


**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](mailto:ds_96@govrb.ru)

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ д/с № 96 «Калинка»  
 / Шангина Т.В. /  
«1» сентября 2025 г.

**ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТУРОВ МИП  
«ШИК» НА 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**Краткий анализ программы и текущей ситуации (январь 2026)**

Программа «ШПИК» на 2024–2026 гг. выполнена успешно:

- Подготовительный этап завершён.
- Образовательные туры в 2025 году проведены на 100%.
- МБДОУ №96 «Калинка» является методическим центром для 3 ДОУ-партнёров.
- Работа строится по принципу выездных образовательных туров 1 раз в месяц.
- Каждая команда (старший воспитатель + 2 педагога) отвечают за свой сквозной блок.
- Посещение ДОУ-учеников происходит циклически, поэтому блоки: Логически завершённые (чтобы порядок не влиял на понимание). Взаимодополняющие (чтобы в итоге складывалась целостная картина). Практико-ориентированные (чтобы сразу давали инструменты для работы).

**3 образовательных блока для команд**

Каждый блок рассчитан на однодневный выезд (2 академических часа) и включает:

- Теоретическую часть (интерактивную).
- Практическую часть (мастер-класс, воркшоп, игровой практикум).
- Рефлексию и домашнее задание.

**БЛОК 1: «ИГРА КАК ЯЗЫК РЕБЁНКА: ОТ НАБЛЮДЕНИЯ К  
ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ»**

Ведущая команда: Команда №1 (старший воспитатель + 2 педагога-наблюдателя).

Формат: лабораторный практикум.

Цель: Научить педагогов и родителей «читать» детскую игру, видеть в ней смыслы, потребности и зоны развития ребёнка.

Структура:

Теория в действии (1,5 ч):

Мини-лекция «Что говорит нам игра?» (на основе Выготского, Эльконина).

Разбор видео-кейсов игр с разных возрастов (2–7 лет).

Интерактив: «Угадай возраст и потребность» по фрагментам игр.

Практика: Игровая диагностика (2 ч):

Работа в малых группах: наблюдение за игрой детей (или видео) с помощью чек-листов.

Составление «игрового портрета» ребёнка: что он умеет, что пытается освоить, где нужна помощь.

Рефлексия и инструменты (1 ч):

Обсуждение: как использовать наблюдения для планирования игровой среды.

Раздача «Диагностического чемоданчика» (чек-листы, шаблоны дневников наблюдений).

Домашнее задание: провести одно наблюдение в своей группе/дома и зафиксировать инсайт.

## БЛОК 2: «ИГРОВАЯ СРЕДА: КАК СОЗДАТЬ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ИНИЦИАТИВЫ»

Ведущая команда: Команда №2 (старший воспитатель + 2 педагога-дизайнера среды).

Формат: Проектный воркшоп с элементами дизайн-мышления.

Цель: Научить проектировать и трансформировать игровую среду, которая стимулирует самостоятельность, творчество и разнообразие игр.

Структура:

Теория через игру (1 ч):

Квиз «Мифы и правда об игровой среде» (по ФГОС ДО).

Принципы полифункциональности, трансформируемости, доступности.

Практика: Дизайн-лаборатория (2,5 ч):

Работа с кейсами: фото реальных игровых зон — анализ сильных и слабых сторон.

Задание: спроектировать «идеальную игровую зону» для своей группы (скетчи, макеты из подручных материалов).

Фокус на: зонировании, хранении, безопасности, возможностях для сюжетных, конструктивных и дидактических игр.

Презентация и обратная связь (1 ч):

Защита проектов перед «экспертным советом» (другие участники).

Раздача памятки «10 приёмов трансформации среды без бюджета».

Домашнее задание: внести одно изменение в игровую зону до следующей встречи.

### БЛОК 3: «ИГРА КАК ДИАЛОГ: МЕТОДЫ НЕНАВЯЗЧИВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ»

Ведущая команда: Команда №3 (старший воспитатель + 2 педагога-игропрактика).

Формат: Тренинг-симуляция с ролевыми играми.

Цель: Отработать техники недирективного включения в игру, поддержки детской инициативы и разрешения игровых конфликтов.

Структура:

Теория в диалоге (1 ч):

Мини-лекция «От директора к партнёру: роли взрослого в игре».

Разбор типичных ошибок: «слишком много помощи» или «полное невмешательство».

Практика: Симулятор игровых ситуаций (2,5 ч):

Ролевые игры: участники разыгрывают сценки (конфликт из-за игрушки, ребёнок не знает, как развить сюжет, ребёнок отказывается играть).

Отработка техник: открытые вопросы, присоединение к игре, «озвучивание» действий, создание проблемной ситуации.

Фокус на: вербальных и невербальных методах поддержки.

Рефлексия и инструменты (1 ч):

Разбор сыгранных ситуаций с обратной связью.

Раздача «Шпаргалки игрового фасилитатора» (фразы-помощники, запрещённые фразы).

Домашнее задание: применить одну новую технику в игре с детьми.

Примечание:

Почему эти блоки работают в любой последовательности:

- Автономность: Каждый блок — это законченный модуль с собственной целью, теорией и практикой.
- Взаимосвязь:
- Блок 1 учит видеть и понимать игру.
- Блок 2 учит создавать условия для игры.
- Блок 3 учит взаимодействовать в игре.
- Практико-ориентированность: Каждый блок даёт готовые инструменты для применения на следующий день.
- Интерактивность: Форматы (лаборатория, воркшоп, симуляция) вовлекают и запоминаются.
- Гибкость: Блоки можно адаптировать под возрастные группы и специфику ДОУ-учеников.

Рекомендация по внедрению:

- Каждая команда углублённо изучает и готовит свой блок (методички, раздатки, реквизит).
- Ежемесячно команды выезжают по графику (февраль–апрель: по 3 выезда каждая).
- После цикла (3 визита в каждый сад) можно провести итоговую онлайн-сессию для всех участников, где они представят свои «игровые проекты» и получают сертификаты.
- Таким образом, к маю 2026 года 3 ДОУ-ученика получат полноценный курс из 3 модулей.

## **Методическая составляющая блоков**

### **БЛОК 1: «ИГРА КАК ЯЗЫК РЕБЁНКА: ОТ НАБЛЮДЕНИЯ К ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ»**

**Хронометраж всего блока: 120 минут**

**Цель для участников (педагогов и родителей):** Научиться «читать» детскую игру как диагностический инструмент, видеть за игровыми действиями возрастные нормы, актуальные потребности и зоны ближайшего развития ребенка.

**Формат:** Интерактивный лабораторный практикум.

**Необходимые материалы у ведущей команды:**

1. Ноутбук, проектор, колонки.
2. Подготовленные видео-фрагменты (3-4 ролика, каждый 1.5-2 мин).
3. Раздаточные пакеты на каждую малую группу (3-4 чел.): чек-листы, шаблоны «Игрового портрета», бланки для заметок, ручки.
4. Флипчарт или доска, маркеры, стикеры.

**ЧАСТЬ 1: Теория в действии (45 минут)**

**1. Мини-лекция «Что говорит нам игра?» (20 минут)**

**(Текст для ведущего, с опорой на презентацию с ключевыми тезисами и картинками)**

**Вступление (3 мин):**

«Добрый день! Сегодня мы с вами попробуем стать немножко «игровыми детективами». Наша задача — научиться расшифровывать тот сложный и важный «язык», на котором с нами говорит ребенок, когда он играет. Мы часто видим, как дети что-то строят, разговаривают с куклами, бегают. Но как понять, ЧТО на самом деле происходит в этот момент в их развитии? Ответ дали великие психологи, и сегодня мы на их плечах заглянем в смысл детской игры».

**Основная часть (15 мин):**

1. **Л.С. Выготский: Игра — это зона ближайшего развития (ЗБР). (5 мин)**
  - **Простая суть:** В игре ребенок всегда ведет себя «на голову выше» себя самого в обычной жизни.

- **Пример:** Застенчивый ребенок в игре «в доктора» может громко командовать «пациентам». Это не просто фантазия — это тренировка и освоение новых социальных ролей, смелости, речи. То, что он делает в игре с помощью воображаемой ситуации (ЗБР), завтра станет частью его реального поведения (актуальный уровень развития).
- **Что это нам говорит?** Наблюдая за игрой, мы видим не то, что ребенок уже умеет, а то, чему он готов научиться *прямо сейчас*. Это наша «путеводная звезда» для помощи.

## 2. Д.Б. Эльконин: Игра — это школа произвольности и социальных отношений. (7 мин)

- Эльконин показал, что игра развивается по четким возрастным этапам, и каждый этап решает свою ключевую задачу:
  - **2-3 года: Предметно-манипулятивная игра.** Ребенок исследует свойства предметов: стучит, катает, разбирает. **Что говорит?** «Я познаю мир физически. Мое мышление — в руках».
  - **3-5 лет: Сюжетно-отобразительная и ролевая игра.** Появляются первые простые сюжеты («кормлю куклу»), а затем и роли («я — мама»). **Что говорит?** «Я начинаю понимать социальные связи и примерять их на себя. Я учусь управлять своим поведением через роль («мама так не делает»).
  - **5-7 лет: Сюжетно-ролевая игра с правилами и сложным сюжетом.** Игры в «больницу», «космос», «стройку» с четким распределением ролей и негласными правилами. **Что говорит?** «Я осваиваю сложные системы социальных отношений, планирую, договариваюсь, подчиняюсь общим правилам. Это моя главная подготовка к школе».

## 3. Ключевой вывод (3 мин):

«Таким образом, игра — это не просто «побочная деятельность».

Это **главный диагностический инструмент** воспитателя и внимательного родителя. По тому, КАК ребенок играет, мы можем определить:

- Его **возрастную норму** (соответствует ли игра этапу).
- Его **актуальные интересы и переживания** (во что он «проигрывает» страх, радость, конфликт).
- Его **зону ближайшего развития** (какие навыки он пытается «примерить» в игре и где нужна наша тонкая поддержка).

## 2. Разбор видео-кейсов (15 минут)

(Ведущий заранее готовит 3 коротких немых видео, снятых в естественной обстановке):

- **Кейс А (2-3 года):** Ребенок возле корзины с кубиками. Не строит башню, а выкладывает кубики в линию, стучит ими друг о друга, пробует на зуб, бросает и смотрит, как падает.
- **Кейс Б (4-5 лет):** Двое детей в игровом уголке «Кухня». Один наряжается в фартук («я — повар»), ставит кастрюльки, что-то помешивает. Второй садит мишку на стул («мишка ждет»). Диалог простой: «Я готовлю суп», «Он хочет есть».
- **Кейс В (6-7 лет):** Группа из 3 детей. Они договорились играть в «пиратов». Один — «капитан» и отдает команды («Поднять паруса!»), другой —

«картограф» рисует карту на листе, третий строит «корабль» из стульев. Есть спор: капитан говорит, что карта не такая, нужно нарисовать остров сокровищ.

### **Процесс разбора (ведущий направляет):**

1. Показываем первый ролик. **Вопрос к залу:** «Что делает ребенок? На что это похоже с точки зрения Эльконина? Как вы думаете, сколько ему лет?»
2. Выслушиваем 2-3 версии. Подводим итог: «Да, это классическая **предметно-манипулятивная игра**. Ребенок исследует физические свойства предметов. Возраст около 2-3 лет. Его потребность — сенсорное познание мира».
3. Аналогично разбираем второй и третий ролики, акцентируя: появление **роли и простого сюжета** (4-5 лет), сложный **коллективный сюжет с распределением функций и конфликтом** (6-7 лет).

### **3. Интерактив «Угадай возраст и потребность» (10 минут)**

**Формат:** Голосование через поднятие карточек (заранее раздать: «2-3 г.», «3-5 л.», «5-7 л.») или быстрый опрос.

**Ведущий:** «А теперь — практика! Я буду описывать игровую ситуацию, а вы — определять вероятный возраст и главную потребность ребенка».

- **Ситуация 1:** «Ребенок берет палочку, подносит ко рту куклы и говорит: «Не плачь, сейчас сделаем укольчик, будет не больно». (Ответ: 3-5 лет. Потребность: освоение социальной роли «взрослого-помощника», проработка страха перед врачами).
- **Ситуация 2:** «Ребенок раскладывает машинки строго по цвету в разные ряды, потом перемешивает и снова раскладывает». (Ответ: 2-4 года. Потребность: освоение классификации, установление порядка, сенсорное удовольствие от цвета и действия).
- **Ситуация 3:** «Дети спорят, кто будет Белоснежкой, а кто — гномом. Одна девочка предлагает: «Давайте сделаем жребий! Кто вытянет красную бусину — та и Белоснежка». (Ответ: 5-7 лет. Потребность: освоение социальных механизмов разрешения конфликтов, следование правилам справедливости).

**Переход к практике:** «Отлично! Теперь, вооружившись теорией, мы попробуем применить эти знания в структурированном наблюдении».

## **ЧАСТЬ 2: Практика: Игровая диагностика (60 минут)**

**Цель этой части:** Перевести теорию в практический навык структурированного наблюдения и первичного анализа.

**Что получит команда-ведущий в итоге:** Участники, умеющие пользоваться чек-листом и формулировать первые гипотезы о ребенке на основе игры.

### **1. Инструктаж и работа в малых группах (45 минут)**

- **Инструктаж (5 мин):** «Сейчас мы разделимся на группы по 3-4 человека. Каждая группа получит **видео-кейс для наблюдения** (более длинный, 3-5 минут) и **Диагностический чек-лист**. Ваша задача: просмотреть видео, заполнить чек-лист и на его основе составить краткий **«Игровой портрет»** ребенка (детей) по предложенному шаблону».
- **Работа в группах (30 мин):**

- Группы просматривают видео (одно на группу, разные для разнообразия).
- Заполняют **чек-лист** (см. ниже).
- На основе заполненного чек-листа заполняют **шаблон «Игрового портрета»** (см. ниже).
- **Коучинг (10 мин):** Члены ведущей команды ходят по группам, отвечают на вопросы, помогают интерпретировать увиденное: «Как вы думаете, почему ребенок так поступил?», «Как бы вы назвали эту игру по Эльконину?».

## 2. Шаблоны для практической части

### Диагностический чек-лист для наблюдения за игрой

Видео-кейс № \_\_\_\_\_

Наблюдатель(и): \_\_\_\_\_

Критерий наблюдения	Что видим? (конкретные действия, слова)	Гипотеза (о чем это говорит?)
<b>1. Сюжет и замысел</b>	Есть ли тема игры? Она меняется? Кто ее автор?	
<b>2. Роли</b>	Есть ли роли? Как распределены? Удерживаются ли?	
<b>3. Действия и предметы</b>	Какие действия с игрушками? Есть ли предметы-заместители (палочка — градусник)?	
<b>4. Взаимодействие</b>	Играет один/с другими? Есть диалог, договоренности, конфликты? Как решаются?	
<b>5. Эмоции</b>	Какие эмоции преобладают? (Радость, сосредоточенность, раздражение)	

### Шаблон «Игровой портрет» ребенка

На основе наблюдения от \_\_\_\_\_

1. **«Что ребенок УМЕЕТ и ДЕЛАЕТ» (актуальный уровень):**
  - (Например: удерживает простую роль «водителя», использует кубик как телефон, договаривается со сверстником о простом действии «давай вези»).

2. **«Что ребенок ПЫТАЕТСЯ ОСВОИТЬ» (зона ближайшего развития):**
  - (Например: пытается выстроить цепочку действий («заправился — поехал — привез груз»)), хочет ввести правило «кто первый доехал», но не знает как).
3. **«Где может понадобиться помощь взрослого» (практический вывод):**
  - (Например: помочь обогатить сюжет вопросом «А куда ты везешь этот груз?», предложить простой способ жеребьевки или фиксации очереди).

### **ЧАСТЬ 3: Рефлексия и инструменты (15 минут)**

#### **1. Обсуждение: как использовать наблюдения для планирования (10 минут)**

**Ведущий задает вопросы всей аудитории, записывает ключевые идеи на флипчарт:**

1. **«Как информация из «Игрового портрета» может повлиять на то, какие игрушки вы поставите в группу завтра?»**
  - (Возможные ответы: добавить больше предметов-заместителей; ввести атрибуты для конкретной популярной роли).
2. **«Как эти наблюдения помогут вам в общении с родителями?»**
  - (Рассказать не «Ваш ребенок плохо играет», а «Сегодня Петя в игре пробовал быть лидером, ему было сложно договариваться. Давайте дома в спокойной обстановке попробуем игры на очередность»).
3. **«Как это поможет в планировании вашего участия в игре?»**
  - (Зная ЗБР, взрослый может ненавязчиво включиться, чтобы «подкинуть» идею, помочь разрешить тупиковый конфликт, обогатить среду).

#### **2. Вручение «Диагностического чемоданчика» и домашнее задание (5 минут)**

- **Ведущий:** «Чтобы вы могли сразу начать применять этот метод, мы дарим вам «Диагностический чемоданчик». В него входят:
  1. **Памятка с этапами игры по Эльконину** (кратко).
  2. **Бланк «Чек-листа для наблюдения»** (5 копий).
  3. **Шаблон «Игрового портрета»** (5 копий).
  4. **Дневник наблюдений** (1 экземпляр)». (См. шаблон ниже).
- **Домашнее задание:** «Ваша задача на ближайшую неделю — провести **одно 10-минутное наблюдение** за игрой одного ребенка или небольшой группы в естественных условиях. Заполнить чек-лист и сделать один «Игровой портрет». Самое главное — зафиксировать **один инсайт**: какое открытие о ребенке вы сделали благодаря такому внимательному взгляду? Этим инсайтом вы сможете поделиться в чате с коллегами».

#### **Шаблон Дневника наблюдений (для регулярного использования)**

Дата, время	Кто (возраст, имена)	Краткое описание игровой ситуации	Заполненный чек-лист №...	Ключевой инсайт / вывод для себя	Связь с планированием (что изменить в среде/взаимодействии?)

--	--	--	--	--	--

**Завершение блока:** «Спасибо за работу! Помните: первый шаг к тому, чтобы стать настоящим партнером ребенка в игре — это научиться его внимательно «слушать». А игра — его самый искренний и содержательный рассказ».

## **1. Какими знаниями и умениями должны уйти ученики (педагоги и родители) после 2-часового блока:**

### **Знания:**

- 1. Ключевые тезисы Выготского и Эльконина применительно к практике:** Понимание, что игра — это не развлечение, а основной вид деятельности дошкольника, в котором формируются важнейшие психические функции. А именно:
  - Знание о **трех основных этапах развития игры (по Эльконину):** предметно-манипулятивная (2-3 г.), сюжетно-ролевая (3-5 л.), игра с правилами и сложным сюжетом (5-7 л.).
  - Понимание концепции **«зоны ближайшего развития» (Выготский)** и умение видеть ее признаки в игре ребенка (действия «навырост»).

### **Умения (навыки, которые они попробовали «на вкус» и получили инструмент для отработки):**

- 1. Навык целенаправленного наблюдения:** Умение смотреть на игру не как на хаотичное действие, а как на структурированный процесс, выделяя ключевые параметры: сюжет, роли, предметы, взаимодействие.
- 2. Навык первичной «расшифровки» игры:** Умение на основе наблюдений выдвигать обоснованные гипотезы: «Что ребенок уже освоил?», «Что он пытается сделать, но пока не может?», «Какая потребность за этим стоит?».
- 3. Навык фиксации:** Умение пользоваться простым инструментом (чек-листом и шаблоном «Игрового портрета») для систематизации увиденного и перевода интуитивных догадок в конкретные рабочие заметки.

## **2. Какой продукт должен получиться в конце мероприятия:**

- 1. Материальный продукт (у каждого участника в руках):**
  - **«Диагностический чемоданчик»** — пакет готовых к использованию инструментов: памятка по этапам игры, бланки чек-листов, шаблоны «Игрового портрета» и «Дневника наблюдений».

- **Заполненный от руки «Игровой портрет»** одного ребенка на основе группового анализа видео-кейса. Это первый опыт, первая «проба пера».
2. **Интеллектуальный/практический продукт (в голове у участников):**
- **Конкретный план действий на ближайшую неделю** в виде **Домашнего задания**: провести одно наблюдение и зафиксировать инсайт.
  - **Изменение профессиональной/родительской оптики**: Сдвиг от восприятия игры как фона к восприятию ее как **главного источника информации о ребенке**.

### **3. Главная цель-мысль, которую должен донести руководитель блока (сверхзадача мероприятия):**

**«Отключите автопилот. За каждой игрой — личность».**

**Расшифровка для ведущего (суть, которую нужно транслировать словами и подтекстом на протяжении всех 2-х часов):**

- **Для педагогов:** «Ваша самая важная работа — не организация занятий, а понимание детей. Игра — это их настоящий, неподдельный «отчет». Умение ее читать делает вас не воспитателем-исполнителем, а воспитателем-диагностом и стратегом. Вы перестаете «занимать» детей игрой, а начинаете **управлять развитием, опираясь на их собственные интересы и возможности**, которые они сами же вам и демонстрируют в игре. Это путь от формального выполнения ФГОС к его осмысленной реализации».
- **Для родителей:** «Вы можете не знать всех методик, но вы — главный эксперт по своему ребенку. Игра — это ключ к его внутреннему миру, который он вам добровольно вручает. Когда вы научитесь видеть в его возне с машинками или куклами не просто «баловство», а тренировку характера, проработку страхов или освоение социальных правил — ваше общение выйдет на новый уровень доверия и глубины. Вы станете не надзирателем или аниматором, а **настоящим проводником в его взрослении**».

**Итоговый посыл:** Это мероприятие — не про то, чтобы «еще чему-то научиться». Это про то, чтобы **начать видеть по-другому**. Цель — дать участникам **новую «линзу»** для взгляда на ребенка, через которую привычная игровая суэта обретает profound смысл и становится основой для профессиональных и родительских решений. Успех блока измеряется не количеством записанных конспектов, а возникшим у участников **желанием завтра же пристальнее присмотреться к детям на прогулке или в группе**.

## БЛОК 2: «ИГРОВАЯ СРЕДА: КАК СОЗДАТЬ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ИНИЦИАТИВЫ»

**Хронометраж всего блока: 120 минут**

**Цель для участников (педагогов и родителей):** Научиться проектировать и анализировать игровую среду, которая провоцирует детскую самостоятельность, творчество и разнообразие игр, а также овладеть приёмами её быстрой трансформации.

**Формат:** Интенсивный проектный воркшоп.

**Необходимые материалы у ведущей команды:**

1. Ноутбук, проектор.
2. Фотоподборка «до/после» игровых зон (слайды).
3. Раздаточные пакеты на каждую малую группу: распечатанные фото проблемных зон, ватманы, маркеры, стикеры, подборка картинок с игрушками и материалами (из журналов), ножницы, клей.
4. Флипчарт или доска.
5. Коробка с «необычными» предметами для стимуляции креатива (прищепки, лоскуты ткани, коробки, крышки, верёвки)

### ЧАСТЬ 1: Теория через игру (30 минут)

#### 1. Квиз «Мифы и правда об игровой среде» (15 минут)

**Формат:** Ведущий зачитывает утверждение. Участники голосуют: «МИФ» (поднимают красную карточку) или «ПРАВДА» (зелёную). После голосования — краткое объяснение и развенчание мифа.

(Текст для ведущего с пояснениями)

1. «Чем больше игрушек, тем лучше развивается ребёнок». (МИФ)
  - **Объяснение:** Обилие игрушек создаёт хаос, перегружает нервную систему и тормозит глубину игры. Ребёнок мечется от одного к другому, не погружаясь в сюжет. **Правда:** Важно не количество, а качество, разнообразие и доступность материалов.
2. «Игровая среда должна быть красивой и неизменной, чтобы дети к ней привыкли». (МИФ)
  - **Объяснение:** Статичная среда быстро становится «невидимой», не вызывает интереса. Детям нужна новизна и вызов. **Правда:** Среда должна быть трансформируемой (по ФГОС ДО). Полки на колёсах, ширмы, модули — чтобы само пространство можно было менять.
3. «У каждой игрушки должно быть своё строгое место». (МИФ – с оговорками)

- **Объяснение:** Жёсткая систематизация часто удобна только взрослому. Ребёнок мыслит иначе: камушек из «природного уголка» может стать монеткой в «магазине». **Правда:** Среда должна быть **полифункциональной**. Нужны нейтральные предметы-заместители (кубики, палочки, лоскуты) и система хранения, которая позволяет их легко перемещать между зонами.
- 4. **«Среда должна быть безопасной, поэтому всё лишнее нужно убрать».** (ПРАВДА – но с расширением)
  - **Объяснение:** Безопасность — базис. Но «лишнее» — это опасные предметы, а не интересные. **Правда:** **Безопасная среда** — это та, где есть материалы разной фактуры, размера, где можно экспериментировать в разумных пределах, не опасаясь получить травму. Это среда, которая **провоцирует на исследование**, а не запрещает его.
- 5. **«Лучшая игровая среда — та, в которой взрослому не приходится постоянно вмешиваться».** (ПРАВДА – ключевой тезис блока!)
  - **Объяснение:** Идеальная среда работает на развитие самостоятельно. Она содержит **«подсказки» и «вызовы»**: незаконченный конструктор провоцирует достроить, коробка с костюмами — придумать роль, схема-подсказка — повторить узор. **Правда:** Наша задача — создать **среду-сообщницу**, которая сокращает необходимость в директивных указаниях взрослого.

## 2. Принципы ФГОС ДО на пальцах (15 минут)

Ведущий показывает простые, наглядные слайды-схемы.

- **Трансформируемость:** Показываем 2 фото одной группы: утром — открытое пространство для подвижной игры, днём — с помощью ширм и модулей созданы 3 уединённых уголка. **Вывод:** Пространство должно «дышать» и меняться под задачи дня и интересы детей.
- **Полифункциональность:** Демонстрируем «волшебный сундук»: одна и та же большая ткань может быть парусом, плащом, ковром-самолётом, крышей домика. Показываем, как обычные стулья превращаются в поезд, а корзина — в кроватку для куклы.
- **Доступность:** Акцент на **зонировании по росту и интересам**. Показываем фото: материалы для творчества на открытых полках в зоне доступа ребёнка; коллекция «сокровищ» (шишки, камушки) в прозрачных банках; книги в корешками наружу. **Противоположность:** шкафы, которые открывает только воспитатель.
- **Вариативность (новый ключевой принцип):** Делаем акцент на **выборе**. Среда должна предлагать варианты: не одна книга про динозавров, а три; не один вид конструктора, а разные (деревянный, легио, магнитный). Это учит ребёнка делать осознанный выбор — базовый навык инициативности.

**Мост к практике:** «Итак, мы разобрались, какой среда ДОЛЖНА БЫТЬ. А теперь посмотрим, какой она БЫВАЕТ, и исправим это!»

## ЧАСТЬ 2: Практика: Дизайн-лаборатория (70 минут)

**Цель этой части:** Перейти от критики к созиданию. Совместно создать проект преобразования реальной игровой зоны, получив опыт командного проектирования.

### 1. Работа с кейсами. Анализ «до» (25 минут)

- **Инструктаж (5 мин):** «Сейчас мы разобьёмся на команды по 3-4 человека. Каждая команда получит **фотографию реальной игровой зоны из обычного сада** (например, скучный «Уголок ряжения» с двумя платьями, пустой «Строительный коврик» или захламлённый «Уголок экспериментирования»). Ваша первая задача — провести **экспертный анализ** по нашему чек-листу. Что здесь хорошо? Что убивает игру?»
- **Работа в группах (15 мин):** Команды анализируют фото, заполняют таблицу на ватмане:
  - **Колонка 1: Принцип ФГОС** (трансформируемость, полифункциональность и т.д.)
  - **Колонка 2: Что видим?** (Констатация факта: «полки прибиты к стене», «все куклы одного типа»)
  - **Колонка 3: Оценка** («+» / «-») и **Эффект для ребёнка** («Не может изменить пространство» → «пассивность»).
- **Короткий общий разбор (5 мин):** Ведущий просит по одной команде озвучить самый glaring (бросающийся в глаза) минус их зоны. Фиксирует на общем флипчарте.

### 2. Проектирование «после» (40 минут)

- **Задание (5 мин):** «А теперь — магия преобразования! Используя все наши принципы, вы — **команда дизайнеров**. Ваша задача: спроектировать на этом же месте **идеальную, провокационную игровую зону**. У вас есть ватман, маркеры, картинки из журналов для коллажа и 25 минут».
- **Критерии проекта (озвучивает ведущий):**
  1. **Название зоны, приглашающее к игре** (не «Уголок природы», а «Лаборатория следопыта»).
  2. **Не менее 3 трансформаций** (как можно менять пространство в течение дня/недели).
  3. **Использование 2-3 полифункциональных предметов** (что и во что может превратиться?).
  4. **Учёт доступности и вариативности** (как материалы размещены? Есть ли выбор?).

- **Работа в группах (25 мин):** Команды создают коллаж-проект. Ведущая команда активно консультирует, «подкидывает» идеи, раздаёт из своей «волшебной коробки» предметы для вдохновения.
- **Подготовка презентации (5 мин):** Команды готовят 2-минутный питч о своём проекте.

### 3. Презентация и обратная связь (20 минут)

- Каждая команда на 2 минуты представляет свой проект, прикрепляя коллаж на всеобщее обозрение.
- **Формат обратной связи «Я возьму в свою копилку...»:** После каждого выступления другие команды и ведущий не критикуют, а называют **1 конкретную идею, которую они бы сами украли для своего сада.** Это создаёт атмосферу сотрудничества, а не конкуренции.
- Ведущий резюмирует, подчёркивая, как в разных проектах были реализованы ключевые принципы.

## ЧАСТЬ 3: Рефлексия и инструменты (20 минут)

### 1. Обсуждение: «С чего начать завтра?» (10 минут)

Ведущий задаёт практические вопросы, ответы кратко фиксирует на доске:

1. **«Что самое простое и быстрое можно сделать в своей группе/дома уже на следующей неделе, чтобы среда стала чуть более трансформируемой?»** (Ответы: передвинуть мебель, создать «склад» полифункциональных материалов в коробке, убрать половину игрушек и устроить ротацию).
2. **«Как убедить коллег или второго родителя, что эти изменения нужны?»** (Аргументы: «дети стали играть дольше и интереснее», «стало меньше конфликтов», «мы выполняем требования ФГОС»).
3. **«Что может стать вашим главным "врагом" в изменении среды?»** (Частые ответы: отсутствие места, денег, сопротивление привычки). **И сразу вопрос: «А как его обойти?»** (Использовать бросовый материал, договориться о зоне экспериментов, начать с малого — с одной полки).

### 2. Вручение «Памятки преобразователя» и домашнее задание (10 минут)

- **Ведущий:** «Чтобы идеи не разлетелись, забирайте нашу «Памятку преобразователя среды». В ней:
  1. **Принципы-шпаргалка** (трансформируемость, полифункциональность и т.д. — простыми словами).
  2. **Чек-лист для аудита своей игровой зоны** (10 вопросов для самопроверки).

3. **ТОП-5 бюджетных идей** (из коробки — домик, из прищепок — персонажи и т.д.).
4. **Фото-примеры «до/после»** для вдохновения.
  - **Домашнее задание: «Мини-революция на одной полке».** «Вернувшись, выберите ОДНУ игровую зону или полку. Проведите её аудит по чек-листу. Затем внесите в неё **три изменения**, соответствующие нашим принципам. Сделайте фото «до» и «после». Главный результат — не идеальная полка, а ваше наблюдение: **изменилось ли поведение детей возле неё?** Этим опытом поделимся в общем чате».

## ИТОГИ БЛОКА №2 (Что участники уносят с собой):

### 1. Знания и умения:

Знание 4 ключевых принципов организации среды по ФГОС ДО (в практическом, а не теоретическом ключе).

Умение проводить быстрый аудит игровой зоны на предмет её развивающего потенциала.

Навык проектного мышления: от анализа проблемы → к генерации идей → к созданию конкретного плана изменений.

Понимание прямой связи между качеством среды и уровнем самостоятельности, глубины и разнообразия детской игры.

### 2. Продукт:

Материальный: «Памятка преобразователя среды» + созданный на воркшопе коллаж-проект «Идеальная игровая зона», который можно повесить в методическом кабинете как напоминание.

Практический: Конкретный план «Мини-революции на одной полке» и инструменты (чек-лист) для его реализации.

### 3. Главная цель-мысль руководителя блока (сверхзадача):

«Среда — это не декорация, а ваш главный помощник и соавтор образовательного процесса. Она должна работать на вас, пока вы отдыхаете».

Расшифровка:

Для педагогов: «Вам не нужно постоянно придумывать, чем занять детей. Нужно создать среду, которая будет занимать их сама, провоцируя на открытия, переговоры и творчество. Правильно организованная среда сокращает количество конфликтов, дисциплинарных замечаний и вашей прямой организационной работы. Вы инвестируете силы один раз в её проектирование, а потом она работает на вас годами, освобождая время для тонкого, индивидуального взаимодействия».

Для родителей: «Вам не нужны горы дорогих игрушек. Нужна «умная» среда, которая растёт вместе с ребёнком. Пара коробок, ткань и ваш интерес ценнее самой навороченной интерактивной панели. Вы создаёте не интерьер, а поле для развития, где ребёнок учится сам ставить себе задачи и находить решения. Это лучшая инвестиция в его самостоятельность».

Финал: Участники уходят с чётким пониманием, что преобразование среды — это не про глобальный ремонт, а про малые, но очень smart-шаги, которые кардинально меняют качество детской игры и, следовательно, детского развития.

### **БЛОК 3: «ИГРА КАК ДИАЛОГ: МЕТОДЫ НЕНАВЯЗЧИВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ»**

**Хронометраж всего блока: 120 минут**

**Цель для участников (педагогов и родителей):** Отработать практические навыки грамотного, недирективного включения в детскую игру для поддержки инициативы ребенка, разрешения конфликтов и обогащения игрового сюжета без его подавления.

**Формат:** Интенсивный тренинговый практикум с элементами ролевой игры (симуляции) и разбором кейсов.

**Необходимые материалы у ведущей команды:**

1. Ноутбук, проектор.
2. Флипчарт или доска.
3. Карточки с описанием игровых ситуаций-кейсов (по числу малых групп).
4. Карточки с ролями для симуляций («Воспитатель», «Ребенок-лидер», «Ребенок-наблюдатель», «Ребенок-конфликтный»).
5. Реквизит для игр (кубики, куклы, машинки, ткань).
6. Раздаточные пакеты: «Шпартгалка игрового фасилитатора», бланки для обратной связи, ручки.
7. Таймер.

**ЧАСТЬ 1: Теория в диалоге (25 минут)**

**1. Мини-лекция «От директора к партнёру: роли взрослого в игре» (15 минут)**

(Текст для ведущего, с опорой на схему «Три роли взрослого»)

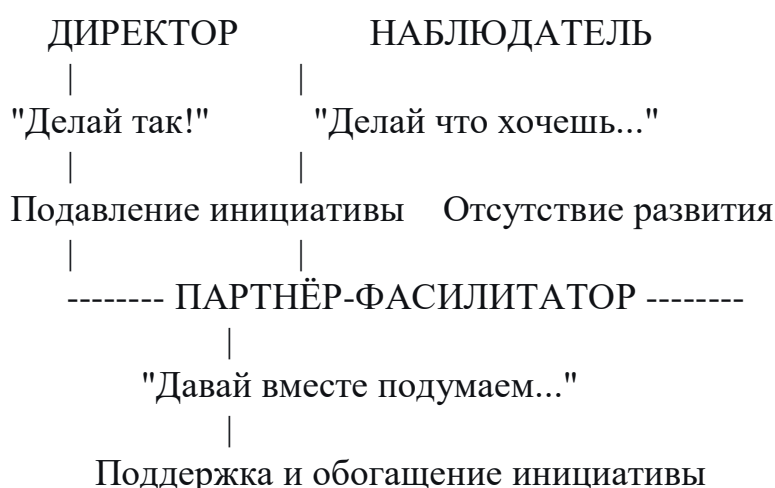
**Вступление (3 мин):**

«Здравствуйте! Представьте себе обычную ситуацию: дети играют. И вот вы, взрослый, оказываетесь рядом. Что вы делаете? Часто у нас срабатывает автопилот, и мы выбираем одну из двух привычных моделей: либо мы начинаем *директивно руководить* («Построй вот так!», «Давай лучше в это поиграем!»), либо мы *пассивно наблюдаем* со стороны, не вмешиваясь. Сегодня мы с вами освоим **третью, самую эффективную модель** — роль **игрового партнёра-фасилитатора**. Это не просто золотая середина. Это качественно иная позиция, которая превращает игру из забавы в мощнейший инструмент развития. И для этого нам не нужно быть психологами — нужно освоить несколько конкретных приемов, которые мы сегодня и отработаем».

**Основная часть (10 мин):**

Ведущий рисует на флипчарте схему или показывает слайд:

### СТИЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВЗРОСЛОГО В ИГРЕ



- **Директор (почему это тупик?):** Взрослый берет на себя главную роль, навязывает сюжет, правила, результат. **Итог:** Ребенок теряет интерес (игра становится не его), не развивает самостоятельность, творчество и навыки решения проблем. Он привыкает ждать указаний.
- **Наблюдатель (почему этого недостаточно?):** Взрослый физически присутствует, но эмоционально и деятельностно не включен. **Итог:** Упускаются драгоценные моменты для тонкой поддержки, помощи в разрешении тупиков, обогащения игры. Ребенок может «буксовать» на одном уровне или повторять одни и те же шаблоны.
- **Партнёр-фасилитатор (ключ к развивающей игре!):** Взрослый следует за интересом ребенка, находится *рядом*, а не *над*. Его задача — мягко **фасилитировать** (от англ. facilitate — облегчать, способствовать) процесс игры. Его главный принцип: **инициатива и право выбора остаются у ребенка**. Мы не ведем за руку, а создаем условия, в которых он сам делает шаг вперед.

**Кто такой фасилитатор на практике? Это взрослый, который умеет:**

1. **Присоединиться** на второстепенных ролях («Можно, я буду ваш шофер/пациент/покупатель?»).
2. **Задавать расширяющие вопросы** («Ой, а что будет, если у нашего корабля закончится еда?», «Куда мы теперь полетим?»).
3. **«Озвучивать» действия без оценки** («Я вижу, ты очень аккуратно кладешь каждый кирпичик. Ты строишь прочную стену»).
4. **Подкидывать «игровые проблемы»** (тихо положить «секретное письмо» или «сломанную деталь»).
5. **Помогать в конфликтах, переводя их в сюжет** («Капитан и боцман спорят? Давайте созовем совет пиратов!»).

**Наша цель сегодня — почувствовать разницу между этими ролями на собственном опыте и набить руку на приемах фасилитации.**

## **ЧАСТЬ 2: Практика: Симулятор игровых ситуаций (70 минут)**

**Цель:** Прожить на собственном опыте, «изнутри», разницу между разными стилями взаимодействия и отработать инструменты фасилитации.

### **1. Инструктаж и ролевые игры (15 минут)**

- **Инструктаж (5 мин):** «Сейчас мы разделимся на тройки. В каждой тройке будут: 1) «Взрослый», 2) «Ребенок» (или двое детей), 3) «Наблюдатель» с чек-листом. Вы получите карточку с описанием игровой ситуации. Ваша задача — разыграть ее. Сначала «взрослый» пробует стиль «Директора» (1-2 минуты). Потом мы разберем. Затем на той же ситуации — стиль «Партнера-фасилитатора» (3-4 минуты). «Дети», ваша задача — вести себя естественно, реагировать на действия «взрослого» так, как отреагировал бы реальный ребенок. «Наблюдатель» фиксирует по чек-листу».
- **Чек-лист для наблюдателя:**
  - Какие фразы/действия использовал «взрослый»?
  - Какова была реакция «ребенка»? (Интерес, сопротивление, растерянность, радость?)
  - Кто владел инициативой в игре?
  - Обогатился ли сюжет?

### **2. Работа в тройках: проигрывание кейсов (40 минут)**

- **Работа (30 мин):** Тройки работают самостоятельно. Ведущая команда ходит по залу, помогает, подсказывает, если игра «застывает».
- **Примеры кейсов (на карточках):**
  1. **«Застывший конструктор»:** Двое «детей» разбросали кубики, смотрят в окно, игра не идет. Задача «взрослого» — включиться.
  2. **«Конфликт в семье»:** Двое «детей» играют в «семью». Один («папа») хочет идти на рыбалку, другая («дочка») хочет, чтобы он повел ее в парк. Начинается спор. Задача «взрослого» (соседа/бабушки) — помочь разрешить.
  3. **«Однообразная игра»:** «Ребенок» 10 минут катает одну машинку туда-сюда по одному маршруту. Задача «взрослого» — обогатить игру, не ломая ее.

4. **«Нежелание убирать»:** Игра закончена, «дети» разбросали игрушки и отказываются убирать. Задача — мотивировать через игру.
- **Внутренний разбор в тройках (10 мин):** После проигрывания обоих стилей тройки 10 минут обсуждают:
    - Что чувствовал «взрослый» в каждой роли?
    - Что чувствовал «ребенок»?
    - Какой стиль был эффективнее для развития игры и почему?

### **3. Общий разбор и выводы (15 минут)**

Ведущий собирает общее внимание.

- **Вопросы к залу:** «Какие самые большие трудности вы почувствовали, пытаясь быть фасилитатором?», «Какая самая удачная фраза или действие родились в ваших тройках?».
- **Ведущий обобщает и дает ключевые алгоритмы:**
  1. **Алгоритм вхождения в игру:** Наблюдать → Присоединиться на второстепенной роли («Можно, я буду покупатель/пассажир?») → Следовать за сюжетом детей.
  2. **Алгоритм помощи в конфликте:** Подойти и назвать чувства («Вы оба расстроены») → Сформулировать проблему («Одна машинка на двоих») → Передать им ответственность за решение («Как мы можем это исправить?») → Помочь оценить предложенные варианты.
  3. **Алгоритм обогащения сюжета:** Через вопросы («Что будет дальше?»), через введение нового предмета, через «озвучивание» действий от лица игрушки.

## **ЧАСТЬ 3: Рефлексия и инструменты (25 минут)**

### **1. Создание «Шпаргалки игрового фасилитатора» (15 минут)**

- **Работа в общем кругу.** Ведущий на флипчарте рисует две колонки: «Фразы-помощники» и «Фразы-вредители».
- **Мозговой штурм:** Участники на основе своего сегодняшнего опыта называют фразы, которые помогают игре, и те, что ее губят. Ведущий записывает.
- **Примерный итог списка, который должен получиться:**
  - **Помощники:** «Расскажи, что ты строишь?»; «Ого, что случилось потом?»; «Я вижу, ты очень стараешься»; «Как мы можем это починить?»; «Давай попробуем твой способ»; «Мне интересно с тобой играть».
  - **Вредители:** «Не так!»; «Давай лучше...»; «Хватит уже!»; «Почему ты всегда...»; «Сейчас я все сделаю сама»; «Играй тише/аккуратнее/правильнее».
- Ведущий раздает готовую, красиво оформленную «Шпаргалку игрового фасилитатора», куда внесены итоги мозгового штурма и базовые алгоритмы.

### **2. Домашнее задание и ритуал завершения (10 минут)**

- **Домашнее задание:** «Пять минут тихого фасилитатора». «Вернувшись к детям, выделите всего 5 минут. Выберите одну игру, которая уже идет. Ваша задача — молча наблюдать, а затем совершить только одно действие или

**сказать одну фразу** в стиле фасилитатора. После — запишите: 1) Что вы сделали/сказали? 2) Как отреагировал ребенок? 3) Что изменилось в игре? Не нужно менять всю свою практику — начните с 5 минут осознанного присутствия».

- **Ритуал завершения «Игровой круг»:** Все встают в круг. Ведущий: «Давайте каждый по кругу закончит фразу: **«Сегодня я открыл для себя, что в игре я могу быть...»**». (Например: «...тихим помощником», «...соавтором», «...хранителем интереса»). Это создает эмоциональное завершение и личное присвоение опыта.

### **ИТОГИ БЛОКА №3 (Что участники уносят с собой):**

#### **1. Знания и умения:**

- **Четкое знание** трех ролей взрослого в игре (Директор, Наблюдатель, Партнер-фасилитатор) и понимание последствий каждой.
- **Практический навык** использования конкретных инструментов фасилитации: присоединения, расширяющих вопросов, «озвучивания», предложения вариантов.
- **Умение** распознавать типичные ошибки в коммуникации и переводить директивные фразы в поддерживающие.
- **Опыт проживания** позиции ребенка при разном стиле взаимодействия со взрослым (через ролевую игру), что формирует глубокую эмпатию.

#### **2. Продукт:**

- **Материальный:** Готовая к использованию **«Шпаргалка игрового фасилитатора»** с фразами-помощниками и алгоритмами действий.
- **Практический:** Четкий, выполнимый план **«Пять минут тихого фасилитатора»** для немедленного внедрения в практику. Личный инсайт, сформулированный в ритуале «Игровой круг».

#### **3. Главная цель-мысль руководителя блока (сверхзадача):**

**«Ваша сила не в том, чтобы вести игру за собой, а в том, чтобы сделать сильным того, кто играет».**

#### **Расшифровка:**

- **Для педагогов:** «Высший профессионализм — не в умении провести блестящее занятие по своему конспекту. Он — в умении **увидеть блестящую идею в спонтанной детской игре и помочь ей расцвести**. Вы перестаете быть «источником знаний» и становитесь **«катализатором развития»**. Ваша главная задача — сделать так, чтобы ребенок почувствовал себя компетентным, творческим автором своей деятельности. Это и есть настоящая реализация индивидуального подхода».
- **Для родителей:** «Ваша связь с ребенком крепчает не тогда, когда вы его развлекаете, а когда вы искренне **интересуетесь его миром**. Встать на его уровень, играть по его правилам — это послание безусловного принятия. Вы показываете: «Твой мир важен. Твои идеи ценны». Фасилитация в игре — это язык любви и уважения к личности растущего человека. Это то, что запоминается навсегда».

**Финал:** Участники уходят не с абстрактной теорией «нужно поддерживать игру», а с **ощущением «я знаю КАК»** и с **готовым «костылем»-шпиргалкой** в руках, который дает уверенность для первых шагов в новой роли.

## СТАРТОВЫЙ ПРАКТИКУМ-ПОГРУЖЕНИЕ «ИГРА: ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ»

**Цель для организаторов:**

1. **Диагностировать** текущий уровень знаний педагогов и родителей об игре.
2. **Сформировать** единое игровое сообщество из 3 ДООУ-партнеров.
3. **Мотивировать** на предстоящие образовательные туры, показав их практическую ценность.
4. **Дать установку** на 3-4 месяца: «Мы не будем вас учить *чему-то новому*, мы будем вместе *разгадывать* игру и учиться у детей».

**Цель для участников (учеников):** Познакомиться друг с другом, осознать, что они уже многое знают об игре, и получить «чемоданчик первооткрывателя» для наблюдения за детьми.

**Время:** 3 часа (с кофе-паузой).

**Формат:** **Интерактивный квест-лаборатория** с элементами тимбилдинга и рефлексивной практики.

### СТРУКТУРА ПРАКТИКУМА

#### ЭТАП 1. ИГРОВОЙ ПРОЛОГ: «ТЫ МНЕ, Я ТЕБЕ» (30 минут)

**Задача:** Знакомство + первичная диагностика знаний в неформальной обстановке.

**Формат:** Ходьба под музыку с заданиями.

**Механика:**

1. Участники (педагоги и родители) свободно ходят по залу. Музыка играет.
2. Музыка останавливается. Ведущий дает команду: **«Объединитесь в пары с самым незнакомым человеком!»**
3. В парах участники за 2 минуты выполняют задание:
  - **1-я остановка:** «Назовите имя и одну самую запоминающуюся игру из вашего детства».
  - **2-я остановка:** «Назовите самую популярную игру в вашей группе/у вашего ребенка сейчас».

- **3-я остановка:** «Скажите партнеру, что в детской игре вызывает у вас больше всего вопросов или затруднений?»
- 4. После 3-х раундов ведущий собирает фокус и говорит: «Вы только что обменялись самым ценным — личным опытом и вопросами. Это и есть наш фундамент. А теперь давайте посмотрим на игру под микроскопом».

