

# 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 ДОО.

**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 ДОУ

**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 возрастного-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 преимущественности 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.