

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 ДОУ.

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 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 отобразительным действиям
- Роль взрослого как партнера по игре

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

- Особенности сюжетно-отобразительной 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 дифференциированного подхода к организации игровой деятельности в разных возрастных группах ДОУ.