## **ЭТАП 2. ЛАБОРАТОРИЯ: «АНАТОМИЯ ИГРЫ» (90 минут)**

**Задача:** В активной форме выявить и систематизировать знания об элементах и структуре игры.

**Формат:** Работа в сменяемых микрогруппах по «станциям-лабораториям».

**Организация:** В зале организованы 4 стола (станции). На каждом — свое задание и материалы. Участники делятся на 4 команды **так, чтобы в каждой были представители всех трех садов** (важно перемешать!). Команды стартуют с разных станций и через 20 минут по сигналу переходят по кругу.

**Описание станций:**

- **Станция А. «КЛАССИФИКАТОР»**
  - **Задание:** На столе разложены карточки с названиями игр («Дочки-матери», «Прятки», «Мемо», «Собери пазл», «Казаки-разбойники», «Кубики Никитина», «Кораблики в луже»). Команда должна разложить их по **видам (классификация Эльконина/СМИ)** на листах ватмана: **Сюжетно-ролевые, Игры с правилами, Дидактические, Творческие/Экспериментирование.**
  - **Материалы:** Карточки, ватман, маркеры.
  - **Диагностика для ведущих:** Смотрим, как команды спорят, какие категории придумывают, знают ли классические термины.
- **Станция Б. «ИГРОВОЕ ВСКРЫТИЕ»**
  - **Задание:** Команде показывают **короткое видео (1,5-2 мин)** с детской игрой (например, двое детей строят гараж из кубиков для машинки). Задача — на большом листе разобрать игру **по элементам структуры: Замысел (во что играют?) → Сюжет (о чем?) → Роли (кто есть кто?) → Действия (что делают?) → Правила (гласные/негласные?) → Результат (что получилось?).**
  - **Материалы:** Ноутбук/планшет с видео, ватман с нарисованной схемой «Скелет игры», маркеры.
  - **Диагностика:** Видим, насколько участники могут выделить структурные компоненты из живого процесса.

- **Станция В. «СЛОВАРЬ ИГРОЛОГА»**
  - **Задание:** На столе лежат карточки с терминами («зона ближайшего развития», «предмет-заместитель», «воображаемая ситуация», «игровая позиция взрослого», «трансформируемая среда») и карточки с их простыми определениями. Нужно найти пары. А потом на ватмане написать свои, **житейские примеры** каждого термина из практики.
  - **Материалы:** Карточки-термины, карточки-определения, ватман, маркеры.
  - **Диагностика:** Показывает, владеют ли участники профессиональным языком, могут ли перевести теорию в практику.
- **Станция Г. «ПРЕГРАДЫ И РЕСУРСЫ»**
  - **Задание:** Команда получает **большой рисунок «Ребенок, который играет»** в центре ватмана. Слева нужно записать и приклеить стикерами **«Что МЕШАЕТ игре сегодня?»** (гаджеты, шум, нехватка времени, неумение взрослых). Справа — **«Что ПОМОГАЕТ игре?»** (интерес ребенка, безопасное пространство, хорошие игрушки, поддержка взрослого).
  - **Материалы:** Ватман с рисунком, стикеры двух цветов, маркеры.
  - **Диагностика:** Выявляет болевые точки и ресурсы, на которые можно опереться в дальнейшей работе.

**После прохода всех станций — общий сбор (10 мин).** Каждая станция демонстрирует один ключевой вывод. Ведущий не исправляет, а благодарит и говорит: **«Вы только что коллективно провели экспертный анализ. Все эти схемы, мысли, термины и проблемы — и есть карта нашей совместной работы на ближайшие месяцы».**

**ЭТАП 3. УСТАНОВКА: «ЧЕМОДАНЧИК ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЯ» (45 минут)**

**Задача:** Дать практический инструмент для самостоятельных наблюдений между вашими турами и сформулировать общую цель.

**Формат:** Мини-лекция + создание артефакта.

1. **Интерактивная мини-лекция «Зачем нам это знать?» (15 мин).**
  - Ведущий кратко связывает все, что делали на станциях, с **практикой**: «Умение видеть *структуру* игры помогает понять, на каком она этапе. Знание *классификации* — подобрать нужную игру для развития конкретного навыка. Понимание *терминов* — говорить с коллегами на одном языке. Видение *преград и ресурсов* — менять то, что можем».

- **Ключевая мысль:** «Мы не будем приезжать к вам как гуру. Мы будем приезжать как **коллеги по исследованию**. Ваша задача — наблюдать и фиксировать. Наша — помогать смотреть под нужным углом и предлагать инструменты для изменений».
- 2. **Создание «Игрового дневника наблюдателя» (25 мин).**
  - Каждый участник получает **буклет/блокнот** — будущий дневник.
  - На первой странице — задание: **написать 3 своих личных «исследовательских» вопроса** к игре (например, «Почему мальчики в моей группе не играют в «семью»?», «Как вовлечь в совместную игру стеснительного ребенка?»).
  - На второй странице — простейшая **форма для наблюдения**: Дата. Что видел? (2-3 фразы). Мой вопрос/инсайт.
  - Участники оформляют обложку, делают первые записи, обмениваются впечатлениями в малых группах.
- 3. **Формулирование общей цели и ритуал запуска (5 мин).**
  - Ведущий: «Итак, наша общая цель на 3 месяца — **не изучить игру, а начать ее видеть и понимать**. Ваш инструмент — этот дневник и ваше внимание. Наши визиты — это совместные сессии «разбора полетов».
  - **Ритуал:** Все встают в общий круг, держа в руках свои дневники. Ведущий: «Давайте запустим наше большое игровое исследование. По моей команде перевернем первую страницу! Три, два, один... Старт!»

### **ЧТО ЭТОТ ПРАКТИКУМ ДАЕТ:**

1. **Диагностика:** Вы в режиме реального времени увидите, как участники работают с классификацией, терминами, анализом. Это живые данные, а не скучные анкеты.
2. **Знакомство и сплочение:** Участники будут физически перемешаны, вместе решать задачи, шутить над сложными терминами. Это создаст неформальные связи.
3. **Активность и вовлеченность:** 0% лекций, 100% действий. Люди устанут, но будут заряжены.
4. **Установка на работу:** Они уйдут не с пассивным ожиданием «ну, приедете — научите», а с четкой ролью **исследователя-наблюдателя** и конкретным инструментом (дневником). Это сделает ваши последующие туры в разы

эффективнее, так как у участников уже будут свои вопросы и заметки для обсуждения.

отлично. теперь пропиши мне как наши три блока вытекают из установочного семинара? обозначь точки роста

Превосходный вопрос. Это ключевой момент для выстраивания сквозной логики. Ваши **три образовательных блока** — это не просто три отдельные темы. Это **последовательные ответы на проблемы и запросы, которые выявятся на установочном семинаре.**

Вот как это работает в виде чёткой логической цепочки:

**Точки роста → Запрос → Ответ (Блок)**

**ТОЧКА РОСТА** (Что мы видим на установочном семинаре) → **ВОПРОС / ДЕФИЦИТ** (Как это звучит от участников) → **ОТВЕТ / ИНСТРУМЕНТ** (Какой блок это решает)

**1. Точка роста: «Мы не видим структуры и смысла в детской возне»**

- **Что будет на семинаре:** На станции «Игровое вскрытие» команды будут с трудом заполнять схему «Скелет игры». