реализации:	-Образовательные туры, стажировки, мастер-классы. -Совместные проекты педагогов и родителей. -Экспертный мониторинг и корректировка программы.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) игра признана ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Согласно п. 2.7 ФГОС ДО, игровая деятельность является:

- Основным инструментом социализации и познания мира.
- Средством развития ключевых компетенций: коммуникативных, творческих, регуляторных.
- Способом формирования «умения учиться» через инициативу и самостоятельность.

Однако современная образовательная практика выявляет ряд противоречий:

1.Между требованиями ФГОС ДО и реальным уровнем игровой компетентности педагогов.

По данным мониторинга МБДОУ №96 «Калинка» (2024 г.), 38% воспитателей испытывают трудности в организации сюжетно-ролевых игр, а 62% используют шаблонные методы, не соответствующие возрастным потребностям детей.

2.Между потенциалом игры и её недооценкой в семейном воспитании.

Опрос родителей показал: только 20% регулярно играют с детьми, 45% заменяют совместную игру гаджетами.

Профессионально-игровая компетентность (по определению Р.И. Разаевой) — это интегративное качество педагога и родителя, включающее:

Знания: теории игры (культурно-историческая концепция Л.С. Выготского, классификация Д.Б. Эльконина) и возрастных особенностей игровой деятельности.

Умения: проектировать развивающую игровую среду, использовать игру как инструмент решения образовательных задач.

Навыки: ненавязчивого сопровождения детской инициативы, анализа и коррекции игровых ситуаций.

Развитие этой компетентности становится ключевым условием выполнения требований ФГОС ДО и преодоления кризиса игровой культуры в цифровую эпоху.

Программа «Школа профессионально-игровых компетенций» обеспечивает системный подход к развитию игровой культуры в ДОУ и семье. Её реализация способствует выполнению требований ФГОС ДО, повышению качества дошкольного образования и укреплению детско-родительских отношений.

1. Цели и задачи программы в контексте современных вызовов

Стратегическая цель ШПИК:

Создание системы непрерывного развития профессионально-игровых компетенций педагогов и родителей для обеспечения качества дошкольного образования в соответствии с ФГОС ДО.

Задачи программы

1. Разработать модульную систему обучения, объединяющую:
Теоретические курсы (онлайн и офлайн).
Практические мастерские и стажировки.
Сетевые проекты для педагогов и родителей.
2. Создать условия для трансляции лучших игровых практик через:
Внутрикорпоративные конкурсы.
Открытый банк методических материалов.
Ежегодный фестиваль детской игры.
3. Внедрить систему мониторинга, включающую:
Диагностику игровых компетенций педагогов и родителей.
Анализ динамики развития детей через игровую деятельность.
Обучение родителей методам игрового взаимодействия, альтернативным гаджетам.

2. Методологическая основа программы

Программа опирается на:

1. Культурно-историческую теорию Л.С. Выготского: игра как «зона ближайшего развития», где ребёнок осваивает социальные роли.
2. Исследования Д.Б. Эльконина: классификация игр и их связь с возрастными этапами.
3. Современные подходы: геймификация образования (К. Капп).

3. Инновационность программы заключается в: синтезе традиционных и цифровых форматов (например, сочетание глинолепки с AR-квестами), сетевом взаимодействии (педагоги + родители + дети).

4. Связь с приоритетными направлениями образования

Программа соответствует:

- Национальному проекту «Образование»;
- Задача развития «гибких компетенций» у детей.
- Концепции развития дошкольного образования РФ до 2030 г.;
- Акцент на индивидуализацию и цифровизацию.

-Стратегии воспитания РФ: формирование ценностей через игровую деятельность.

5. Структура программы

Программа рассчитана на 2 года и включает 4 модуля:

Модуль 1. Теоретико-методологический

Формы работы: Лекции, вебинары, анализ видеокейсов.

Содержание:

- Психолого-педагогические основы детской игры (Выготский, Эльконин).
- Современные игровые технологии (геймификация, STEM-игры).
- Нормативная база (ФГОС ДО, СанПиН).

Модуль 2. Практико-ориентированный

-Формы работы: Мастер-классы, тренинги, стажировки.

-Содержание:

Методы организации сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных игр.

Создание трансформируемой игровой среды.

Техники недирективного сопровождения игры.

Модуль 3. Сетевое взаимодействие

Формы работы:

Совместные проекты педагогов и родителей («Игротека выходного дня»).

Взаимопосещения ДОУ-партнёров.

Онлайн-чаты для обмена опытом.

Модуль 4. Мониторинг и оценка

Инструменты:

Чек-листы наблюдения за игровой деятельностью.

Анкетирование педагогов и родителей.

Анализ детских продуктов (рисунки, постройки).

6. Этапы реализации программы

Этап	Сроки	Содержание
1. Подготовительный	Сентябрь–Ноябрь 2024	<ul style="list-style-type: none">- SWOT-анализ.- Разработка нормативной базы.- Формирование творческих групп.- Диагностика игровых компетенций.
2. Основной	2024–2025	<ul style="list-style-type: none">- Реализация модулей 1–3, промежуточный мониторинг.- Стажировки в ДОУ-партнёрах.- Совместные проекты.
3. Итоговый	2026	<ul style="list-style-type: none">- Экспертный аудит.- Фестиваль детской игры.- Публикация методических материалов.- Защита результатов на конференции.

7. Ожидаемые результаты реализации программы

Для педагогов:

- Увеличение доли воспитателей, владеющих технологией проектирования игровой среды — с 45% до 85%.
- Внедрение не менее 3 новых игровых методик в каждой группе (по данным чек-листов).

Для родителей:

- Рост вовлечённости в игровую деятельность — с 20% до 65%.
- Снижение числа конфликтов «родитель–ребёнок» на 30% (по опросникам).

Для детей:

- Повышение уровня социально-коммуникативного развития (на 25% по методике М.И. Лисиной).
- Формирование навыков командной работы через игровые проекты.

Для ДОУ:

- Создание банка лучших практик (не менее 50 кейсов).
- Получение статуса региональной инновационной площадки по игровым технологиям.

8. Ресурсное обеспечение

- Кадровое: Тьюторы, психологи, методисты.
- Материальное: Оборудование для мастер-классов, цифровые платформы.
- Информационное: Методические пособия, видеоархив, шаблоны чек-листов.

9. Приложения

1. SWOT-анализ деятельности ДОУ.
2. Модель методического сопровождения.
3. Примерные планы занятий с педагогами и родителями.
4. Содержание мероприятий.
5. Диагностические инструменты (чек листы оценки игровой деятельности).
6. Шаблон отчёта для творческих групп.
7. Дневник ученика.

**SWOT–АНАЛИЗ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЕТОДИЧЕСКОЙ
СЛУЖБЫ ДОО № 96 «КАЛИНКА»**

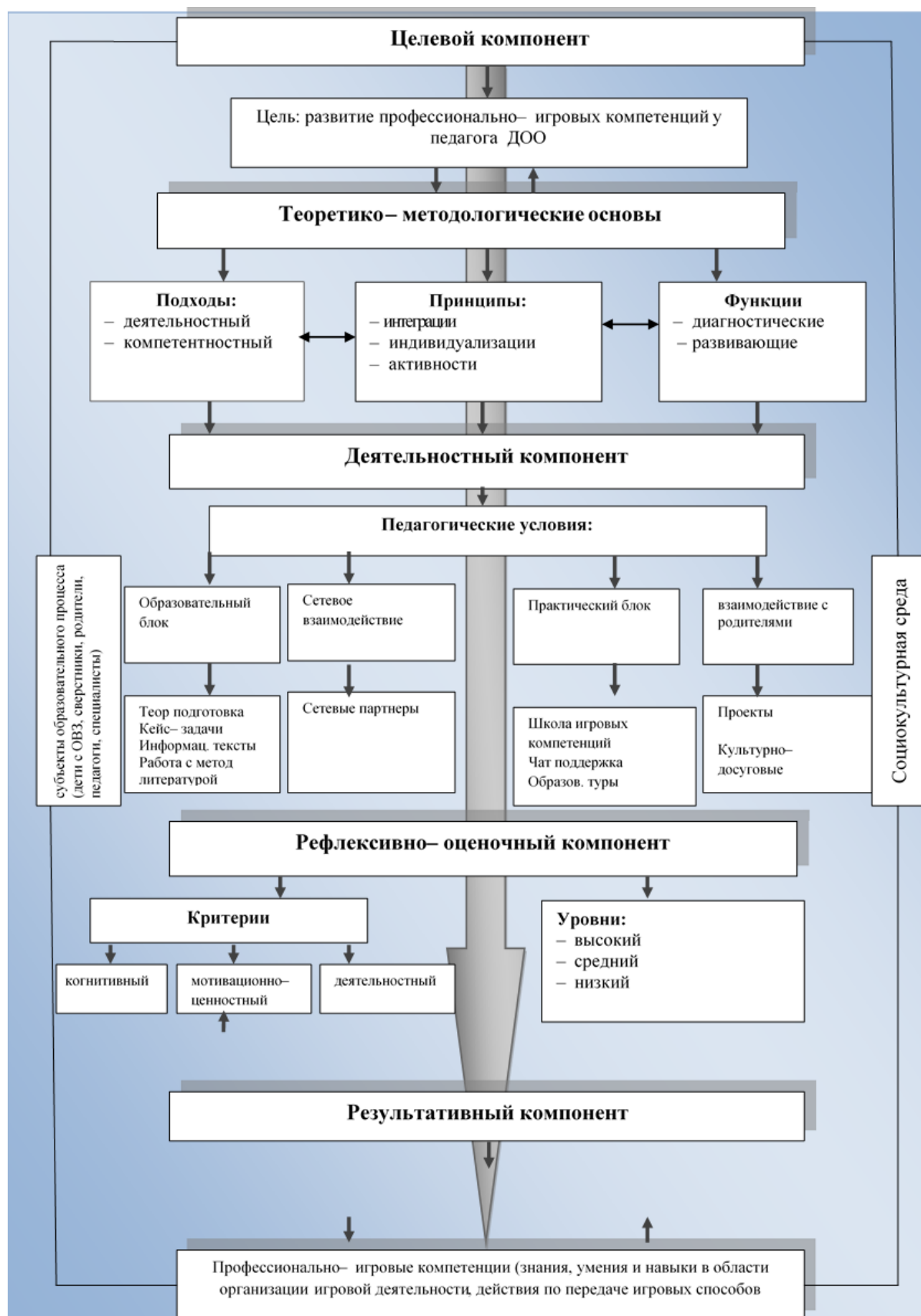
Сильные стороны	Слабые стороны
<p>1.Сложившаяся эффективная структура. МБДОУ детский сад №96 «Калинка» состоит из 4 корпусов. На данный момент функционирует 49 групп. В 3 корпусе работает 13 групп, которые посещают 280 детей в возрасте от 1,2 года до 7 лет. Из них 2 группы раннего возраста и 11 дошкольных групп.</p> <p>2. Современные локальные нормативные акты. Детский сад работает на основании локальных актов, определяющих его функциональные обязанности: Устав ДООУ, Образовательная программа, правила внутреннего распорядка, должностные инструкции сотрудников, положение о внутренней системе оценки качества образования (ВСОКО), программа развития ДООУ, программа наставничества, годовой план.</p> <p>3.Высококвалифицированный кадровый состав. Всего в учреждении работают 4 старших воспитателя и 75 педагогов. Педагогический стаж педагогов ДООУ у20 % составляет более 25 лет, у 35 % – от 10 лет и выше, 15 % сотрудников – стаж работы до 5 лет, 30 %– начинающие педагоги.</p> <p>В 3 корпусе – 18 педагогов, включая музыкального руководителя и инструктора по физической культуре. Среди педагогов 3 корпуса 2 имеют высшую квалификационную категорию, 6 первую квалификационную категорию.</p>	<p>1.Консервативность педагогического мышления в коллективе:</p> <p>— Преобладание шаблонных методов работы, недостаточная ориентация на современные образовательные цели:</p> <p>– Акцент на репродуктивных заданиях (пересказ текстов) вместо развития навыков анализа и критического мышления.</p> <p>– Отсутствие единых алгоритмов и памяток для формирования у детей учебно–информационных умений.</p> <p>– Формальный внутрисадовый контроль, не затрагивающий глубинные аспекты развития воспитанников.</p> <p>2.Трудности в проектировании образовательного процесса:</p> <p>— Недостаточная компетентность педагогов в:</p> <p>– Адаптации программ под актуальные требования (например, развитие мотивации и самостоятельности через игровые технологии).</p> <p>– Дифференцированном подходе к одарённым детям и воспитанникам с особыми потребностями.</p>

<p>9 – профильное образование из них 4 – высшее образование.</p> <p>Педагогический стаж педагогов 3 корпуса: 28 % (5) имеют стаж более 15 лет, 22% (4) стаж более 10 лет, 28% (5) – более 5 лет, 22% (4)– начинающие педагоги.</p>	<p>– Применении инновационных методов (цифровые инструменты, STEM– игры, квесты).</p> <p>3.Низкая эффективность взаимодействия с родителями и детьми:</p> <p>— Формализм в коммуникации с семьями (шаблонные собрания, отсутствие обратной связи).</p> <p>— Проблемы с дисциплиной в группах из– за нехватки навыков управления конфликтами.</p> <p>4.Неумение организовывать и анализировать игровую деятельность:</p> <p>— Игровая активность детей часто носит стихийный характер, не связывается с образовательными задачами.</p> <p>— Отсутствие системного подхода к проектированию игровых сценариев:</p> <p>– Не используются инструменты наблюдения за игрой для выявления зон развития ребёнка.</p> <p>– Преобладают устаревшие игровые форматы (например, однотипные сюжетно– ролевые игры).</p> <p>— Недостаток навыков анализа эффективности игровых методов: педагоги не умеют ставить конкретные цели через игру (развитие логики, коммуникации) и оценивать их достижение.</p>
<p>Возможности</p>	<p>Угрозы</p>
<p>1.Современная инфраструктура:</p>	<p>1.Кадровые риски:</p>

<p>— Новый корпус (2022 г.), соответствующий актуальным санитарным и образовательным стандартам.</p> <p>— Развитая предметно–пространственная среда (ППРС), стимулирующая познавательную и творческую активность детей.</p> <p>2.Профессиональное развитие педагогов:</p> <p>— Система обобщения и трансляции педагогического опыта:</p> <p>Участие в региональных и всероссийских практиках (выездные семинары, стажировки).</p> <p>Доступ к корпоративной образовательной сети и интернет–ресурсам для изучения инновационных методик.</p> <p>3.Сетевое взаимодействие:</p> <p>— Партнерство с другими ДОУ, ИМЦРО, городскими учреждениями (библиотеки, музеи, пожарная часть).</p> <p>— Использование городской инфраструктуры для обогащения образовательного процесса (экскурсии, волонтерские проекты).</p> <p>4.Ресурсная база:</p> <p>— Достаточная материально–техническая оснащенность (современное оборудование, цифровые инструменты).</p> <p>— Поддержка органов управления образованием и педагогического сообщества.</p> <p>5.Кадровый потенциал:</p> <p>— Высокий уровень квалификации сотрудников ИМЦРО, обеспечивающих методическое сопровождение.</p>	<p>— Низкая мотивация педагогов, связанная с недостаточным уровнем заработной платы.</p> <p>— Высокая текучесть кадров, ведущая к потере квалифицированных специалистов и нестабильности коллектива.</p> <p>2.Профессиональная стагнация:</p> <p>— Профессиональная инертность части педагогов, неготовность к освоению новых образовательных технологий.</p> <p>— Сопротивление изменениям: непринятие инновационных методик, цифровизации, игровых подходов.</p> <p>3.Внешние факторы:</p> <p>— Снижение качества образовательных услуг из– за кадрового «дефицита» и устаревших практик.</p> <p>— Риск потери конкурентоспособности на фоне ДОУ, активно внедряющих современные программы.</p>
--	---

Приложение 2

МОДЕЛЬ МЕТОДИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПЕДАГОГОВ ДОО



Требования к модели:

- результатом функционирования модели должно стать повышение не только уровня игровых, но и в целом профессиональных компетенций педагогов ДОО
- она должна учитывать основные требования, которые предъявляет Профессиональный стандарт педагога;
- модель должна носить опережающий характер, т.е. предвидеть долгосрочные перспективы;
- модель должна быть динамичной, т.е. способной подстраиваться под изменяющиеся требования общества.

Структура модели:

- целевой;
- деятельностный;
- рефлексивно-оценочный;
- результативный.

ЦЕЛЕВОЙ КОМПОНЕНТ

Целевой компонент реализует следующие функции: целеполагания – формулировка цели реализации модели методического сопровождения развития игровых компетенций у педагогов ДОО и основных стратегических задач по ее достижению.

Теоретико-методологическими основы

Подходы:

- деятельностный;
- компетентностный.

Деятельностный подход в педагогике — это методологический принцип, основанный на идее, что обучение происходит через активную целенаправленную деятельность учащихся. Этот подход подчеркивает важность процесса приобретения знаний, умений и навыков путем выполнения практических действий, направленных на решение конкретных задач. Деятельность понимается как активное взаимодействие с окружающим миром, в ходе которого учащиеся приобретают опыт, развивают мышление и творческое начало.

Принципы деятельностного подхода:

1. Принцип субъектности воспитания:

Педагоги должны осознавать себя активными участниками учебного процесса, стремясь развивать свои профессиональные компетенции и способности. Это означает, что обучение должно строиться таким образом, чтобы педагоги могли активно влиять на выбор методов, подходов и материалов, которыми они будут пользоваться в своей работе.

2. Принцип учета ведущих видов деятельности и законов их смены:

Обучение педагогов должно учитывать смену ведущей деятельности в зависимости от этапа профессионального роста. Например, на начальном этапе акцент делается на освоении базовых методик работы с детьми, тогда как на последующих этапах важно углубление в специальные области (например, развитие творческих способностей, коррекционная работа).

3. Принцип учета возрастных периодов развития:

Аналогично возрастной психологии, где учитываются особенности разных этапов детства, при обучении педагогов нужно учитывать уровень их профессиональной зрелости и стадии карьерного роста. Так, молодые специалисты нуждаются в одном наборе знаний и компетенций, а опытные педагоги — в другом.

4. Принцип обязательной результативности каждого вида деятельности:

Любое образовательное мероприятие для педагогов должно иметь конкретные измеримые результаты. Это могут быть новые методики, внедрение которых улучшает качество образовательных процессов, повышение эффективности взаимодействия с детьми и родителями, улучшение результатов диагностики и мониторинга развития детей.

5. Принцип высокой мотивированности любых видов деятельности:

Важно создать условия, при которых педагоги будут заинтересованы в собственном профессиональном росте. Это достигается через создание комфортной образовательной среды, использование актуальных и интересных методик, предоставление возможностей для творческого самовыражения и поощрение инициативы.

6. Принцип обязательной рефлексии всякой деятельности:

После прохождения любого курса или тренинга педагогам предоставляется возможность проанализировать свою работу, обсудить достижения и трудности, сформулировать планы дальнейшего совершенствования. Рефлексия помогает осмыслить полученный опыт и интегрировать его в повседневную практику.

7. Принцип нравственного обогащения используемых в качестве средства видов деятельности:

Все виды профессиональной подготовки должны способствовать формированию этически грамотного поведения и высоких моральных качеств у педагогов. Это особенно актуально в дошкольной сфере, где важны такие качества, как доброта, терпимость, уважение к детям и их родителям.

8. Принцип сотрудничества при организации и управлении различными видами деятельности:

Подготовка педагогов должна проходить в условиях совместной работы и обмена опытом между коллегами. Важно формировать команды единомышленников, которые смогут поддерживать друг друга, делиться успешными практиками и вместе решать возникающие проблемы.

Таким образом, применение деятельностного подхода к обучению педагогов ДООУ позволит создать систему непрерывного профессионального развития, ориентированную на практические результаты и способствующую личностному росту каждого специалиста.

Компетентностный подход в педагогике — это совокупность общих принципов определения целей образования, отбора содержания образования, организации образовательного процесса и оценки образовательных результатов

Принципы компетентностного подхода:

- *Активность и внутренняя мотивация* субъектов (признание потребностей и интересов каждого воспитателя).
- *Личностное самоопределение* (создание условий для понимания воспитателями своей позиции, осуществление ими ценностного выбора).
- *Ориентация на личностный рост* субъектов (постоянное стимулирование и вовлечение воспитателя в процесс саморазвития).
- *Гибкость* (приспособление содержания к индивидуальным потребностям воспитателей).
- *Модульность* (выделение элементов, обеспечивающих освоение дополнительных компетенций, востребованных практикой дошкольного образования).
- *Динамичность* (достижение действенности и оперативности, направленность на потребности конкретного дошкольного учреждения).
- *Паритетность* (обеспечение делового сотрудничества колледжа и дошкольного учреждения, совместное решение профессиональных проблем).

Компетентностный подход к развитию профессиональной компетентности воспитателей имеет ряд преимуществ: дошкольное учреждение становится образовательным комплексом со своей спецификой, руководители могут оценить эффективность вложенных в обучение средств и четко представить критерии оценки деятельности воспитателей.

Принципы:

- интеграции;
- индивидуализации;
- активности.

Функции:

- диагностические;

-развивающие.

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ

Педагогические условия

Выбор эффективных педагогических условий методического сопровождения развития игровых компетенций у педагогов ДОО

Образовательный блок:

- теоретическая подготовка;
- кейс-задачи;
- информационные тексты;
- работа с методологической литературой.

Сетевое взаимодействие:

- сетевые партнеры.

Практический блок:

- школа игровых компетенций;
- чат поддержка;
- образовательные туры.

Взаимодействие с родителями:

- проекты;
- культурно-досуговые мероприятия.

Для реализации образовательного блока разработан курс повышения квалификации «Теоретические основы организации детских игр в ДОО» по следующим разделам:

1. Понятие и виды детских игр в дошкольном образовании.
2. Роль игры в развитии детей дошкольного возраста.
3. Требования ФГОС ДО к организации игровой деятельности.
4. Компетенции воспитателя, необходимые для эффективной организации детских игр.

Основной целью данных курсов является совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования инновационных подходов для организации в ДОО работы по обучению и воспитанию детей дошкольного возраста через организацию различных видов игр, разработки интерактивных источников, создания электронных образовательных ресурсов, а также повышение мотивации педагогов ДОО детей и родителей.

Практический блок реализуется через создание школы профессионально – игровых компетенций (ШПИК).

Основная цель школы – обучение педагогов и родителей организации игровой деятельности дошкольников, поддержке детской игры.

Работа школы строится на основе двух взаимодополняющих блоков: обучение + практика.

В каждом блоке предусмотрен обобщающий материал (информационный (обучающий) контент, видеозапись практического занятия с методическим комментированием).

Обучающий блок представляет образовательный контент (образовательные кейсы, информационный текст, ссылки на актуальный источник) в электронном виде.

Практика представляет симбиоз взаимодополняющих и в тоже время самостоятельных компонента: образовательный тур + стажировка. Программа Школы рассчитана на 1 календарный год. В первом блоке предусмотрено теоретических 7 занятий по вопросам детской игры. В практическом блоке – 8 занятий по отработке практических навыков. Особое внимание нами уделено организации стажировочного процесса педагогов в детских садах –сетевых партнерах. Стажировка направлена на систематизацию и трансляцию полученного опыта в практике работы ДОО.

РЕФЛЕКСИВНО-ОЦЕНОЧНЫЙ КОМПОНЕНТ

Оценка достижения запланированных целей и задач в рамках методического сопровождения развития игровых компетенций у педагогов ДОО и сопоставление полученных результатов с критериями оценивания уровня развития игровых компетенций у педагогов ДОО.

Критерии:

- когнитивный;
- мотивационно-ценностный;
- деятельностный.

Характеристики профессиональной деятельности (профессиональные качества педагога):

Когнитивный компонент профессионально– игровой компетентности воспитателя дошкольной образовательной организации составляют знания необходимые для осуществления педагогической поддержки игровой деятельности:

- нормативно– правовые документы, регламентирующие деятельность дошкольных образовательных организаций по обеспечению психолого– педагогических условий для развития игровой деятельности воспитанников;
- общие закономерности развития ребенка в раннем и дошкольном возрасте;
- особенности становления и развития игровой деятельности в раннем и дошкольном возрасте;
- современные технологии педагогической поддержки сюжетно– ролевой игры, как ведущего вида деятельности;
- особенности использования в образовательном процессе игр разных видов (народных, творческих развивающих и т.д.).

Мотивационно- оценочный: соблюдение правовых, нравственных и этических норм, требований при организации игровой деятельности;

- способность к творческому самовыражению, воображению при педагогическом сопровождении игры;
- способность к самообразованию, саморефлексии в области теории и методики игровой деятельности детей

Деятельностный компонент профессионально– игровой компетентности воспитателей дошкольных образовательных организаций составляют умения, навыки, непосредственный опыт организации разных видов игр:

- организовывать игровую деятельность (ролевая, режиссерская игра, игры с правилом и др.) с детьми раннего и дошкольного возраста: создание широких возможностей для развития свободной игры детей, в том числе обеспечения игрового времени и пространства;
- осуществлять планирование игровой деятельности в разных возрастных группах;
- использовать наблюдение для определения уровня развития игровой деятельности в разных возрастных группах;

- осуществлять не директивную помощь, поддерживать инициативу и самостоятельность детей в игровой деятельности;
- выстраивать партнерское взаимодействие с родителями (законными представителями) детей раннего и дошкольного возраста для решения образовательных задач направленных обеспечение психолого– педагогических условий развития детей в игровой деятельности;
- организовывать развивающую предметно– пространственную игровую среду в разных возрастных группах.

Уровни:

- высокий;
- средний;
- низкий.

РЕЗУЛЬТАТИВНЫЙ

Обобщение, интерпретация полученных результатов, корректировка содержания компонентов модели, на основе полученных данных.

- определяет эффективность организации методического сопровождения педагога ДОО;
- характеризует достигнутые успехи в соответствии с поставленной задачей.

ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ С ПЕДАГОГАМИ

№	Название раздела	Содержание	Формы и методы работы	Формируемые навыки	Количество занятий
1	Образовательный блок:				
	Теоретическая подготовка	1. Теория организации детской игры			
		Понятие игры как ведущего вида деятельности дошкольника	Лекционно-семинарское занятие	Понимание роли игры в развитии ребенка.	1 занятие
		Классификация игр (творческие, дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые)	Проблемная лекция с элементами дискуссии	Умение классифицировать игры и понимать их особенности.	
		-Роль игры в развитии познавательной, эмоциональной, социальной и физической сфер ребенка	Мини-лекция + мастер-группы	Понимание влияния игры на развитие ребенка.	1 занятие
		Итоговая рефлексия	«Пирамида знаний»	Закрепление	
		2. Возрастные особенности игровой деятельности			

		<p>-Особенности игры в разных возрастных группах</p> <p>-Этапы развития игровой деятельности (по Д.Б. Эльконину и другим авторам)</p>	<p>Интерактивный семинар с элементами мастер-групп (3 академических часа)</p>	<p>Формирование у педагогов системы научных знаний о возрастной динамике игровой деятельности дошкольников для реализации дифференцированного подхода в педагогической практике.</p>	1 занятие
	3. Методика организации игровой деятельности				
		<p>-Современные подходы к пониманию игры в контексте ФГОС ДО</p> <p>-Базовые принципы организации игр в ДОУ</p> <p>- Ошибки в организации игровой деятельности: анализ типичных ситуаций</p>	<p>Интерактивный семинар-практикум (3 академических часа)</p>	<p>«Формирование профессиональных компетенций педагогов в области научно обоснованной организации игровой деятельности в ДОУ».</p> <p>Обеспечить освоение педагогами системы методических принципов, методов и условий эффективной организации игровой деятельности дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС ДО и современными научными подходами.</p>	1 занятие
	4. Игровые технологии в образовательном процессе				
		<p>Актуальные тренды:</p> <p>-Геймификация vs традиционная игра: принципиальные различия</p> <p>-Влияние цифровизации на детскую игровую культуру (исследования ЮНЕСКО, 2023)</p>	<p>Игровой практикум-квест</p> <p>Проблемный круглый стол с</p>	<p>Повышение профессиональной компетентности педагогов в организации и проведении разнообразных игровых активностей (сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных, творческих) через</p>	1 занятие

		-Нейропсихологические аспекты современных игровых практик Дискуссионные вопросы: -"Подменяет ли технологизированная игрушка традиционную игру?" -"Как сохранить развивающий потенциал игры в условиях ФГОС 4.0?" Интерактив: -Голосование Mentimeter: "ТОП-3 вызовов современной игровой педагогики" -Анализ кейса: сравнение игрового поведения детей 2000х и 2020х годов	мультимедийной презентацией	практическое освоение методов, приемов и создания игровых условий в ДОУ.	
	5. Диагностика и оценка игровой деятельности				
	Роль диагностики в проектировании игровой деятельности согласно ФГОС ДО. Базовые понятия: -Диагностика /оценка -Критерии качества игровой деятельности Кейс-разбор: Анализ типичных ошибок при наблюдении за игрой (например, подмена наблюдения контролем).	Практико-ориентированный семинар (3 академических часа) Дискуссия с элементами мини-лекции.	Формирование у педагогов системы профессиональных умений в области диагностики и оценки игровой деятельности дошкольников для эффективного проектирования образовательного процесса.	1 занятие	
	6. Взаимодействие с родителями и коллегами				

		Теоретическая база: -Роль семьи в формировании игровых компетенций ребенка (на основе исследований Выготского, Эльконина). -Влияние семейных игровых традиций на социально-эмоциональное развитие дошкольника. -Проблемы современного родительства: дефицит времени, цифровизация, подмена игры гаджетами. Кейс-анализ: -Примеры успешного и неудачного взаимодействия с родителями (разбор реальных ситуаций). -Видеофрагменты: «Играем вместе с мамой» /«Ребенок играет в одиночестве».	Интерактивный семинар с элементами тренинга (3 академических часа).	Педагоги освоят инструменты для построения партнерских отношений с семьями и коллегами, что повысит качество игровой поддержки детей в ДОУ.	1 занятие
2	Практический блок:				
	Отработка практических навыков организации игровой деятельности дошкольников	1. Организация разных видов игр:			
		Комплексно игровое мероприятия для педагогов ДОУ	Интерактивный игровой практикум в формате ротации по станциям.	Повышение профессиональной компетентности педагогов в организации и проведении разнообразных игровых активностей (сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных, творческих) через практическое освоение методов, приемов и создания игровых условий в ДОУ.	1 занятие
		2. Планирование игровой деятельности:			

		Планирование игровой деятельности: от возрастных особенностей до интеграции в ООП ДОУ	Интерактивный воркшоп с ротацией по станциям (3 часа)	Повысить профессиональную компетентность педагогов ДОУ в эффективном планировании и организации игровой деятельности с учетом возрастных особенностей детей и требований образовательной программы.	1 занятие
		3. Организация наблюдения за игровой деятельностью дошкольников.			
		От наблюдения к действию: анализ и коррекция детской игры	Интенсивный воркшоп (2 часа)	Отработать навыки наблюдения за игровой деятельностью и научиться оперативно решать педагогические задачи на основе полученных данных.	1 занятие
		4. Недирективная помощь и поддержка инициативы детей			
		Недирективная поддержка детской инициативы в игре	Тренинг-практикум (2,5 часа)	Развить у педагогов компетенции ненавязчивого сопровождения детской игры, позволяющего сохранять самостоятельность и инициативу детей, используя эффективные методы поддержки..	1 занятие
		5. Проектирование развивающей предметно-пространственной игровой среды			

		Проектирование развивающей игровой среды в ДОУ"	Проектная мастерская (3 часа)	Сформировать у педагогов практические навыки создания и трансформации игровой среды, соответствующей возрастным потребностям детей и современным требованиям ФГОС ДО.	1 занятие
	Сетевое взаимодействие	1. Организация стажировочного процесса (Стажировка в детских садах-партнерах):			
		Практическое освоение игровых технологий в условиях ДОУ-партнера	Выездная стажировка (2-3 дня).	Формирование у педагогов-стажёров профессиональных компетенций в области организации, проведения и анализа игровой деятельности дошкольников через погружение в практическую работу успешных педагогических коллективов.	2 (в каждом саду)
		2.Подведение итогов стажировки:			
		Подведение итогов стажировки	Итоговая сессия (4 часа)	«Систематизация и трансляция полученного опыта в практику работы ДОУ. Обеспечить профессиональное осмысление и практическое применение знаний, полученных в ходе стажировки, через создание индивидуальных и коллективных программ внедрения эффективных игровых технологий.	1 занятие

ПРИМЕРНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	Название раздела	Содержание	Формы и методы работы	Формируемые навыки	Количество занятий
1	Образовательный блок:				
	Теоретическая подготовка	1. Роль игры в развитии ребенка			
		- Понятие игры как ведущего вида деятельности. - Влияние игры на познавательное, эмоциональное, социальное и физическое развитие.	Интерактивная лекции с примерами, видеоматериалы, дискуссии.	Понимание важности игры для развития ребенка.	1 занятие
		2. Виды игр и их значение			
		- Классификация игр (творческие, дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые). - Роль каждого вида игр в развитии ребенка.	Дискуссионный семинар, работа в группах: анализ и обсуждение разных видов игр.	Умение выбирать игры в зависимости от целей развития.	1 занятие
		3. Возрастные особенности игровой деятельности			
		- Особенности игры в разные возрастные периоды (ранний, младший, средний, старший дошкольный возраст). - Этапы развития игры.	Онлайн марафон	Умение учитывать возрастные особенности при организации игр дома.	1 занятие

		4. Как правильно играть с ребенком			
		- Принципы организации игр дома. - Методы вовлечения ребенка в игру. - Роль родителей в игровой деятельности.	Практикум, ролевые игры (родители в роли детей), обсуждение кейсов.	Навыки вовлечения ребенка в игру и поддержки его инициативы.	1 занятие
		5. Создание игровой среды дома			
		Организация игрового пространства. - Подбор игрушек и материалов для игр. - Безопасность игровой среды.	Лекции, практикумы: разработка макетов игровых зон, обсуждение примеров.	Умение создавать развивающую и безопасную игровую среду дома.	1 занятие
2					
Практический блок					
Отработка практических навыков	1. Мастер-класс "Сюжетно-ролевые игры: как играть с пользой"				
	- Разработка сценариев для сюжетно-ролевых игр ("Магазин", "Больница", "Семья"). Практика: родители проводят мини-игры с другими участниками.	Мастер-класс: ведущий показывает, как организовать игру, родители пробуют повторить.	Умение организовывать и руководить сюжетно-ролевыми играми, развивать сюжет, распределять роли.	1	
	2. Ролевая игра "Я — ребенок, ты — родитель"				
	Родители играют роли детей, а ведущий — роль родителя, который организует игру. Обсуждение: что чувствовали "дети" и как можно улучшить взаимодействие.	Ролевая игра: участники на собственном опыте понимают, как дети воспринимают игровую деятельность.	Умение понимать потребности ребенка в игре и оказывать ненавязчивую помощь.	1	
	3. Клуб "Игротека: дидактические игры своими руками"				

	<p>Создание дидактических игр (лото, пазлы, карточки) из подручных материалов.</p> <p>Обмен опытом: как использовать игры дома.</p>	<p>Клубная работа: родители делятся идеями, создают игры в группах, затем представляют их.</p>	<p>Навыки создания игр для развития познавательных процессов (памяти, внимания, мышления).</p>	<p>1 раз в два месяца в течении года</p>
	4. Интерактивная игра "Своя игра: мир детских игр"			
	<p>Викторина с вопросами о видах игр, их пользе и организации.</p> <p>- Практические задания: например, придумать игру на заданную тему.</p>	<p>Интерактивная игра: родители делятся на команды, отвечают на вопросы, выполняют задания.</p>	<p>Закрепление теоретических знаний о видах игр и их роли в развитии ребенка.</p>	<p>1</p>
	5. Дегустация настольных игр "Играем вместе"			
	<p>Знакомство с различными настольными играми для разных возрастов.</p> <p>Советы по адаптации игр для домашнего использования.</p>	<p>Дегустация: родители пробуют игры, обсуждают их образовательную и развивающую ценность.</p>	<p>Умение выбирать настольные игры, соответствующие возрасту и интересам ребенка.</p>	<p>1 раз в месяц</p>
	6. Батлы семейных игр и мастерская "Родители — мастера игр"			
	<p>Батлы: семьи соревнуются в проведении игр (например, настольные, подвижные, творческие).</p>	<p>Батлы: каждая семья представляет свою игру, остальные оценивают и участвуют.</p>	<p>Навыки организации и проведения игр, умение вовлекать других в игровую деятельность.</p>	<p>1 раз в месяц</p>
	<p>Мастерская: более опытные родители выступают в роли мастеров игр, проводят игры для других.</p>	<p>Мастерская: родители делятся своими наработками, проводят игры, которые используют дома.</p>	<p>Развитие лидерских качеств, умение передавать опыт и вдохновлять других.</p>	<p>1 раз в три месяца</p>

СОДЕРЖАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОО

1. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ БЛОК

1. Теория детской игры

Тема: «Теория организации детской игры в дошкольном образовании»

Формат: Лекционно-семинарское занятие (4 академических часа)

Цель теоретического блока: Формирование системных знаний об игре как ведущей деятельности дошкольника и её развивающем потенциале»

Ключевая цель:

Сформировать у педагогов научно обоснованное понимание природы детской игры, её видов и значения для holistic развития ребёнка, необходимое для осознанного проектирования игровой деятельности в условиях ДООУ.

Задачи:

1. Теоретико-методологическая:

- Раскрыть сущность игры как ведущей деятельности через призму культурно-исторической психологии (Выготский, Эльконин)
- Сформировать чёткое разграничение между игрой и другими видами активности

2. Классификационно-аналитическая:

- Обеспечить усвоение типологии игр с учётом возрастной динамики
- Научить выделять развивающий потенциал каждого вида игры

3. Практико-ориентирующая:

- Связать теоретические положения с задачами образовательной практики
- Заложить основы для диагностики качества игровой деятельности

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Чёткое понимание критериев «настоящей» игры
- Умение обосновать выбор игровых форм исходя из развивающих задач
- Навык анализа игровой деятельности через призму теории

Для образовательного процесса:

- Осознанный переход от формального «игрового сопровождения» к целенаправленному проектированию игровой среды
- Повышение качества наблюдения и фиксации игровых проявлений детей

Для научной организации работы:

- Соблюдение принципа возрастной адекватности при подборе игр
- Грамотное сочетание спонтанной и направляемой игровой деятельности

Критерии эффективности:

1. Когнитивный:

- Способность педагогов аргументировано объяснить развивающую функцию конкретных игр

2. Практический:

- Корректное использование терминологии при анализе игровых ситуаций

3. Рефлексивный:

- Осознание типичных ошибок в организации игровой деятельности

Методы проверки:

- Решение педагогических кейсов
- Анализ видеозаписей игр с позиции усвоенных теорий

-Построение «деревьев взаимосвязей» между видами игр и аспектами развития

Практическая значимость:

Теоретический блок обеспечивает:

-Методологическую основу для последующих практических занятий-

- Критериальную базу для самоанализа педагогов

-Системное видение игровой деятельности в контексте ФГОС ДО

Особенность: Акцент на формировании не «книжных» знаний, а операциональных теоретических моделей, непосредственно применимых в практике работы с детьми.

1. Модуль: «Игра как ведущий вид деятельности» (1 час)

Форма: Проблемная лекция с элементами дискуссии

Содержание:

1. Теоретические основы:

-Культурно-историческая концепция игры (Л.С. Выготский)

-Понятие «ведущей деятельности» (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин)

-Критерии игровой деятельности (добровольность, процессуальность, символичность)

2. Практический аспект:

-Анализ видеопримеров: как отличить игру от других видов активности

-Ошибки в организации игровой деятельности (подмена игры «обучающими занятиями»)

Методы активизации:

-«Мозговой штурм»: Почему современные дети «разучились» играть?

-Работа с кейсами: примеры из практики ДООУ

2. Модуль: «Классификация детских игр» (1,5 часа)

Форма: Интерактивный семинар

Содержание:

1. Систематизация игровой деятельности:

Тип игры	Возраст	Развивающий потенциал
Сюжетно-ролевые	3-7 лет	Социализация, воображение
Дидактические	2-7 лет	Познавательное развитие
Подвижные	1,5-7 лет	Физическое развитие
Конструктивные	2-7 лет	Пространственное мышление

2. Практикум:

-Групповая работа: Составление «паспорта» каждого вида игры (цели, материалы, роль педагога)

-Анализ игровых сред в разных возрастных группах

Дидактические материалы:

-Карточки с примерами игр

-Чек-листы для анализа

3. Модуль: «Развивающий потенциал игры» (1,5 часа)

Форма: Мини-лекция + мастер-группы

Содержание:

1. Влияние игры на развитие ребенка:

-**Когнитивное:** формирование знаково-символической функции

-**Социальное:** освоение норм и правил

-**Эмоциональное:** проработка страхов и тревог

-**Физическое:** развитие моторики и координации

2. Практическая часть:

-Работа в группах: Проектирование игровых ситуаций для развития конкретных функций

-Пример: игра «Больница» для развития эмпатии

-Разбор типичных ошибок: Как не превратить игру в формальность?

Методы:

-Просмотр и анализ видеофрагментов

-Заполнение таблицы «Игра /Занятие»

Итоговая рефлексия (30 мин)

Форма: «Пирамида знаний»

1. **Основание:** Что узнали нового?

2. **Середина:** Какие идеи возьмете в работу?

3. **Вершина:** О чем хотите узнать подробнее?

Домашнее задание:

-Разработать конспект игры с указанием ее развивающих задач

Учебно-методическое обеспечение:

1. Литература:

-Эльконин Д.Б. «Психология игры»

-Выготский Л.С. «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка»

2. Раздаточные материалы:

-Схемы классификации игр

-Шаблоны для анализа игровой деятельности

3. Технические средства:

-Презентация с видеопримерами

-Онлайн-доска для коллективной работы

Контрольные вопросы:

-В чем отличие игры от других видов деятельности?

-Как изменяется структура игры от младшего к старшему дошкольному возрасту?

-Почему сюжетно-ролевая игра считается «школой произвольности»?

Теоретический блок создает фундамент для последующей практической работы в «Школе игровых компетенций».

2."Возрастные особенности игровой деятельности дошкольников"

Форма проведения: Интерактивный семинар с элементами мастер-групп (3 академических часа)

Цель теоретического блока: Формирование у педагогов системы научных знаний о возрастной динамике игровой деятельности дошкольников для реализации дифференцированного подхода в педагогической практике.

Ключевая цель:

Создать теоретическую основу для осознанного проектирования игровой среды и сопровождения детской игры с учетом закономерностей возрастного развития.

Задачи:

1. Когнитивные:

-Раскрыть этапы развития игровой деятельности по Д.Б. Эльконину

-Сформировать представление о качественных различиях игры в разных возрастных группах

2. Диагностические:

- Научить выделять возрастные - игрового поведения
- Развить навыки анализа игровой деятельности с позиции онтогенеза

3. Практико-ориентирующие:

- Связать теоретические знания с задачами организации РППС
- Заложить основы для возрастно-адекватного сопровождения игры

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Четкое понимание критериев нормативного игрового развития
- Умение дифференцировать игровые потребности детей разного возраста
- Навык проектирования "зон ближайшего развития" через игру

Для образовательного процесса:

- Обоснованный подбор игровых материалов и технологий
- Повышение эффективности педагогического наблюдения
- Соблюдение принципа возрастной адекватности

Для научной организации работы:

- Преемственность в организации игровой деятельности между группами
- Создание развивающей среды, соответствующей актуальным потребностям детей

Критерии эффективности:

1. Теоретическая грамотность:

- Способность аргументировать особенности игровой деятельности на разных возрастных этапах

2. Практическая применимость:

- Умение использовать знания для анализа реальных игровых ситуаций

3. Прогностическая компетентность:

- Способность проектировать "зону ближайшего развития" игровой деятельности

Методы оценки:

- Решение кейсов
- Анализ видеоматериалов
- Защита разработанных "возрастных портретов"

Практическая значимость:

Теоретический блок обеспечивает:

- Научную основу для последующих практических занятий-
- Критериальную базу для мониторинга игрового развития
- Системное видение преемственности игровой деятельности от 1 до 7 лет

Особенность: Акцент на формировании не абстрактных знаний, а операциональных теоретических моделей для ежедневной педагогической практики.

1. Вводный модуль: "Игра как зеркало развития" (30 мин)

Форма: Проблемная дискуссия + мини-лекция

Содержание:

1. Ключевые вопросы для обсуждения:

- Почему игра двухлетнего ребенка принципиально отличается от игры шестилетки?
- Как по игровой деятельности можно диагностировать уровень развития ребенка?

2. Теоретические основы:

- Краткий обзор концепций:
- Д.Б. Эльконин о стадиях развития игры
- Л.С. Выготский о воображаемой ситуации в игре
- Современные исследования нейропсихологии игры

Интерактивное задание:

- "Угадай возраст" - анализ видеосюжетов игр детей разного возраста

2. Основной модуль: "Возрастная динамика игры" (1,5 часа)

Форма: Работа в мастер-группах по возрастам

Содержание:

Группа 1. Ранний возраст (1-3 года)

- Характеристики предметной игры
- Переход от манипуляций к ообразительным действиям
- Роль взрослого как партнера по игре

Группа 2. Младший дошкольный возраст (3-5 лет)

- Особенности сюжетно-ообразительной игры
- Появление ролей и их неустойчивость
- Развитие игрового пространства

Группа 3. Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

- Сложные сюжетно-ролевые игры
- Появление правил и игрового планирования
- Коллективный характер игры

Практикум:

- Заполнение сравнительной таблицы "Эволюция игры"
- Создание "возрастных портретов" игровой деятельности

3. Модуль: "Этапы развития игры по Д.Б. Эльконину" (1 час)

Форма: Интерактивная лекция с кейс-стади

Содержание:

1. Три ключевых этапа:

- Предметно-манипулятивная деятельность (1-3 года)
- Сюжетно-ролевая игра (3-7 лет)
- Игра с правилами (старший дошкольный возраст)

2. Критерии перехода между этапами:

- Изменение мотивов игры
- Развитие знаково-символической функции
- Усложнение социального взаимодействия

Практическое задание:

- Анализ игровых ситуаций с определением этапа развития
- Проектирование "мостиков" для перехода между этапами

4. Рефлексивный модуль: "От теории к практике" (30 мин)

Форма: Мировое кафе

Вопросы для обсуждения:

1. Как полученные знания изменят ваше наблюдение за детскими играми?
2. Какие новые критерии оценки игровой деятельности вы будете использовать?
3. Как учитывать возрастные особенности при организации РППС?

Итоговый продукт:

- Коллективная ментальная карта "Возрастные - игровой деятельности"
- Индивидуальные чек-листы для наблюдения за играми

Методическое обеспечение:

- Раздаточные материалы с таблицами возрастных норм
- Видеотека примеров игр разных возрастных периодов
- Шаблоны для анализа игрового поведения

Домашнее задание:

- Провести наблюдение за игрой в своей группе с позиции возрастных особенностей
- Подготовить 2-3 примера, иллюстрирующих теорию на практике

Контрольные вопросы:

1. Каковы основные различия между игрой младших и старших дошкольников?
2. Как проявляется закономерность "от действия к мысли" в развитии игры?
3. Почему сюжетно-ролевая игра достигает расцвета именно в дошкольном возрасте?

Данный блок создает основу для дифференцированного подхода к организации игровой деятельности в разных возрастных группах ДОУ.

3."Методика организации игровой деятельности в ДОУ"

Форма проведения: Интерактивный семинар-практикум (3 академических часа)

Цель теоретического блока: Формирование профессиональных компетенций педагогов в области научно обоснованной организации игровой деятельности в ДОУ.

Ключевая цель:

Обеспечить освоение педагогами системы методических принципов, методов и условий эффективной организации игровой деятельности дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС ДО и современными научными подходами.

Задачи мероприятия:

1. Теоретико-методологические:

- Раскрыть научные принципы организации игровой деятельности
- Сформировать понимание методологических основ руководства детской игрой

2. Технологические:

- Обучить современным методам и приемам вовлечения детей в игровую деятельность
- Освоить технологию поэтапного сопровождения игры (инициация, развитие, завершение)

3. Проектировочные:

- Сформировать умения проектирования развивающей игровой среды
- Научить критериальному отбору игровых материалов и оборудования

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Система знаний о научных подходах к организации игры
- Навыки применения различных методов руководства игровой деятельностью
- Умение проектировать и трансформировать игровую среду

Для образовательного процесса:

- Повышение качества организации игровой деятельности
- Создание условий для полноценного игрового развития детей
- Оптимизация предметно-игровой среды в группах

Для профессионального сообщества:

- Формирование единого методического подхода к организации игры
- Создание банка эффективных практик игрового взаимодействия

Критерии эффективности:

1. Когнитивный:

- Способность аргументировано объяснять принципы организации игры
- Умение анализировать игровую среду по заданным критериям

2. Деятельностный:

- Владение разнообразными методами руководства игрой
- Навык проектирования развивающей игровой среды

3. Рефлексивный:

- Осознание сильных и слабых сторон собственной практики
- Готовность к совершенствованию профессиональных умений

Практическая значимость:

Мероприятие позволяет:

- Перейти от стихийной организации игры к научно обоснованной
- Овладеть инструментарием профессионального сопровождения игровой деятельности
- Создать условия для развития детской инициативы и творчества

Особенность: Сочетание глубокой теоретической основы с практической направленностью всех заданий, обеспечивающее непосредственное применение знаний в профессиональной деятельности.

1. Вводный модуль: "Философия детской игры" (30 минут)

Форма: Мини-лекция с элементами дискуссии

Содержание:

- Современные подходы к пониманию игры в контексте ФГОС ДО
- Базовые принципы организации игр в ДОУ:
- Принцип добровольности
- Принцип развивающего взаимодействия
- Принцип полифункциональности среды
- Ошибки в организации игровой деятельности: анализ типичных ситуаций

Интерактивное задание:

- "Принцип в действии" - разбор видеопримеров с выявлением соблюдения/нарушения принципов

2. Основной модуль: "Технологии вовлечения в игру" (1 час)

Форма: Работа в мастер-группах

Содержание:

Группа 1. Методы инициации игры:

- Приемы создания мотивации
- Технология "вхождения в игру"
- Использование сюрпризных моментов

Группа 2. Методы развития игры:

- Приемы обогащения сюжета
- Технология косвенного руководства
- Метод проблемных ситуаций

Группа 3. Методы завершения игры:

- Приемы плавного выхода из игры
- Технология рефлексии игрового опыта
- Методы переноса игровых достижений в реальность

Практикум:

- Разработка картотеки методов для разных этапов игры
- Создание "копилки" вербальных и невербальных приемов

3. Модуль: "Проектирование игровой среды" (1 час)

Форма: Интерактивная лекция с элементами проектирования

Содержание:

1. Компоненты развивающей игровой среды:

- Предметно-пространственный
- Социальный
- Временной

2. Требования к игровым материалам:

- Критерии отбора
- Принципы размещения
- Система ротации

3. Технология создания многофункциональной среды:

- Трансформируемые элементы
- Полифункциональные материалы
- Знаково-символическое наполнение

Практическое задание:

- Проектирование модели игрового пространства для своей группы
- Разработка паспорта игрового центра

4. Рефлексивный модуль: "Играем профессионально" (30 минут)

Форма: Мировое кафе

Вопросы для обсуждения:

1. Какие новые приемы руководства игрой вы открыли для себя?
2. Как изменится ваше отношение к организации игровой среды?
3. Какие принципы будете применять в первую очередь?

Итоговый продукт:

- Коллективный постер "Формула успешной игры"
- Индивидуальные чек-листы профессиональных действий

Методическое обеспечение:

- Видеотека примеров организации игр
- Шаблоны для проектирования игровой среды
- Карточки с описанием методов и приемов

Домашнее задание:

- Разработать конспект организации игры с применением изученных методов
- Подготовить анализ игровой среды своей группы

Контрольные вопросы:

1. В чем отличие прямого и косвенного руководства игрой?
2. Как обеспечить баланс между свободой и развивающим потенциалом игры?
3. Какие критерии свидетельствуют о качественно организованной игровой среде?

Данный блок формирует методическую основу для профессиональной организации игровой деятельности в условиях ДОУ.

4. Игровые технологии в образовательном процессе

Форма проведения: Инновационный семинар с элементами проектной деятельности (3 академических часа)

Цель мероприятия: Формирование профессиональной готовности педагогов к эффективному использованию современных игровых технологий в образовательном процессе ДОУ.

Ключевая цель:

Обеспечить теоретическое и методическое оснащение педагогов для осознанного выбора, адаптации и внедрения инновационных игровых технологий в соответствии с: -требованиями ФГОС ДО

- возрастными особенностями воспитанников
- современными тенденциями развития образования

Задачи:

1. Теоретико-методологические:

- Раскрыть сущность и классификацию современных игровых технологий
- Сформировать понимание принципов интеграции игры в образовательные области

2. Аналитические:

- Выявить потенциал различных игровых технологий для решения образовательных задач
- Определить критерии выбора игровых методик для разных возрастных групп

3. Проектировочные:

- Отработать алгоритмы включения игровых технологий в образовательный процесс
- Развить навыки адаптации инновационных методик к условиям конкретного ДОУ

4. Прогностические:

- Сформировать представление о перспективных направлениях развития игровых технологий
- Способствовать созданию индивидуальных траекторий профессионального роста

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Систематизированные знания о современных игровых технологиях
- Умение проектировать образовательный процесс с использованием игровых методик
- Навыки критического анализа и выбора игровых технологий

Для образовательного процесса:

- Повышение качества организации образовательной деятельности через игру
- Оптимизация интеграции игровых технологий в различные образовательные области
- Создание условий для инновационного развития ДОУ

Для профессионального сообщества:

- Формирование банка актуальных игровых технологий
- Развитие сетевого взаимодействия по обмену опытом
- Создание основы для методического сопровождения

Критерии эффективности:

1. Когнитивный компонент:

- Полнота и системность знаний о современных игровых технологиях
- Понимание принципов их интеграции в образовательный процесс

2. Деятельностный компонент:

- Способность разрабатывать фрагменты образовательной деятельности с использованием игровых технологий
- Владение методами анализа эффективности игровых технологий

3. Рефлексивный компонент:

- Осознание профессиональных дефицитов и ресурсов
- Готовность к освоению и внедрению новых игровых технологий

Практическая значимость:

Мероприятие позволяет:

- Перейти от стихийного использования игр к целенаправленному применению игровых технологий
- Овладеть инструментарием современного педагога-игропрактика

-Создать условия для развития инновационного потенциала педагогического коллектива

Особенность: Сочетание фундаментальных теоретических знаний с практико-ориентированными заданиями, обеспечивающее готовность педагогов к реализации полученных знаний в профессиональной деятельности.

1. Вводный модуль: "Игра в цифровую эпоху" (40 минут)

Форма: Проблемный круглый стол с мультимедийной презентацией

Содержание:

1. Актуальные тренды:

-Геймификация vs традиционная игра: принципиальные различия

-Влияние цифровизации на детскую игровую культуру (исследования ЮНЕСКО, 2023)

-Нейропсихологические аспекты современных игровых практик

2. Дискуссионные вопросы:

-"Подменяет ли технологизированная игрушка традиционную игру?"

-"Как сохранить развивающий потенциал игры в условиях ФГОС 4.0?"

Интерактив:

-Голосование Mentimeter: "ТОП-3 вызовов современной игровой педагогики"

-Анализ кейса: сравнение игрового поведения детей 2000х и 2020х годов

2. Основной модуль: "Игропедагогика в действии" (1 час 20 минут)

Форма: Работа в инновационных лабораториях

Лаборатория 1. "Образовательный конструктор"

Технология интегрирования игры в ООП:

-Матрица соответствия игр и образовательных областей

-Алгоритм "вплетения" игровых технологий в НОД

Лаборатория 2. "Игровые инновации"

Обзор современных методик:

-Модель TPR (Total Physical Response) для раннего возраста

-Сторителлинг-технологии в сюжетных играх

-Квест-педагогика как метапредметный инструмент

Лаборатория 3. "Цифровой игровой баланс"

Гибридные технологии:

-Принципы использования AR-игр

-Дидактические потенциалы Minecraft Education

-Этика применения цифровых игровых сред

Практикум:

Разработка "дорожной карты" интеграции одной технологии в практику ДОУ

Создание интерактивного плаката "Игровые инновации нашей группы"

3. Экспертный модуль: "Будущее игровых технологий" (50 минут)

Форма: Педагогический форсайт

Этапы работы:

1. Анализ глобальных трендов (по материалам OECD Education 2030)

2. Проектирование "игрового ландшафта" ДОУ будущего:

-Пространственные решения

-Кадровые компетенции

-Технологическое оснащение

3. Разработка чек-листа "Готовность к игровым инновациям"

Инструменты:

- Метод Дельфи для прогнозирования
- SWOT-анализ современных технологий

4. Рефлексивный модуль: "Моя игровая экосистема" (30 минут)

Форма: Педагогический скрайбинг

Задания:

1. Визуализация персональной траектории внедрения игровых технологий
2. Создание "облака тегов" профессиональных дефицитов
3. Заполнение карты профессионального роста

Итоговые продукты:

- Цифровая галерея методических решений
- Банк перспективных игровых технологий
- Индивидуальные "дорожные карты" модернизации практики

Методическое сопровождение:

1. База знаний:

- Дайджест современных исследований (2019-2023 гг.)
- Видеотека инновационных игровых практик

2. Инструментарий:

- Шаблон интеграционной матрицы
- Чек-лист оценки игровых технологий

3. Цифровые ресурсы:

- Доступ к МООС курсам по игропедагогике
- Подборка мобильных приложений для педагогов

Пост-сопровождение:

- Месячный челлендж по внедрению 1 новой технологии
- Онлайн-баттлы методических решений
- Создание профессионального блога "Игровые лайфхаки"

Особенность: Акцент на формировании опережающей профессиональной позиции, сочетании фундаментальных знаний и навыков работы с инновационными инструментами.*

4. Диагностика и оценка игровой деятельности

Формат: Практико-ориентированный семинар (3 академических часа)

Цель: Формирование у педагогов системы профессиональных умений в области диагностики и оценки игровой деятельности дошкольников для эффективного проектирования образовательного процесса.

Ключевая цель:

Обеспечить педагогов научно обоснованными методами и критериями для объективного анализа игровой деятельности детей, направленными на повышение качества педагогического сопровождения игры в условиях ДОУ.

Задачи мероприятия:

1. Теоретико-методологические:

- Раскрыть сущность и принципы диагностики игровой деятельности в контексте ФГОС ДО.
- Сформировать представление о критериях оценки игровых навыков и уровня развития игры.

2. Практико-аналитические:

- Научить использовать методы наблюдения, фиксации и интерпретации данных об игровой деятельности.
- Отработать навыки применения диагностических инструментов (чек-листы, шкалы, карты наблюдения).

3. Проектировочные:

- Развить умение формулировать рекомендации по коррекции игровой среды и педагогического сопровождения на основе диагностических данных.
- Создать алгоритм индивидуальной поддержки детей с учетом их игровых потребностей.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Умение проводить систематическое наблюдение за игрой и фиксировать ключевые параметры.
- Навык анализа игровых навыков детей (сюжетно-ролевые игры, взаимодействие, использование предметов-заместителей).
- Готовность использовать данные диагностики для планирования образовательной деятельности.

Для детей:

- Повышение качества игровой деятельности за счет адресной поддержки педагога.
- Создание условий для развития творчества, социальных навыков и познавательной активности через игру.

Для ДОУ:

- Внедрение единой системы мониторинга игровой деятельности.
- Повышение эффективности работы педагогов через доказательный подход к организации игры.

Критерии эффективности:

1. Теоретическая грамотность:

- Понимание различий между диагностикой, оценкой и контролем.
- Знание возрастных нормативов развития игровой деятельности.

2. Практическая применимость:

- Умение использовать чек-листы и шкалы для анализа игры.
- Способность выявлять зоны ближайшего развития детей через игровую деятельность.

3. Рефлексивная компетентность:

- Готовность корректировать методы сопровождения игры на основе диагностических данных.

Практическая значимость:

Мероприятие позволит педагогам:

- Перейти от интуитивного наблюдения к профессионально организованной диагностике.
- Выявлять скрытые проблемы в игровой деятельности (например, низкий уровень социального взаимодействия).
- Создавать индивидуальные образовательные маршруты для детей с учетом их игровых интересов и потребностей.

Итог: Систематизация диагностических практик повысит качество игровой деятельности и обеспечит её соответствие требованиям ФГОС ДО.

1. Вводный модуль: "Почему важно диагностировать игру?" (30 минут)

Форма: Дискуссия с элементами мини-лекции

Содержание:

-Роль диагностики в проектировании игровой деятельности согласно ФГОС ДО.

-Базовые понятия:

-Диагностика vs оценка

-Критерии качества игровой деятельности

Кейс-разбор: Анализ типичных ошибок при наблюдении за игрой (например, подмена наблюдения контролем).

Интерактив:

-Голосование в Mentimeter: "Что сложнее всего в диагностике игры?"

-Просмотр короткого видеотрейлера игры с последующим обсуждением: "Что увидели?"

2. Основной модуль: "Инструменты диагностики" (1 час 20 минут)

Форма: Работа в экспертных группах

Группа 1. Методы наблюдения:

-Технология включенного и невключенного наблюдения.

-Инструменты фиксации:

-Чек-листы по параметрам (игровые действия, роли, сюжет).

-Дневник наблюдений с кодировкой данных.

Практика: Заполнение чек-листа для видеоанализа игры.

-Шкала оценки игровой деятельности (на основе методик Н.А. Коротковой):

-Уровень развития сюжета.

-Взаимодействие между детьми.

-Использование предметов-заместителей.

Практика: Оценка игрового эпизода по критериям.

Группа 3. Диагностика игровых навыков:

Методики выявления уровня развития игровых умений:

-Наблюдение в свободной игре.

-Диагностические игровые ситуации (например, "Починим кукле платье").

-Карты развития игровых компетенций.

Практика: Составление диагностического задания для своей группы.

4. Модуль: "От данных к действиям" (50 минут)

Форма: Проектная мастерская

Этапы работы:

1. Анализ диагностических данных:

-Интерпретация результатов наблюдений.

-Выявление зон ближайшего развития.

2. Разработка рекомендаций:

-Индивидуальные планы поддержки детей с низким уровнем игровых навыков.

-Проектирование игровой среды для решения выявленных проблем.

3. Экспертная защита:

-Презентация проектов с обоснованием решений.

Инструменты:

-Шаблон "Диагностическая карта игровых навыков".

-Матрица "Игровые дефициты → Методы коррекции".

4. Рефлексивный модуль: "Мой диагностический инструментарий" (30 минут)

Форма: Педагогический скрайбинг

Задания:

1. Визуализация собственной системы диагностики (схемы, интеллект-карты).
2. Заполнение таблицы "Мои сильные стороны и точки роста".
3. Разработка персонального чек-листа для ежедневных наблюдений.

Итоговые продукты:

- Банк диагностических методик.
- Индивидуальные планы профессионального развития.
- Коллективная памятка "Лайфхаки для быстрой диагностики".

Методическое обеспечение:

1. Раздаточные материалы:

- Примеры чек-листов и шкал оценки.
- Шаблоны диагностических карт.

2. Цифровые ресурсы:

- Электронная библиотека с методиками Коротковой, Михайленко.
- Видеотека игровых ситуаций для анализа.

3. Практические задания:

- Дневник наблюдений для домашней работы.
- Чек-лист "10 признаков развивающей игры".

Домашнее задание:

- Провести диагностику игровых навыков в своей группе.
- Подготовить мини-отчет с анализом результатов.

Критерии эффективности мероприятия:

- Умение педагогов применять методы наблюдения на практике.
 - Наличие разработанных инструментов для диагностики.
 - Готовность использовать данные оценки для коррекции игровой деятельности.
- Результат: Педагоги овладеют системой диагностики, позволяющей не просто фиксировать, но и целенаправленно развивать игровую деятельность детей.

6. Взаимодействие с родителями и коллегами

Формат: Интерактивный семинар с элементами тренинга (3 академических часа)

Цель мероприятия: Формирование у педагогов профессиональных компетенций в области эффективного взаимодействия с родителями и коллегами для комплексной поддержки игровой деятельности детей в условиях ДООУ.

Задачи мероприятия:

1. Теоретико-методологические:

- Раскрыть роль семьи как ключевого партнера в развитии игровых навыков ребенка.
- Изучить современные методы вовлечения родителей в игровую деятельность.
- Систематизировать подходы к обмену опытом между педагогами для совершенствования игровых практик.

2. Практико-ориентированные:

- Освоить инструменты организации совместных игровых мероприятий с родителями (квесты, мастер-классы, дни открытых игр).
- Развить навыки использования цифровых ресурсов для дистанционного взаимодействия с семьями.
- Сформировать алгоритмы сетевого сотрудничества с коллегами (обмен методиками, взаимопосещения, создание общего банка игровых сценариев).

3. Рефлексивно-оценочные:

- Определить барьеры в коммуникации с родителями и пути их преодоления.

-Создать индивидуальные планы повышения качества взаимодействия с участниками образовательного процесса.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Умение проектировать и реализовывать мероприятия для вовлечения родителей в игровую деятельность.
- Навыки эффективного обмена опытом с коллегами, включая использование цифровых платформ.
- Готовность применять методы сотрудничества для обогащения игровой среды ДООУ.

Для родителей:

- Повышение осведомленности о значимости игры в развитии ребенка.
- Укрепление партнерских отношений с ДООУ через участие в совместных игровых проектах.

Для ДООУ:

- Создание единой системы взаимодействия «педагог–родитель–коллега» для поддержки игровой деятельности.
- Формирование банка актуальных игровых методик, адаптированных под запросы семей и детей.

Практическая значимость:

Мероприятие позволит:

- Преодолеть разрыв между игровой деятельностью в ДООУ и дома за счет вовлечения родителей.
- Усилить профессиональное сообщество педагогов через обмен инновационными игровыми практиками.
- Обеспечить преемственность в развитии игровых компетенций детей на всех уровнях взаимодействия.

Итог: Педагоги освоят стратегии, превращающие родителей в активных участников игрового процесса, а коллег — в единомышленников, что повысит качество образовательной среды и соответствие требованиям ФГОС ДО.

1. Вводный модуль: «Семья как партнер в игровом развитии ребенка» (40 минут)

Форма: Мини-лекция с дискуссией

Содержание:

1. Теоретическая база:

- Роль семьи в формировании игровых компетенций ребенка (на основе исследований Выготского, Эльконина).
- Влияние семейных игровых традиций на социально-эмоциональное развитие дошкольника.
- Проблемы современного родительства: дефицит времени, цифровизация, подмена игры гаджетами.

2. Кейс-анализ:

- Примеры успешного и неудачного взаимодействия с родителями (разбор реальных ситуаций).
- Видеофрагменты: «Играем вместе с мамой» vs «Ребенок играет в одиночестве».

Интерактив:

- Голосование в Mentimeter: «Какие барьеры мешают родителям участвовать в играх?»
- Мозговой штурм: «Как превратить родителей в союзников, а не наблюдателей?»

2. Основной модуль: «Методы вовлечения родителей» (1 час)

Форма: Работа в проектных группах

Группа 1. Информационно-просветительские методы:

- Создание игровых буклетов «Играем дома».
- Проведение родительских лекториев: «Игра — это серьезно!».
- Использование соцсетей: рубрика #ИгротекаВсемСемьей.

Группа 2. Практико-ориентированные методы:

- Семейные игровые квесты в ДОУ.
- Мастер-классы «Игрушки своими руками».
- Дни открытых игр с участием родителей.

Группа 3. Дистанционные форматы:

- Онлайн-челленджи: «10 игр за 10 дней».
- Видеоподкасты с идеями для домашних игр.
- Совместное создание цифровой «Игротеки семьи».

Практикум:

- Разработка сценария мероприятия для родителей (на выбор).
- Презентация проектов с обратной связью от коллег.

3. Модуль: «Профессиональный диалог с коллегами» (50 минут)

Форма: Педагогическая мастерская

Содержание:

1. Формы обмена опытом:

- Педагогические гостиные с демонстрацией игровых методик.
- Открытые показы игровой деятельности.
- Взаимопосещения групп для анализа игровой среды.

2. Инструменты сотрудничества:

- Создание банка игровых сценариев в общем доступе.
- Проведение «Недели игровых инноваций» с мастер-классами.
- Использование цифровых платформ для обмена идеями (Google Диск, Trello).

Практическое задание:

- Разработка чек-листа «Лучшие практики коллег» для внедрения в свою работу.

4. Рефлексивный модуль: «От слов к действиям» (30 минут)

Форма: Техника «Колесо баланса»

Этапы:

1. Оценка текущего уровня взаимодействия с родителями и коллегами (по 10-балльной шкале).
2. Постановка целей на месяц:
 - 1 шаг для улучшения работы с родителями.
 - 1 идея для обмена опытом с коллегами.
3. Создание персональных «дорожных карт» сотрудничества.

Итоговые продукты:

- Банк идей для вовлечения родителей.
- Карта сетевого взаимодействия педагогов.
- Чек-лист «5 правил эффективной коммуникации».

Методическое обеспечение:

1. Раздаточные материалы:

- Шаблоны игровых буклетов.
- Примеры сценариев семейных квестов.

2. Цифровые ресурсы:

- Подборка видеороликов «Игры дома».
- Готовые презентации для родительских собраний.

3. Рекомендуемая литература:

- «Играем вместе: 100 идей для родителей» (Т.В. Бабаева).
- «Педагогическая команда: как создать синергию» (И.А. Лыкова).

Домашнее задание:

- Провести мини-опрос родителей: «Какие игры вы любите?».
- Организовать обмен одной игровой методикой с коллегой.

Критерии эффективности:

- Умение применять методы вовлечения родителей.
- Наличие конкретных планов сотрудничества с коллегами.
- Готовность к рефлексии и совершенствованию практики.

Итог: Педагоги освоят инструменты для построения партнерских отношений с семьями и коллегами, что повысит качество игровой поддержки детей в ДОУ.

ПРАКТИЧЕСКИЙ БЛОК

1. Организация разных видов игр:

СЦЕНАРИЙ КОМПЛЕКСНОГО ИГРОВОГО МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОУ

Тема: «Игровая палитра: от теории к практике»

Формат: Игровой практикум-квест (2–3 часа)

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов в организации и проведении разнообразных игровых активностей (сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных, творческих) через практическое освоение методов, приемов и создания игровых условий в ДОУ.

Конкретные задачи:

1. Систематизация знаний

- Актуализировать понимание роли игры в развитии детей дошкольного возраста.
- Познакомить с современными подходами к классификации и организации игр.

2. Развитие практических навыков

- Отработать технологии проведения разных видов игр (от подготовки материалов до вовлечения детей).
- Научить адаптировать игры под возрастные и индивидуальные особенности воспитанников.

3. Стимулирование творчества

- Показать, как создавать игровые атрибуты из подручных материалов.
- Вдохновить педагогов на разработку авторских игровых сценариев.

4. Командное взаимодействие

- Сформировать у педагогов умение работать в коллективе при решении игровых задач.
- Обмен лучшими практиками между участниками.

5. Мотивация к внедрению игровых технологий

- Продемонстрировать эффективность игры как инструмента обучения и социализации.
- Снять стереотипы о «несерьезности» игровых методов.

Ожидаемые результаты:

Педагоги:

- Овладеют алгоритмами организации разных видов игр.
- Научатся комбинировать игровые методы (например, дидактику + сюжетную игру).
- Создадут банк идей для использования в работе.

Дети (опосредованно):

- Повысится вовлеченность в игровую деятельность.
- Разовьются социальные, cognitive и физические навыки через разнообразные игры.

ДООУ в целом:

- Обогатится предметно-игровая среда.
- Усилится профессиональное сообщество педагогов.

Почему эта цель актуальна?

- Соответствует ФГОС ДО (игра — ведущий вид деятельности дошкольников).
- Решает проблему «формального» проведения игр в детсадах.
- Помогает педагогам преодолеть рутину и раскрыть творческий потенциал.

Форма квеста делает обучение интерактивным, а не «лекционным», что усиливает мотивацию и усвоение материала.

1. Вводная часть (20 мин)

- Приветствие и мотивация** (мини-лекция о значении игры в развитии ребенка).
- Деление на команды** (педагоги выбирают игровой жетон: ролик, кукла, мяч, кисть — символы видов игр).
- Введение в квест:**

«Сегодня вы — дети! Пройдите 4 игровые станции, чтобы собрать ключи-подсказки для финального задания».

2. Основной блок (4 станции, по 25 мин каждая)

Станция 1. «Сюжетно-ролевой театр»

Задание: Разработать и показать мини-игру (на выбор: «Кафе», «Космическая станция», «Спасатели»).

Рефлексия: Обсуждение, как адаптировать сложные сюжеты для разных возрастов.

Станция 2. «Дидактический конструктор»

Задание:

- Собрать дидактическую игру из предложенных материалов (карточки, кубики, природные материалы).
- Придумать 3 вопроса для детей к своей игре.
- Дополнительно:** Использование ИКТ (например, создание интерактивной викторины на планшете).

Станция 3. «Подвижный марафон»

Задание:

- Провести 2 народные игры (например, «Горелки», «Море волнуется»).
- Модернизировать одну игру под современные реалии (например, «Салочки с роботами»).

-**Физминутка:** Веселый танцевальный флешмоб.

Станция 4. «Творческая лаборатория»

Задание:

- Создать атрибут для игры (маску, куклу-перчатку, картонный домик) за 15 мин.
- Обыграть его в импровизированной сценке.

Критерий: Оригинальность + вовлечение зрителей.

3. Финал (30 мин)

Квест «Идеальная игра»:

Команды получают карточки с проблемами (например, «Дети не делятся игрушками», «Ребенок боится участвовать»). Нужно предложить решение, используя опыт со всех станций.

Презентация решений: Выступления команд + голосование за лучшую идею.

4. Заключение (15 мин)

Рефлексия в кругу:

-Что было самым полезным?

-Как применим в работе?

Раздача чек-листов с алгоритмами организации игр.

Фотосессия с созданными игровыми атрибутами.

Дополнительно:

Оформление: Интерактивная доска с хештегом мероприятия (#ИграемПрофессионально).

Роль ведущего: Методист или приглашенный игропрактик.

Такой формат объединяет все виды игр, дает практический опыт и укрепляет командный дух педагогов! Если нужно сократить время — можно убрать 1-2 станции или сделать их короче.

2.Планирование игровой деятельности

СЦЕНАРИЙ ЕДИНОГО МЕТОДИЧЕСКОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Тема: «Планирование игровой деятельности: от возрастных особенностей до интеграции в ООП ДОУ»

Формат: Интерактивный воркшоп с ротацией по станциям (3 часа)

Цель мероприятия: Планирование игровой деятельности: от возрастных особенностей до интеграции в ООП ДОУ.

Главная цель:

Повысить профессиональную компетентность педагогов ДОУ в эффективном планировании и организации игровой деятельности с учетом возрастных особенностей детей и требований образовательной программы.

Задачи мероприятия:

Теоретическая:

Актуализировать знания педагогов о возрастных этапах развития игровой деятельности детей от 2 до 7 лет.

Познакомить с методами интеграции игры в образовательный процесс в соответствии с ФГОС ДО.

Практическая:

Отработать навыки составления планов игровой деятельности для разных возрастных групп.

Научить подбирать и адаптировать игры под конкретные образовательные задачи (познавательные, речевые, социально-коммуникативные).

Аналитическая:

Разобрать типичные ошибки в организации игр и способы их устранения.

Проанализировать реальные кейсы из практики ДОУ.

Мотивационная:

Показать педагогам возможности игры как инструмента развития, обучения и социализации.

Вдохновить на творческий подход в планировании игровой деятельности.

Ожидаемые результаты:

Педагоги:

Научатся грамотно планировать игровую деятельность с учетом возраста детей.

Освоят методы интеграции игры в образовательный процесс.

Получат готовые шаблоны и чек-листы для работы.

Дети:

Будет обеспечено разнообразие игр, соответствующих их возрасту и интересам.

Улучшится вовлеченность в образовательный процесс через игру.

ДООУ в целом:

Повысится качество образовательной деятельности за счет эффективного использования игровых технологий.

Сформируется банк методических разработок по игровой деятельности.

Итог: Мероприятие поможет педагогам перейти от формального проведения игр к осознанному и эффективному их использованию в ежедневной работе с детьми.

1. Вводный модуль «Игра в контексте ФГОС ДО» (30 мин)

Форма: Мини-лекция с элементами дискуссии

Ключевые вопросы:

-Почему игра — ведущий вид деятельности в ДО?

-Как меняется игра от 2 до 7 лет? (обзор возрастной динамики)

Интерактив:

-Упражнение «Сортировка»: педагоги распределяют примеры игр (на карточках) по возрастным группам.

2. Основной блок: Работа на станциях (2 часа, 4 × 30 мин)

Станция 1. «Возрастной навигатор»

Задание:

-Анализ видеозаписей игр детей разных возрастов (2-3, 4-5, 6-7 лет).

-Разработка чек-листа «5 правил планирования игры для __ лет».

Инструменты:

-Возрастные таблицы Выготского-Эльконина, стикеры, шаблоны.

Станция 2. «Игровой конструктор ООП»

Задание:

-Собрать «пазл»: соединить игровой метод (сюжетная/дидактическая/подвижная игра) с образовательной областью (Познание, Речевое развитие и др.).

-Придумать пример интеграции для заданного занятия (например, ФЭМП через игру «Магазин»).

Инструменты:

-Карточки с видами игр и задачами ООП, ментальные карты.

Станция 3. «Планирование в практике»

Задание:

-Разработать фрагмент календарного плана (на выбор: утро, прогулка, вечер) с акцентом на игру.

-Защита проектов: «Как моя игра решает 3 задачи: обучение, развитие, воспитание».

Инструменты:

-Готовые сетки планирования, -.

Станция 4. «Антикризисная»

Задание:

- Разбор кейсов: «Дети не играют», «Игра превращается в хаос», «Родители против „бесполезных“ игр».
- Поиск решений через геймификацию (например, введение «игровых паспортов» для детей).

3. Итоговый модуль «Рефлексия-действие» (30 мин)

Формы работы:

1. «Игровой алфавит»:

- Каждый участник выбирает букву и называет:
- Актуальное (что взял в работу),
- Барьер (что пока сложно),
- Вдохновение (идея от коллег).

2. Создание «Банка игровых решений»:

- Педагоги заполняют Google-таблицу с лучшими практиками мероприятия.

3. Ритуал завершения:

- Вручение символических «игровых дипломов» с персональными рекомендациями.

Техническое оснащение:

- Для станций: Ноутбуки с доступом к Google-документам, примеры планов, реквизит для мини-игр.
- Для рефлексии: Интерактивная доска (Miro или физическая ватманская).

Критерии эффективности:

Педагоги уходят с:

- Готовыми шаблонами планов,
- Чек-листами по возрастам,
- 2-3 рабочими приемами интеграции игры.

Важно! Для групп более 15 человек добавить коучей на станциях — старших воспитателей или подготовленных педагогов.

Этот формат объединяет теорию, практику и анализ, превращая стандартное обучение в продуктивный игровой процесс.

3. Организация наблюдения за игровой деятельностью дошкольников

ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ СЕМИНАР

Тема: «От наблюдения к действию: анализ и коррекция детской игры»

Формат: Интенсивный воркшоп (2 часа)

Цель: Отработать навыки наблюдения за игровой деятельностью и научиться оперативно решать педагогические задачи на основе полученных данных.

Цель практико-ориентированного семинара: От наблюдения к действию: анализ и коррекция детской игры.

Главная цель:

Сформировать у педагогов навык перевода результатов наблюдений за игровой деятельностью в конкретные педагогические решения.

Практические задачи:

1. Отработать алгоритм профессионального наблюдения:

- Научиться выделять ключевые параметры анализа детской игры (сюжет, роли, взаимодействия, проблемные моменты).

-Освоить инструменты фиксации наблюдений (чек-листы, видеозаписи).

2. Развить умение интерпретировать данные:

-Определять уровень развития игровой деятельности (по Эльконину).

-Выявлять зоны ближайшего развития детей через игру.

3. Научиться оперативно корректировать игру:

-Разрабатывать адресные педагогические приемы для решения типичных проблем:

-конфликты в распределении ролей,

-бедность игровых сюжетов,

-низкий уровень взаимодействия.

4. Создать банк готовых решений:

-Пополнить методическую копилку ДООУ проверенными методами коррекции игровой деятельности.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

-Умение проводить **целенаправленное, а не хаотичное** наблюдение за игрой.

-Навык **быстрого анализа** и принятия решений в реальном времени.

-Готовые **инструменты для работы** (шаблоны чек-листов, подборка приемов).

Для детей:

-Более **разнообразная и развивающая** игровая среда.

-Своевременная **поддержка** со стороны педагога в сложных игровых ситуациях.

Для ДООУ:

-Системный подход к **анализу и развитию** игровой деятельности.

-Снижение числа **конфликтных ситуаций** в детских играх.

Ключевой акцент:

Мероприятие не просто учит «смотреть» на игру, а показывает, как превращать наблюдения в эффективные действия, понятные даже новичкам.

Р.С. Все задания построены на реальных примерах из практики ДООУ, что гарантирует мгновенную применимость знаний.

1. Разминка «Наблюдательный глаз» (15 мин)

Упражнение:

-Педагогам демонстрируется **3-минутный ролик** с записью детской сюжетно-ролевой игры.

Задача:

Зафиксировать на стикерах:

-Что делают дети? (действия)

-Как взаимодействуют? (социальные навыки)

-Что вызывает вопросы? (проблемные моменты)

Обсуждение в парах: сравнение записей, выявление расхождений.

2. Практикум «Профессиональный взгляд» (50 мин)

Этапы работы:

1. Анализ по чек-листам (20 мин):

Каждая группа получает:

-Разные типы чек-листов (для сюжетной, конструктивной, дидактической игры).

-Новый видеофрагмент игры.

Заполнение чек-листов с выделением:

-Уровня развития игры (по Эльконину).

-Проблемных зон (например, «неумение распределять роли»).

2. Коррекционный мозговой штурм (30 мин):

На основе выявленных проблем педагоги:

- Разрабатывают **2-3 приема коррекции** (например, введение карточек-подсказок для распределения ролей).
- Готовят **мини-презентацию** своего решения (схема, сценка или инфографика).

3. Деловая игра «Ситуация на практике» (40 мин)

Механика:

Участники получают **карточки с описанием реальных ситуаций** из практики ДОУ:

-Пример: «Дети 4 лет разыгрывают «Магазин», но игра сводится к бессмысленному складыванию товаров в корзину».

-Алгоритм работы:

1. Анализ ситуации (по чек-листу).
2. Подбор методов коррекции (из «банка решений» или новых).
3. Инсценировка своего варианта решения (2-3 минуты).

Критерии оценки:

- Соответствие возрасту.
- Практическая реализуемость.
- Креативность.

4. Рефлексия «Лента опыта» (15 мин)

Педагоги заполняют **совместную «ленту»** (ватман с разделами):

-«Возьму на вооружение» – конкретные приемы.

-«Затрудняюсь» – нерешенные вопросы.

-«Открытие» – неожиданные идеи коллег.

Ведущий резюмирует итоги и раздает **готовые шаблоны** для наблюдений.

Техническое оснащение:

- Ноутбук + проектор для видео.
- Готовые чек-листы (раздаточные материалы).
- Карточки с кейсами, ватманы, стикеры.

Итог: Педагоги уйдут с:

- Навыками **целевого наблюдения**.
- Набором **готовых решений** для типичных игровых проблем.
- Шаблонами чек-листов** для использования в работе.

Такой формат исключает лекции, делая акцент на **практику, обмен опытом и мгновенное применение знаний**.

4. Недирективная помощь и поддержка инициативы детей

"Недирективная поддержка детской инициативы в игре"

Формат: Тренинг-практикум (2,5 часа)

Главная цель: Развить у педагогов компетенции ненавязчивого сопровождения детской игры, позволяющего сохранять самостоятельность и инициативу детей, используя эффективные методы поддержки.

Задачи:

1. **Освоить методы недирективной поддержки:**

-Научить педагогов **наблюдать** за игрой, не вмешиваясь в ее ход.

-Отработать техники косвенного руководства (вопросы, подсказки, создание условий).

2. Развить навыки поддержки детской самостоятельности:

-Показать, как поощрять инициативу детей без прямых указаний.

-Отработать вербальные и невербальные методы поддержки (например, активное слушание, уточняющие вопросы).

3. Научить разрешать конфликты, сохраняя игровую инициативу детей:

-Познакомить с алгоритмами мягкого вмешательства в конфликтные ситуации.

-Развить умение переводить конфликты в обучающие моменты без подавления детской активности.

4. Сформировать практические инструменты для работы:

-Создать «банк фраз» для поддержки детской игры.

-Разработать памятки и чек-листы по недирективным методам.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

-Умение сопровождать игру, не нарушая ее естественного хода.

-Навык поддержки детских решений без навязывания взрослых сценариев.

-Готовые инструменты (речевые шаблоны, методы наблюдения) для ежедневной работы.

Для детей:

-Возможность проявлять инициативу и развивать самостоятельность в игре.

-Снижение числа конфликтов благодаря грамотному сопровождению взрослых.

Для ДОУ:

-Создание благоприятной игровой среды, где дети чувствуют себя авторами игры.

-Повышение качества педагогического взаимодействия в свободной деятельности.

Практическая значимость:

Мероприятие поможет педагогам перейти от директивного управления игрой к партнерской позиции, где дети остаются главными творцами своих игровых сюжетов, а взрослые — мудрыми помощниками.

Методы поддержки самостоятельности, которые будут отработаны:

-Открытые вопросы ("Что ты хочешь построить?" вместо "Давай построим домик").

-Присоединение к игре без руководящей роли.

-Создание условий (подбор материалов, пространства) без навязывания сюжета.

-Активное слушание и отражение эмоций ("Я вижу, ты расстроился из-за этой ситуации").

Итог: Педагоги научатся не мешать, а помогать детям играть, развивая их самостоятельность и креативность.

1. Разминка "Игра без правил" (20 мин)

Упражнение:

Педагогам предлагается неструктурированный игровой материал (кубики, ткани, природные материалы).

Задача:

Включиться в игру наравне с коллегами без указаний и руководства.

Фиксировать:

Свои эмоции при отсутствии четких инструкций

Способы невербальной поддержки партнеров

2. Практикум "Методы поддержки самостоятельности" (60 мин)

Блок А: Техники недирективного сопровождения

Работа с видеофрагментами:

- Анализ 3 стилей поведения педагога (директивный/нейтральный/поддерживающий)
- Заполнение матрицы "Эффект от реплик" (какие фразы развивают игру, а какие останавливают)

Блок Б: Тренировка ключевых навыков

Групповая работа:

- Разработка "банка фраз" для разных ситуаций:
"Я вижу, ты строишь... Расскажешь?"
"Как нам решить эту проблему вместе?"
- Разыгрывание сценок с последующим разбором

3. Деловая игра "Конфликт как ресурс" (50 мин)

Этапы:

1. Кейс-анализ:

- Просмотр конфликтной игровой ситуации (видео/описание)
- Выявление:
-Истинной причины конфликта
-Ошибок взрослого в вмешательстве

2. Практикум "4 шага разрешения":

Алгоритм работы:

1. Наблюдение без вмешательства
2. Вопросы для прояснения ("Что случилось?")
3. Переформулирование проблемы ("Вы оба хотите...")
4. Совместный поиск решений

2. Ролевые игры:

- Каждая группа получает сценарий конфликта
- Проигрывание с разными стратегиями:
-Подавление
-Игнорирование
-Медиация

4. Рефлексия "Свобода и границы" (20 мин)

Техника "Шкала":

Педагоги отмечают на стикерах:

- Что изменилось в их понимании детской самостоятельности
- Какие методы возьмут в работу

Создание памятки:

- "5 принципов недирективной поддержки"
- "3 запрещенные фразы" (например, "Играй правильно!")

Раздаточные материалы:

- Карточки с техниками вопросов
- Чек-лист "Этапы развития самостоятельности"
- Видео-примеры для анализа

Итог: Педагоги освоят баланс между свободой и поддержкой, научатся превращать конфликты в возможности для развития социальных навыков.

Примечание: Все упражнения построены на реальных ситуациях из практики ДОУ.

5. Проектирование развивающей предметно-пространственной игровой среды

Формат: Проектная мастерская (3 часа)

Цель мероприятия: Проектирование развивающей предметно-пространственной игровой среды в ДОУ.

Главная цель:

Сформировать у педагогов практические навыки создания и трансформации игровой среды, соответствующей возрастным потребностям детей и современным требованиям ФГОС ДО.

Ключевые задачи:

1. Освоить принципы проектирования РППС

-Изучить критерии качественной среды: безопасность, вариативность, полифункциональность.

-Научиться адаптировать пространство под задачи развития (когнитивного, социального, физического).

2. Разработать возрастосообразные решения

-Создать проекты зон для разных возрастных групп (1-3, 3-5, 5-7 лет).

-Учесть специфику игровой деятельности на каждом этапе (предметная → сюжетная → игра с правилами).

3. Отработать навыки создания многофункциональной среды

-Освоить приемы:

-Зонирования без жестких границ.

-Использования трансформируемых элементов (модули, ширмы).

-Организации хранения для детской самостоятельности.

4. Сформировать банк практических решений

Разработать готовые к реализации проекты:

-Мобильные игровые модули.

-Сенсорные панели.

-Трансформер-пространства.

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

-Умение анализировать и модернизировать существующую среду.

-Навык создания доступных, вариативных и интерактивных игровых зон.

-Готовые шаблоны и чек-листы для проектирования.

Для детей:

Среда, которая:

-Стимулирует инициативу и самостоятельность.

-Поддерживает разные виды игр.

-Позволяет трансформировать пространство по собственному замыслу.

Для ДОУ:

-Оптимизация игровых пространств без значительных затрат.

-Системный подход к обновлению РППС.

Практическая значимость:

Педагоги научатся:

-Проектировать среду «под ребенка», а не под удобство взрослых.

-Использовать бросовые материалы для создания развивающих элементов.

-Поддерживать актуальность игрового пространства через простые обновления.

Итог: От формального наполнения групп — к осознанному проектированию среды, где каждый элемент работает на развитие детей.

Почему это важно?

1. Соответствует ФГОС ДО:

-Требования к трансформируемости, полифункциональности, доступности.

2. Решает проблемы:

-«Застывшая» среда, не меняющаяся годами.

-Отсутствие зон для разных видов игр.

3. Экономит бюджет:

-80% идей реализуются из подручных материалов.

Формат мероприятия исключает лекции — только практика, обмен опытом и создание реальных проектов.

1. Интерактивный старт "Моя идеальная игровая среда" (30 мин)

Метод: Визуализация + групповая дискуссия

Упражнение:

-Педагоги рисуют схему "Идеального игрового пространства" для выбранной возрастной группы

-Обмен мнениями: "3 must-have элемента" и "3 ненужных предмета"

Разбор принципов РППС (по ФГОС ДО) через игру "Верю/Не верю":

-«Среда должна быть трансформируемой» — правда или миф?

2. Практикум "Возрастной конструктор" (60 мин)

Работа в группах по возрастам:

1. Ранний возраст (1-3 года):

-Анализ безопасных материалов

-Создание тактильных панелей из подручных средств

2. Младший дошкольный (3-5 лет):

-Проектирование зоны для сюжетных игр

-Разработка мобильных ширм-трансформеров

3. Старший дошкольный (5-7 лет):

-Создание схем многофункциональных модулей

-Квест по наполнению среды развивающими играми

Результат: Готовые макеты/схемы с защитой проектов

3. Деловая игра "Среда под запрос" (50 мин)

Этапы:

1. Анализ видеорекейсов:

-Выявление ошибок в организации пространства

2. Квест "5 преобразований":

-Каждая команда получает фото реальной групповой комнаты

-Задача: предложить 5 изменений для:

Повышения вариативности

Обеспечения доступности

Создания полифункциональности

3. Экспертиза проектов:

-Оценка по чек-листу "Критерии качественной среды"

4. Мастерская "Сделай сам" (40 мин)

- Изготовление 2-3 многофункциональных элементов:
- "Волшебные коробки" с меняющимся наполнением
- Передвижные модули из картона/ткани
- Игровые панно с interchangeable элементами

5. Рефлексия "Среда в действии" (30 мин)

Техника "Дерево решений":

- Корни — что взяли за основу
- Ветви — идеи для реализации
- Плоды — ожидаемые результаты

Создание цифрового банка идей (общая Google-доска)

Раздаточные материалы:

- Альбомы с примерами лучших практик
- Шаблоны для проектирования
- Чек-лист "Оценка игровой среды"

Итог: Педагоги создадут:

- Проекты модернизации среды для своих групп
- 2-3 готовых игровых элемента
- Алгоритм регулярного обновления РППС

Особенность: Акцент на создание среды, которая:

- Работает без постоянного участия воспитателя
- Стимулирует детскую инициативу
- Легко адаптируется под разные задачи

Техническое оснащение:

- Материалы для prototyping (картон, ткань, природные материалы)
- Планшеты/ноутбуки для 3D-моделирования (опционально)
- Видеопроектор для демонстрации примеров

СЕТЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Стажировка в детских садах-партнерах

1. Практическое освоение игровых технологий в условиях ДОУ-партнера

Формат: Выездная стажировка (2-3 дня)

Цель : практическое освоение современных технологий организации игровой деятельности в условиях ДОУ-партнера.

Ключевая цель: формирование у педагогов-стажёров профессиональных компетенций в области организации, проведения и анализа игровой деятельности дошкольников через погружение в практическую работу успешных педагогических коллективов.

Задачи стажировки:

1. Наблюдательно-аналитическая:

- Изучить эффективные модели организации игрового пространства
- Освоить методику экспертного наблюдения за детской игрой
- Проанализировать систему планирования игровой деятельности

2. Практико-ориентированная:

- Отработать технологии включения в детскую игру
- Развить навыки гибкого реагирования на игровые ситуации
- Освоить приёмы ненавязчивого руководства игрой

3. Рефлексивно-оценочная:

- Сформировать навык критического анализа собственной деятельности
- Развить способность к профессиональной саморегуляции
- Создать индивидуальную программу совершенствования игровых технологий

Ожидаемые результаты:

Для стажёров:

- Получат эталонные образцы организации игровой деятельности
- Освоят технику "включённого наблюдения"
- Разовьют способность к педагогической импровизации
- Создадут банк эффективных игровых приёмов

Для принимающей стороны:

- Получат внешнюю экспертную оценку своей работы
- Обогатят профессиональный опыт через обмен практиками
- Укрепят партнёрские связи между учреждениями

Для системы ДОО:

- Повысится качество игровой деятельности
- Усилится преемственность эффективных практик
- Сформируется сообщество педагогов-игропрактиков

Критерии успешности:

1. Способность стажёров адаптировать увиденные технологии к своим условиям
2. Готовность применять новые методы организации игры
3. Умение проводить рефлексивный анализ своей деятельности
4. Наличие конкретных планов по модернизации игровой практики

Особенность: Акцент на переход от пассивного наблюдения к активному моделированию профессионального поведения в реальных игровых ситуациях.

1. День 1. Наблюдение и анализ

Цель: Изучить организацию игровой деятельности в разных возрастных группах.

План:

Экскурсия по ДООУ-партнеру:

Знакомство с предметно-пространственной средой.

Особенности зонирования игровых пространств.

Наблюдение за игровой деятельностью:

Фиксация ключевых моментов по чек-листу:

Роль воспитателя в игре.

Самостоятельность детей.

Используемые материалы и их доступность.

Круглый стол с принимающими педагогами:

Обсуждение принципов организации игры в ДООУ.

Ответы на вопросы стажеров.

2. День 2. Практическое участие

Цель: Применить полученные знания в реальных условиях.

План:

Участие в планировании игровых занятий:

Совместная разработка конспекта игрового занятия.

Подбор материалов и атрибутов.

Проведение игрового занятия (под руководством наставника):

Реализация запланированного занятия.

Фиксация реакции детей и своих действий.

Анализ проведенного занятия:

Разбор с наставником: что удалось, какие были сложности.

Корректировка плана на следующий день.

3. День 3. Самостоятельная практика и рефлексия

Цель: Закрепить навыки и проанализировать свой опыт.

План:

Самостоятельное проведение игрового занятия:

Стажеры проводят занятие без прямого участия наставника.

Фиксация процесса на видео (для последующего анализа).

Анализ используемых технологий:

Разбор видеозаписей:

-Эффективность применяемых методов.

-Реакция детей.

-Собственные ошибки и успехи.

Рефлексия и самоанализ:

-Заполнение карты самооценки.

-Обсуждение в группе:

Что нового узнали?

Что возьмете в свою практику?

Итоговые материалы:

-Дневник стажера (включает записи наблюдений, планы, анализ).

-Видеоархив (записи проведенных занятий).

-Чек-листы для анализа игровой деятельности.

Результат:

-Педагоги получают практический опыт организации игровой деятельности в разных условиях.

-Научатся анализировать и корректировать свою работу на основе обратной связи.

-Сформируют индивидуальный план внедрения новых технологий в свою практику.

Примечание:

-Каждый стажер работает с наставником, который помогает на всех этапах.

-По итогам стажировки проводится итоговая встреча с обменом опытом.

2.Подведение итогов стажировки

Формат: Итоговая сессия (4 часа)

Цель: Систематизация и трансляция полученного опыта в практику работы ДОУ.

Ключевая цель: Обеспечить профессиональное осмысление и практическое применение знаний, полученных в ходе стажировки, через создание индивидуальных и коллективных программ внедрения эффективных игровых технологий.

Задачи мероприятия:

1. Аналитико-обобщающая:

Структурировать полученный практический опыт

Выделить наиболее эффективные игровые технологии и методики
Провести критический анализ собственных профессиональных дефицитов

2. Проектно-внедренческая:

Разработать индивидуальные планы адаптации технологий к условиям своего ДОУ
Создать алгоритмы преодоления типичных трудностей внедрения
Сформировать банк модифицированных игровых решений

3. Рефлексивно-оценочная:

Определить зоны профессионального роста
Установить критерии оценки эффективности внедряемых технологий
Сформировать систему пост-сопровождения

Ожидаемые результаты:

Для педагогов:

- Готовые к реализации планы модернизации игровой деятельности
- Навыки критического анализа и проектирования профессионального развития
- Персональный "навигатор" внедрения новых технологий

Для учреждений:

- Пакет адаптированных игровых технологий
- Механизмы методической поддержки внедрения инноваций
- Укрепление сетевого взаимодействия между ДОУ

Для системы ДО:

- Повышение качества организации игровой деятельности
- Распространение эффективных практик
- Создание профессионального сообщества новаторов

Критерии эффективности:

1. **Практическая ориентированность** - 100% участников разработали конкретные планы действий
2. **Рефлексивная глубина** - наличие осознанных выводов о профессиональном развитии
3. **Инновационный потенциал** - предложения по модернизации игровой среды

Особенности подхода:

- Акцент на персонализацию полученного опыта
- Сочетание анализа и проектирования
- Создание инструментов для пост-сопровождения

Итоговый продукт:

"Дорожная карта профессионального роста в области игровых технологий" для каждого участника с:

- Диагностической картой
- Планом внедрения
- Чек-листами самоконтроля
- Ресурсами для дальнейшего развития

Мероприятие завершает стажировку, переводя её результаты в практическую плоскость работы каждого педагога.

1. Оформление и презентация отчетов (1,5 часа)

Форма проведения: Презентационная сессия с элементами peer-to-peer оценки

Содержание:

Индивидуальные отчеты:

-Заполнение единого шаблона:

"3 главных инсайта"

"2 технологии для внедрения"

"1 вопрос к коллегам"

-Визуализация результатов (инфографика, фото-коллажи, скетчи)

Групповые презентации:

-Творческое представление ключевых наблюдений (в формате TED-докладов, сторителлинга)

-Интерактивное голосование за "Самый ценный кейс"

Материалы: Шаблоны отчетов, ментальные карты для структурирования информации

2. Рефлексивный круг "Опыт без купюр" (1 час)

Методики:

-**"Шесть шляп мышления"** (анализ с разных позиций)

-**"Ромашка Блума"** (ответы на вопросы разных уровней)

Вопросы для обсуждения:

-Что оказалось сложнее всего?

-Какие открытия сделали о себе как о профессионале?

-Как изменилось ваше понимание детской игры?

Инструменты: Рефлексивные карточки, стикеры для "стены откровений"

3. Проектная сессия "От теории к практике" (1,5 часа)

Этапы работы:

1. Анализ барьеров:

-Работа с кейсами "Типичные сложности внедрения"

-Построение "Карты сопротивления" (личного и организационного)

2. Разработка дорожных карт:

-Создание индивидуальных планов внедрения (на 1-3 месяца)

-Проектирование чек-листов адаптации технологий

3. Экспертный совет:

-Презентация проектов наставникам

-Получение "обратной связи" по SMART-критериям

Результат: Готовые к реализации планы с указанием:

-Сроков

-Необходимых ресурсов

-Показателей эффективности

Итоговые материалы:

1. Сборник лучших практик стажировки

2. Банк адаптированных игровых технологий

3. Видео-портфолио с комментариями участников

Техническое оснащение:

- Онлайн-доски (Miro/Mentimeter)
- Шаблоны для визуализации планов
- Камеры для записи видео-рефлексий

Критерии успеха:

- 100% участников представили конкретные планы действий
- Сформирован механизм пост-сопровождения
- Созданы условия для сетевого взаимодействия

Особенность: Акцент на превращении полученного опыта в конкретные рабочие инструменты для ежедневной практики.

МЕРОПРИЯТИЯ С РОДИТЕЛЯМИ**ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ БЛОК****1. «Роль игры в развитии ребенка»****Цель теоретического блока:**

Сформировать у родителей целостное представление о роли игры в развитии ребенка и практические навыки использования игры как инструмента гармонизации детско-родительских отношений.

Ключевая цель:

Перевести теоретические знания об игре в конкретные навыки проектирования игровой деятельности, направленной на развитие познавательных, эмоциональных, социальных и физических компетенций ребенка.

Задачи:**1. Когнитивные:**

- Раскрыть базовые положения теории игры (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин).
- Показать взаимосвязь игровой деятельности с ключевыми аспектами развития.

2. Практико-ориентирующие:

- Научить создавать развивающие игры под конкретные задачи.
- Отработать техники вовлечения в совместную игровую деятельность.

3. Рефлексивные:

- Сформировать навык анализа и коррекции собственного игрового взаимодействия.

Ожидаемые результаты:**Для родителей:**

- Умение проектировать игровую среду, стимулирующую все сферы развития.
- Навык использования игры для решения образовательных и эмоциональных задач.
- Готовность к осознанному участию в игре как равноправного партнера.

Для детско-родительских отношений:

- Укрепление эмоциональной связи через совместную игровую деятельность.
- Снижение конфликтов за счет игрового подхода в решении бытовых вопросов.

Критерии эффективности:**1. Операциональность знаний:**

Способность связать элементы теории с конкретными игровыми практиками.

2. Практическая ценность:

Умение разрабатывать игры под актуальные задачи развития ребенка.

3. Рефлексивная зрелость:

Готовность анализировать и менять собственные паттерны игрового взаимодействия.

Методы оценки:

- Защита авторских игровых проектов.
- Симуляция игровых ситуаций с обратной связью.
- Самоанализ по чек-листу «Моя роль в игре».

Практическая значимость:

Теоретический блок становится основой для:

- Создания персонализированной игровой среды дома.
- Использования игры как инструмента мягкой коррекции поведения.
- Превращения повседневных ситуаций в развивающие игровые моменты.

Структура мероприятия:

1. Игровой старт: «Погружение в детство» (30 мин)

Форма: Геймифицированная дискуссия.

Содержание:

-Игра-активатор: Родители получают карточки с видами игр (подвижные, творческие и т.д.) и объединяются в группы по ассоциациям.

-Мини-лекция:

Базовые концепции: игра как «зона ближайшего развития» (Выготский).

Влияние игры на мозг: нейропсихологические аспекты.

2. Лаборатория игровых решений (1,5 часа)

Форма: Ротационные мастер-станции.

Станция 1. Познавательное развитие:

- Создание игр на развитие логики, памяти (пример: квесты с шифрами).
- Ошибка-ловушка: перегрузка дидактическим компонентом.

Станция 2. Эмоциональный интеллект:

- Разработка игр для распознавания эмоций (пример: «Эмоциональное лото»).
- Техника: использование метафор в игре.

Станция 3. Социальные навыки:

- Проектирование игр с распределением ролей (пример: «Семейный ресторан»).
- Принцип: от имитации к реальному взаимодействию.

Станция 4. Физическое развитие:

- Создание «домашних полос препятствий» с использованием бытовых предметов.
- Правило: безопасность + веселье.

3. Рефлексивный практикум: «Играем осознанно» (40 мин)

Форма: Ролевой тренинг.

Содержание:

Ситуации-кейсы:

1. Ребенок отказывается убирать игрушки → превращение в игру «Экспедиция в чистую галактику».
2. Истерика при проигрыше → игра «Ошибки-помощники».

Техника «Стоп-кадр»: Анализ видеозаписей игр с комментариями психолога.

4. Итоговый акт: «Игровой манифест» (20 мин)

Форма: Открытый микрофон + арт-практика.

Содержание:

- Создание коллективного коллажа «Идеальная игровая среда».
- Принятие «Родительской игровой декларации» с личными обязательствами.

Методическое обеспечение:

- «Игровой конструктор» – набор карточек с механиками, целями, материалами.
- Видеогалерея «Игры в действии» – примеры из практики.

-Чек-лист «10 шагов к осознанной игре».

Домашнее задание:

1. Провести 15-минутную игру по собственному сценарию.
2. Создать «игровую карту» квартиры с зонами для разных видов активности.

Контрольные вопросы:

1. Как превратить скучное занятие в игру за 3 минуты?
2. Какие бытовые предметы могут стать игровыми материалами?
3. Как определить, что игра перестала быть развивающей?

Итог: Воркшоп превратит родителей в «игровых инженеров», способных создавать развивающую среду в любых условиях, укрепляя отношения с ребенком через осознанную игровую практику.

New chat

2. «Виды игр и их значение»

Форма проведения:

Интерактивный семинар с элементами мастер-групп (3 академических часа).

Цель теоретического блока:

Сформировать у родителей систему знаний о классификации игр, их роли в развитии ребенка и навыках осознанного подбора игровых активностей для гармоничного развития.

Ключевая цель:

Создать теоретическую основу для проектирования разнообразной игровой среды, учитывающей познавательные, эмоциональные, социальные и физические потребности ребенка.

Задачи:

1. Когнитивные:

- Раскрыть классификацию игр: творческие, дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые.
- Объяснить влияние каждого вида игр на развитие ребенка.

2. Диагностические:

- Научить анализировать развивающий потенциал игр.
- Развить навык выявления дисбаланса в игровой деятельности.

3. Практико-ориентирующие:

- Связать теорию с задачами комбинирования игр в повседневности.
- Заложить основы для предотвращения типичных родительских ошибок.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

- Умение классифицировать игры и выбирать их по возрасту.
- Навык проектирования игр под конкретные задачи развития.
- Осознание важности игрового разнообразия.

Для семейного взаимодействия:

- Сбалансированное использование разных видов игр.
- Снижение конфликтов из-за неподходящих игровых сценариев.

Для развития ребенка:

- Стимуляция всех сфер развития через разнообразные игры.

Критерии эффективности:

1. Теоретическая грамотность:

Способность аргументировать роль каждого вида игр.

2. Практическая применимость:

Умение составлять игровые «меню» на день.

3. Рефлексивная компетентность:

Навык анализа собственных ошибок в подборе игр.

Методы оценки:

Решение кейсов (например, «Ребенок отказывается от дидактических игр»).

Защита проектов «Идеальный игровой день».

Самооценка по чек-листам.

Практическая значимость:

Теоретический блок обеспечивает:

Критерии для оценки игрового разнообразия.

Основу для создания развивающей игровой среды.

Понимание взаимосвязи видов игр и аспектов развития.

Особенность: Акцент на формировании навыка «игрового менеджмента» в повседневной жизни.

Структура мероприятия:

1. Вводный модуль: «Игра как палитра развития» (30 мин)

Форма: Дискуссия + мини-лекция.

Содержание:

Вопросы для обсуждения:

+Почему одни игры увлекают ребенка, а другие нет?

+Как игры влияют на разные сферы развития?

Теоретическая база:

+Классификация игр: творческие, дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые.

+Концепция Л.С. Выготского о «социальной ситуации развития».

Интерактив:

+Упражнение «Сортировка игр»: распределение примеров по категориям.

2. Основной модуль: «Роль игр в развитии» (1,5 часа)

Форма: Работа в мастер-группах по видам игр.

Содержание:

Группа 1 (Творческие игры):

+Развитие воображения, креативности.

+Примеры: рисование, конструкторы, импровизации.

Группа 2 (Дидактические игры):

-Формирование логики, памяти, внимания.

-Примеры: пазлы, сортеры, головоломки.

Группа 3 (Подвижные игры):

-Развитие моторики, координации, здоровья.

-Примеры: эстафеты, «классики», танцы.

Группа 4 (Сюжетно-ролевые игры):

-Социализация, эмпатия, понимание социальных ролей.

-Примеры: «Дочки-матери», «Больница», «Магазин».

Практикум:

-Составление таблицы «Игры и их развивающий эффект».

-Анализ видеокейсов: определение вида игры и её потенциала.

3. Модуль: «Ошибки и рекомендации» (1 час)

Форма: Интерактивная лекция с кейс-стади.

Содержание:

Типичные ошибки родителей:

- Перегрузка дидактическими играми.
- Игнорирование творческой свободы.
- Навязывание сюжетов в ролевых играх.

Рекомендации:

- Принцип «Золотой середины»: баланс видов игр.
- Адаптация игр под интересы ребенка.

Практическое задание:

Разработка чек-листа «Как избежать ошибок».

Решение ситуаций: «Ребенок хочет играть только в гаджеты».

4. Рефлексивный модуль: «Игровая экосистема» (30 мин)

Форма: Мировое кафе.

Вопросы:

1. Какие виды игр преобладают у вас дома?
2. Как вы будете комбинировать игры после семинара?
3. Какие ошибки готовы исправить?

Итоговый продукт:

Индивидуальные планы «Игровое разнообразие».

- Чек-лист «Идеальное сочетание игр на неделю».
- **Методическое обеспечение:**
- Раздаточные материалы: таблица классификации игр, шаблоны для планирования.
- Videотека: примеры игр разных видов.
- Памятка «20 идей для сбалансированных игр».

Домашнее задание:

1. Провести аудит игровой деятельности ребенка, выделив виды игр.
2. Внедрить 2 новых вида игр из изученных.

Контрольные вопросы:

1. Как творческие игры влияют на эмоциональный интеллект?
2. Почему дидактические игры важно дополнять подвижными?
3. Как вовлечь ребенка в сюжетно-ролевую игру без давления?

Итог: Семинар поможет родителям осознанно использовать игровое разнообразие как инструмент гармоничного развития, избегая перекосов и учитывая интересы ребенка.

3. «Возрастные особенности игровой деятельности»

Форма проведения:

Интерактивный семинар с элементами мастер-групп (3 академических часа).

Цель теоретического блока:

Формирование у родителей системы знаний о возрастной динамике игровой деятельности для создания развивающей игровой среды, соответствующей этапам развития ребенка.

Ключевая цель:

Создать теоретическую основу для осознанного сопровождения игровой деятельности ребенка с учетом возрастных норм и индивидуальных особенностей.

Задачи:

1. Когнитивные:

- Раскрыть этапы развития игровой деятельности по Д.Б. Эльконину.
- Сформировать представление о качественных различиях игры в разных возрастных периодах (1–7 лет).

2. Диагностические:

- Научить выделять возрастные маркеры в игровом поведении.
- Развить навыки анализа игр с позиции онтогенеза.

3. Практико-ориентирующие:

Связать теорию с организацией домашней игровой среды.

Заложить основы для возрастено-адекватного игрового взаимодействия.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

- Четкое понимание критериев нормативного игрового развития.
- Умение подбирать игры, соответствующие возрасту ребенка.
- Навык проектирования «зон ближайшего развития» через игру.

Для семейного взаимодействия:

Осознанное создание игровой среды, стимулирующей развитие.

Снижение конфликтов из-за несоответствия игр возрасту.

Для развития ребенка:

- Гармоничное развитие познавательных, социальных и эмоциональных навыков через игру.

Критерии эффективности:

1. Теоретическая грамотность:

Способность объяснить этапы развития игры по Эльконину.

2. Практическая применимость:

Умение анализировать игровое поведение ребенка.

3. Прогностическая компетентность:

Навык проектирования игровых сценариев с учетом возрастных особенностей.

Методы оценки:

Анализ видеореисов с определением возраста ребенка по игре.

Защита проектов «Игровые зоны для разных возрастов».

Решение ситуационных задач (например, «Ребенок 4 лет не принимает правила»).

Практическая значимость:

Теоретический блок обеспечивает:

Критерии для оценки игрового развития ребенка.

Основу для проектирования домашней игровой среды.

Понимание преемственности игровой деятельности от 1 до 7 лет.

Особенность: Акцент на формировании операциональных знаний для ежедневного взаимодействия.

Структура мероприятия:

1. Вводный модуль: «Игра как зеркало развития» (30 мин)

Форма: Проблемная дискуссия + мини-лекция.

Содержание:

Вопросы для обсуждения:

Почему двухлетний ребенок играет иначе, чем шестилетний?

Как по игре определить уровень развития ребенка?

Теоретическая база:

Концепция Д.Б. Эльконина о стадиях игры.

Теория Л.С. Выготского о воображаемой ситуации и правилах.

Интерактив:

Упражнение «Угадай возраст»: анализ видеофрагментов игр детей 2–7 лет.

2. Основной модуль: «Возрастная динамика игры» (1,5 часа)

Форма: Работа в мастер-группах по возрастам.

Содержание:**Группа 1 (1–3 года):**

Предметно-манипулятивные игры.

Роль взрослого как демонстратора действий.

Группа 2 (3–5 лет):

Сюжетно-ролевые игры: от подражания к простым сюжетам.

Развитие игрового пространства (кукольные домики, магазины).

Группа 3 (5–7 лет):

Игры с правилами и стратегиями.

Коллективные проекты и планирование.

Практикум:

Создание «возрастных портретов» игры.

Заполнение таблицы «Эволюция игровых навыков».

3. Модуль: «Этапы развития игры по Эльконину» (1 час)

Форма: Интерактивная лекция с кейс-стади.

Содержание:**Три этапа:**

1. Предметно-манипулятивный (1–3 года).

2. Сюжетно-ролевой (3–7 лет).

3. Игры с правилами (5–7 лет).

Критерии перехода между этапами:

Усложнение социального взаимодействия.

Развитие абстрактного мышления.

Практическое задание:

Анализ игровых ситуаций: определение этапа и рекомендации по развитию.

4. Рефлексивный модуль: «От теории к практике» (30 мин)

Форма: Мировое кафе.

Вопросы:

1. Какие новые критерии оценки игры вы будете использовать?

2. Как организовать игровую среду для разновозрастных детей?

3. Как поддерживать игру, не нарушая её естественность?

Итоговый продукт:

Коллективная ментальная карта «Возрастные особенности игры».

Индивидуальные чек-листы «Мои действия в игре».

Методическое обеспечение:

Раздаточные материалы: таблицы возрастных норм, шаблоны для наблюдения.

Видеотека: примеры игр (предметные, сюжетные, с правилами).

Памятка «10 принципов возрастено-адекватной игры».

Домашнее задание:

1. Провести наблюдение за игрой ребенка, выделив возрастные маркеры.
2. Создать игровую зону с учетом этапа развития

Контрольные вопросы:

1. Чем отличаются игры младших дошкольников от старших?
2. Почему сюжетно-ролевая игра достигает расцвета в 5–6 лет?
3. Как помочь ребенку перейти от манипуляций к играм с правилами?

Итог: Семинар поможет родителям научиться «читать» игру как индикатор развития, создавать среду, соответствующую возрастным потребностям, и стать грамотными проводниками в мире детской игры.

4. «Как правильно играть с ребенком»

Форма проведения:

Интерактивный семинар с элементами мастер-групп (3 академических часа).

Цель теоретического блока:

Формирование у родителей системы знаний о принципах организации игр, методах вовлечения и роли взрослого в игровой деятельности для осознанного взаимодействия с ребенком.

Ключевая цель:

Создать теоретическую основу для организации развивающих игр в домашних условиях с учетом возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.

Задачи:

1. Когнитивные:

Раскрыть принципы организации игрового пространства дома.

Объяснить методы вовлечения ребенка в игру.

Определить роль родителя как партнера, а не руководителя.

2. Диагностические:

Научить анализировать игровые предпочтения ребенка.

Развить навык наблюдения за игрой без избыточного вмешательства.

3. Практико-ориентирующие:

Связать теорию с задачами создания домашней игровой среды.

Заложить основы для возрастено-адекватного игрового взаимодействия.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

Умение проектировать игровое пространство дома.

Навык использования методов мягкого вовлечения (вопросы, поддержка инициативы).

Понимание своей роли в игре (фасилитатор, а не контролер).

Для семейного взаимодействия:

Повышение качества совместного игрового времени.

Снижение конфликтов, связанных с игровой деятельностью.

Для развития ребенка:

Создание условий для гармоничного развития через игру.

Критерии эффективности:

1. Теоретическая грамотность:

Способность объяснить принципы организации игр.

2. Практическая применимость:

Умение применять методы вовлечения в реальных ситуациях.

3. Рефлексивная компетентность:

Способность анализировать свои ошибки в игровом взаимодействии.

Методы оценки:

Решение кейсов (анализ типичных игровых ситуаций).

Защита проектов домашних игровых зон.

Самооценка по чек-листам.

Практическая значимость:

Теоретический блок обеспечивает:

Основу для последующих практических мастер-классов.

Критерии для оценки игровой среды дома.

Системное понимание роли родителя в игре.

Особенность: Акцент на формировании практических навыков, а не абстрактных знаний.

Структура мероприятия:

1. Вводный модуль: "Игра как язык детства" (30 мин)

Форма: Дискуссия + мини-лекция.

Содержание:

Вопросы для обсуждения:

Вочему дети часто отказываются от предложенных взрослыми игр?

Как игра влияет на отношения в семье?

Теоретическая база:

Принципы организации игр (безопасность, доступность, возрастное соответствие).

Концепция Л.С. Выготского о "зоне ближайшего развития" в игре.

Интерактив:

Упражнение "Идеальная игровая зона" (родители рисуют схему на флипчартах).

2. Основной модуль: "Методы вовлечения" (1,5 часа)

Форма: Работа в мастер-группах.

Содержание:

Группа 1: Принципы организации игрового пространства (зонирование, материалы, безопасность).

Группа 2: Методы вовлечения:

Наблюдение за интересами ребенка.

Использование открытых вопросов ("Что будем строить?").

Игры по инициативе ребенка.

Группа 3: Роли родителя:

Партнер vs. Наставник.

Анализ видеофрагментов "Правильные и неправильные стратегии".

Практикум:

Создание чек-листа "10 ошибок в игровом взаимодействии".

3. Модуль: "Возрастные особенности игр" (1 час)

Форма: Интерактивная лекция с кейсами.

Содержание: Игры для разных возрастов (2–4 года, 5–7 лет).

Как адаптировать сложные игры для младших детей. Примеры игр, развивающих эмоциональный интеллект и социальные навыки.

Практическое задание:

Анализ кейсов: "Ребенок не хочет убирать игрушки", "Истерика при проигрыше".

4. Рефлексивный модуль: "Играем осознанно" (30 мин)

Форма: Мировое кафе.

Вопросы:

1. Какие принципы организации игр вы внедрите дома?
2. Как изменится ваша роль в игре после семинара?
3. Какие методы вовлечения вызвали интерес?

Итоговый продукт:

Индивидуальные планы "Мои шаги к осознанной игре".

Чек-лист "Правила игрового взаимодействия".

Методическое обеспечение:

Раздаточные материалы: чек-листы, шаблоны для зонирования пространства.

Видеотека: примеры игрового взаимодействия (позитивные и негативные сценарии).

Памятка "20 вопросов, которые оживляют игру".

Домашнее задание:

1. Организовать игровую зону по предложенным принципам.
2. Провести одну игру по инициативе ребенка, записав наблюдения.

Контрольные вопросы:

1. Как создать безопасное игровое пространство в малогабаритной квартире?
2. Какие фразы помогают вовлечь ребенка в игру без давления?
3. Почему важно давать ребенку ведущую роль в игре?

Итог: Семинар поможет родителям трансформировать игровое взаимодействие из спонтанного в осознанное, укрепляя доверие и стимулируя развитие ребенка.

ПРАКТИЧЕСКИЙ БЛОК

3. Сюжетно-ролевые игры: как играть с пользой"

Иммерсивный ролевой тренинг с элементами симуляции (3 академических часа).

Цель практического блока:

Сформировать у родителей навыки организации и проведения сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие социальных, эмоциональных и коммуникативных компетенций ребенка.

Ключевая цель:

Научить родителей использовать сюжетно-ролевые игры как инструмент мягкого обучения, решения конфликтов и укрепления детско-родительских отношений.

Задачи:

1. Практические:

Отработать техники создания и развития игровых сюжетов.

Научить распределять роли и адаптировать сценарии под возраст ребенка.

2. Рефлексивные:

Сформировать навык анализа игрового процесса и коррекции собственных действий.

3. Коммуникативные:

Развить умение мягко направлять игру, сохраняя инициативу ребенка.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

Уверенность в организации сюжетно-ролевых игр («Магазин», «Больница», «Семья»).

Навык развития сюжета через провокацию вопросов и проблемных ситуаций.

Умение использовать игру для проработки страхов или сложных тем (например, посещение врача).

Для детско-родительских отношений:

Укрепление доверия через совместное игровое творчество.

Снижение сопротивления в бытовых ситуациях за счет игрового подхода.

Критерии эффективности:

1. Гибкость:

Способность менять сценарий по ходу игры.

2. Эмпатия:

Умение «читать» эмоции ребенка в игровом процессе.

3. Креативность:

Навык импровизации с использованием подручных материалов.

Методы оценки:

Симуляция игровых ситуаций с обратной связью от тренера.

Анализ видеотрекляментов с разбором ошибок.

Самооценка по шкале «Уровень вовлеченности».

Практическая значимость:

Блок обеспечивает:

Алгоритмы создания игр для решения повседневных задач (например, страх темноты → игра «Супергерои в подземелье»).

Инструменты для развития soft skills ребенка через игру.

Структура мероприятия:

1. Погружение: «Станьте ребенком» (30 мин)

Форма: Иммерсивная разминка.

Содержание:

Родители получают роли детей (4–7 лет) и участвуют в упрощенной сюжетно-ролевой игре «День в детском саду».

Цель: Осознать разницу между директивным и партнерским стилем игры.

2. Мастерская сценариев (1 час)

Форма: Работа в динамических группах.

Содержание:

Этап 1: Разработка сценариев для типовых игр («Больница», «Космическая экспедиция», «Семейный пикник»).

Каждая группа получает набор карточек:

Цель игры (например, научить делиться).

Проблемная ситуация (например, «у пациента аллергия на все лекарства»).

Этап 2: Распределение ролей с учетом возрастных особенностей:

Для 3–4 лет: простые действия (доктор «ставит укол», продавец «взвешивает фрукты»).

Для 5–7 лет: сложные сюжеты с конфликтами и решениями (например, «пожар в магазине»).

3. Симуляционный практикум (1 час)

Форма: Ролевые пробы с ротацией.

Содержание:

Станция 1: «Магазин»

Задача: Провести игру, где ребенок учится считать и взаимодействовать с «покупателями».

Ловушка: Не превратить игру в урок математики.

Станция 2: «Больница»

Задача: Проработать страх врачей через игру «Добрый доктор Айболит».

Фишка: Ввести нестандартного персонажа (например, «доктор-клоун»).

Станция 3: «Семья»

Задача: Смоделировать конфликт («младший брат сломал игрушку») и найти игровое решение.

Инструменты:

Реквизит: игрушечные кассовые аппараты, медицинские наборы, куклы.

Карточки-подсказки: «Как избежать назидательности», «Вопросы для развития сюжета».

4. Рефлексия: «Игра глазами ребенка» (30 мин)

Форма: Групповая дискуссия + арт-терапия.

Содержание: Анализ видеозаписей симуляций:

Что удалось?

Где чувствовался дискомфорт?

Создание «коллажа идеальной игры»: родители визуализируют принципы, которые усвоили.

Методическое обеспечение:

«Игровой чемоданчик»: шаблоны сценариев, карточки с ролями, чек-лист «10 запрещенных фраз в игре».

Видео-примеры: фрагменты удачных и провальных игр с комментариями психолога.

Домашнее задание:

1. Провести сюжетно-ролевую игру по разработанному сценарию.
2. Записать наблюдения: какие роли выбрал ребенок, как реагировал на повороты сюжета.

Контрольные вопросы:

1. Как ввести в игру обучающий элемент, не разрушая её магию?
2. Что делать, если ребенок настаивает на повторении одного и того же сюжета?
3. Как использовать игру для подготовки к стрессовым событиям (переезд, первый класс)?

Итог: Тренинг превратит родителей в «игровых режиссеров», способных превращать обычные ситуации в приключения, где ребенок учится, преодолевает страхи и укрепляет отношения с близкими через игру.

2. «Ролевая игра "Я — ребенок, ты — родитель"»

Форма проведения:

Интерактивная психодрама с элементами групповой супервизии (3 академических часа).

Цель практического блока:

Сформировать у родителей эмпатическое понимание потребностей ребенка в игровом взаимодействии и навыки ненавязчивого сопровождения игры.

Ключевая цель:

С помощью ролевого обмена и рефлексии научить родителей "видеть" игру глазами ребенка, корректируя свое поведение для создания доверительной игровой среды.

Задачи:

1. Эмпатические:

Погрузить родителей в позицию ребенка через ролевую инверсию.

Развить способность распознавать невербальные сигналы в игре.

2. Практические:

Отработать техники "мягкого" руководства игрой без подавления инициативы.

3. Рефлексивные:

Сформировать навык анализа собственных действий через обратную связь группы.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

Умение "считывать" эмоциональные потребности ребенка в игровом процессе.

Навык тактичного включения в игру как равноправного участника.

Осознание влияния родительских реакций на игровую динамику.

Для детско-родительских отношений:

Снижение напряжения в конфликтных игровых ситуациях.

Укрепление взаимопонимания через принятие детской перспективы.

Критерии эффективности:

1. Эмоциональный интеллект:

Способность идентифицировать и вербализовать чувства "ребенка-родителя".

2. Гибкость поведения:

Умение менять стратегию взаимодействия по ходу игры.

3. Рефлексивная глубина:

Качество анализа своих действий после ролевого обмена.

Методы оценки:

Видеозапись игровых сессий с последующим разбором.

Шкала самооценки "Уровень эмпатии".

Групповая обратная связь по принципу "Сэндвич" (плюсы → зоны роста → поддержка).

Практическая значимость:

Блок помогает:

Преодолеть шаблоны авторитарного/попустительского стиля в игре.

Научиться использовать игру для диагностики эмоционального состояния ребенка.

Структура мероприятия:

1. Погружение: "Мир наоборот" (40 мин)

Форма: Ролевая инверсия с элементами театрализации.

Содержание: Родители получают роли детей 4-6 лет, ведущий выступает в роли "родителя".

Сценарий игры: "Семейный праздник с непредсказуемыми гостями" (кукла-тролль ломает торт, игрушечный пес убегает).

Задача "детей": Реагировать спонтанно, как настоящий ребенок.

2. Групповая супервизия (1 час)

Форма: Анализ видеозаписей по методу Балинта.

Содержание:

1. Просмотр ключевых моментов игры:

Ситуация конфликта (тролль ломает торт).

Момент радости (находка убежавшего пса).

2. Вопросы для обсуждения:

Что чувствовали "дети", когда "родитель" вмешивался/игнорировал?

Какие фразы/действия помогали/мешали игре?

3. Упражнение "Переводчик":

Расшифровка невербальных сигналов "детей" (сжатые кулаки → "Я злюсь", отворачивание → "Мне страшно").

3. Практикум "Идеальный баланс" (1 час)

Форма: Ролевые пробы с ротацией.

Содержание:

Этап 1: Родители парами разыгрывают сценки:

"Ребенок" упрямится менять правила игры.

"Ребенок" просит помочь, но хочет делать сам.

Этап 2: Группа предлагает 3 варианта реакций:

Авторитарный ("Делай как я сказал!").

Попустительский ("Делай что хочешь").

Партнерский ("Давай попробуем твой способ, а потом мой?").

Этап 3: Сравнение эмоционального отклика "ребенка" на разные стили.

4. Рефлексия: "Моя новая роль" (20 мин)

Форма: Арт-терапевтическая техника "Маски".

Содержание:

Родители создают две маски из бумаги:

"Старая роль" (например, "Контролер", "Наблюдатель").

"Новая роль" ("Помощник", "Соавтор").

Групповой ритуал: "Сжигание" старых масок (символически — рвут на мелкие кусочки).

Методическое обеспечение:

Ролевые карточки с характеристиками "детей" (застенчивый, гиперактивный, упрямый).

Чек-лист "Фразы-мосты" для мягкого включения в игру.

Видеокамера для записи и последующего анализа.

Домашнее задание:

1. Провести 20-минутную игру в роли "наблюдателя-помощника".

2. Зафиксировать в дневнике 3 ситуации, где удалось избежать директивного стиля

Контрольные вопросы:

1. Как отличить потребность в помощи от желания самостоятельности?

2. Что делать, если игровой сюжет противоречит семейным правилам?

3. Как сохранить авторитет, оставаясь игровым партнером?

Итог: Родители освоят роль "игрового гида", который чувствует границы ребенка, умеет вовремя предложить помощь и превращает конфликты в возможности для роста.

3. «Клуб "Игротека": дидактические игры своими руками»

Форма проведения:

Творческий хакатон с элементами peer-to-peer обучения (3 академических часа).

Цель практического блока:

Сформировать у родителей навыки создания дидактических игр из подручных материалов для развития познавательных процессов (памяти, внимания, мышления) и их интеграции в повседневное взаимодействие с ребенком.

Ключевая цель:

Превратить родителей в «игровых дизайнеров», способных быстро создавать обучающие игры из бытовых предметов, адаптируя их под возрастные и индивидуальные особенности ребенка.

Задачи:

1. Практические:

Отработать техники проектирования дидактических игр (лото, пазлы, сортеры).
Научить адаптировать сложность игр под уровень развития ребенка.

2. Креативные:

Развить навык импровизации с использованием нестандартных материалов (пуговицы, крышки, картон).

3. Коммуникативные:

Создать условия для обмена родительским опытом и лайфхаками.

Ожидаемые результаты:

Для родителей:

Умение создавать 3-4 вида дидактических игр за 20 минут.

Навык модификации игр под конкретные задачи (например, изучение цветов, счёт).

Понимание принципов постепенного усложнения заданий.

Для детско-родительских отношений:

Экономия на покупке развивающих игрушек за счет handmade-альтернатив.

Совместное творчество как инструмент укрепления эмоциональной связи.

Критерии эффективности:

1. Практичность:

Соответствие игр возрастным нормам и бытовым условиям семьи.

2. Эргономичность:

Использование безопасных и доступных материалов.

3. Адаптивность:

Возможность менять правила и сложность по ходу игры.

Методы оценки:

Защита игровых проектов перед «экспертной комиссией» (другие участники).

Тест-драйв игр: родители пробуют игры друг друга в роли детей.

Голосование за «Самое креативное решение».

Практическая значимость:

Блок позволяет:

Заменить гаджеты тактильными играми, развивающими мелкую моторику.

Использовать игровые паузы для обучения в повседневных ситуациях (очередь, поездка).

Структура мероприятия:

1. Вдохновляющий старт: «Игра за 5 минут» (30 мин)

Форма: Демо-сессия + мозговой штурм.

Содержание:

Кейс-разминка: Ведущий создаёт игру из предметов в своей сумке (например, сортер из крышек и контейнера).

Правила DIY-игр:

Безопасность (никаких мелких деталей для малышей!).

Многофункциональность (одна игра → 5 вариантов заданий).

2. Хакатон: «Фабрика игр» (1,5 часа)

Форма: Работа в смешанных командах по 4 человека.

Этапы:

1. Выбор «профиля» игры:

Память («Найди пару» из карточек с наклейками).

Внимание («Ловушка для совы» — поиск спрятанных предметов).

Мышление («Логические цепочки» из пуговиц и шнурков).

2. Создание прототипа:

Использование «коробки сюрпризов» (бумага, скотч, природные материалы, бросовые предметы).

3. Тестирование:

Каждая команда проверяет игру соседей, даёт обратную связь по чек-листу:

Понятны ли правила?

Есть ли элемент развития?

3. Ярмарка идей: «Обмен лайфхаками» (40 мин)

Форма: Передвижная выставка с комментариями авторов.

Содержание:

Станция 1: Игры для поездок (магнитное лото на жестяной коробке).

Станция 2: Игры для кухни (сортировка круп, счёт ложек).

Станция 3: Игры-«антистресс» (сенсорные мешочки с разными наполнителями).

Задание: Каждый участник забирает 2 идеи для домашнего применения.

4. Рефлексия: «Игра как язык общения» (20 мин)

Форма: Круглый стол с арт-визуализацией.

Содержание:

Родители заполняют «игровую карту»:

Что я могу создать из предметов в своей квартире?

Какие игры помогут решить текущие задачи моего ребенка?

Ритуал: Обмен материалами (каждый отдаёт соседу 1 предмет из своей игры с пожеланием).

Методическое обеспечение:

«Чемоданчик игродела»: образцы материалов (картон, липучки, магниты), шаблоны для лото/пазлов.

Чек-лист «10 правил DIY-игр».

Видеоролик «Игры из ничего: вдохновляющие примеры».

Домашнее задание:

1. Создать 1 игру из бытовых отходов (упаковка, старые журналы).

2. Провести игру с ребенком, записать его реакцию и сложности.

Контрольные вопросы:

1. Как превратить сбор игрушек в дидактическую игру?

2. Какие предметы нельзя использовать в играх для детей до 3 лет?

3. Как усложнить игру, если ребенок быстро теряет интерес?

Итог: Родители освоят технологию создания «игр из ничего», научатся

трансформировать рутину в развивающие активности и смогут персонализировать обучение через игровое творчество.

4. «Дегустация настольных игр "Играем вместе"»

Форма проведения:

Интерактивная выставка-практикум с элементами геймификации (3 академических часа).

Цель практического блока:

Сформировать у родителей навыки осознанного выбора и адаптации настольных игр для развития познавательных, социальных и эмоциональных навыков ребенка в домашних условиях.

Ключевая цель:

Познакомить родителей с разнообразием настольных игр, научить подбирать их в соответствии с возрастом, интересами и развивающими задачами, а также адаптировать правила для семейного использования.

Задачи:**1. Познавательные:**

Изучить классификацию настольных игр по возрастным группам (3–5 лет, 6–8 лет, 9+).

Раскрыть развивающий потенциал разных типов игр (стратегии, кооперативные, логические).

2. Практические:

Отработать техники адаптации сложных игр для младшего возраста.

Научить анализировать игровые механики с точки зрения пользы для ребенка.

3. Коммуникативные:

Создать условия для обмена опытом между родителями.

Ожидаемые результаты:**Для родителей:**

Умение выбирать игры, соответствующие возрасту и интересам ребенка.

Навык модификации правил для упрощения/усложнения игры.

Понимание, как использовать настольные игры для развития soft skills (логика, коммуникация, эмоциональный интеллект).

Для семейного взаимодействия:

Внедрение регулярных игровых вечеров как семейной традиции.

Снижение конфликтов за счет совместной игровой деятельности.

Критерии эффективности:**1. Осознанность выбора:**

Способность аргументировать выбор игры для конкретного ребенка.

2. Гибкость:

Умение адаптировать правила на ходу.

3. Рефлексивность:

Готовность анализировать игровой процесс и вносить коррективы.

Методы оценки:

Тест-драйв игр с заполнением оценочных карт.

Групповая дискуссия с разбором кейсов.

Голосование за «Самую полезную игру» по мнению участников.

Практическая значимость:

Блок позволяет:

Заменить пассивный досуг (гаджеты, ТВ) на осознанную игровую активность.

Использовать игры для диагностики особенностей ребенка (усидчивость, стратегическое мышление).

Структура мероприятия:

1. Вводный модуль: «Игровой этикет» (30 мин)

Форма: Интерактивная мини-лекция с демонстрацией.

Содержание:

Основы выбора игр:

Возрастные маркировки: как их «читать».

Ключевые критерии: длительность, количество игроков, тематика.

Правила безопасности:

Исключение мелких деталей для детей до 3 лет.

Важность чередования активностей (подвижные ↔ настольные игры).

2. Дегустационная зона (1,5 часа)

Форма: Ротация по игровым станциям.

Станции:

1. Игры для 3–5 лет:

Примеры: «Доббль», «Мемо», «КотоВаська».

Задача: Научить ребенка соблюдать очередность ходов.

2. Игры для 6–8 лет:

Примеры: «Имаджинариум Детство», «Диксит», «Сплэш».

Задача: Развитие абстрактного мышления через метафоры.

3. Игры для 9+ лет:

Примеры: «Каркассон», «Монополия», «Экивоки».

Задача: Тренировка стратегического планирования.

Практикум на каждой станции:

Родители играют 15 минут, затем обсуждают:

Какие навыки развивает игра?

Как упростить правила для младших детей?

3. Мастер-класс: «Играем по-своему» (40 мин)

Форма: Работа в мини-группах.

Содержание:

Адаптация игр:

Упрощение: сокращение числа карт, замена текста на символы.

Усложнение: введение дополнительных правил (например, таймер).

Кейс:

Как превратить «Монополию» в игру для дошкольников (использовать счёт до 10, упрощённые сделки).

4. Рефлексия: «Игровая корзина» (20 мин)

Форма: Групповая дискуссия с визуализацией.

Содержание:

Родители заполняют «корзину покупок»:

2 игры, которые они точно купят/создадут.

1 правило, которое изменят для своей семьи.

Фишка: Обмен контактами для совместных игровых встреч.

Методическое обеспечение:

Каталог игр с пометками: «Развивает память», «Тренирует логику».

Чек-лист «10 вопросов при выборе игры».

Видеообзоры игр с комментариями детских психологов.

Домашнее задание:

1. Провести семейный игровой вечер с новой или адаптированной игрой.
2. Составить список из 5 игр, которые подходят для разных ситуаций (поездка, вечер дома).

Контрольные вопросы:

1. Как выбрать игру для гиперактивного ребенка?
2. Что делать, если ребенок отказывается играть по правилам?
3. Как использовать настольные игры для подготовки к школе?

Итог: Родители станут «игровыми сомелье», способными подбирать идеальные настольные игры для своей семьи, превращая их в инструмент развития и укрепления отношений.

Чек-листы для оценки игровой деятельности**Чек-лист для педагогов**

Критерий	Да/Нет	Комментарии
1. Использует разнообразные виды игр		(сюжетные, дидактические, подвижные)
2. Создаёт условия для свободной игры		(пространство, материалы, время)
3. Применяет недирективные методы		(вопросы вместо указаний)
4. Включает родителей в игровую деятельность		(совместные проекты, мастер-классы)
5. Использует цифровые инструменты		(AR-игры, интерактивные квесты)

Чек-лист для родителей

Критерий	Да/Нет	Комментарии
1. Участвует в совместных играх с ребёнком		(минимум 3 раза в неделю)
2. Создаёт игровую среду дома		(уголок для творчества, конструкторы)
3. Посещает мероприятия ШПИК		(вебинары, квесты)
4. Использует рекомендации педагогов		(внедряет игровые техники)

Шаблон отчёта для творческих групп

Название группы: _____

Период отчёта: _____

1. Цели на период

Цель 1: _____ (достигнуто/не достигнуто).

Цель 2: _____ (достигнуто/не достигнуто).

2. Проведённые мероприятия

3. Дата _____ Мероприятие: _____

4. Результат _____

5. Достижения

Успешно внедрённые методики: _____.

Отзывы участников: _____

6. Трудности

Проблемы: _____

Пути решения: _____

7. Планы на следующий период

Задача 1: _____

Задача 2: _____

Приложения:

Фото/видеоматериалы (не более 5 файлов).

Ссылки на разработанный контент (если есть).

Подпись руководителя группы: _____

Дата: _____

Название мероприятия: _____

Тема: _____

Домашнее задание: _____

Отчёт: _____

Оценка: _____

Страница для размышлений

Интересующие вопросы:

ДНЕВНИК



МБДОУ №15 «Радуга»

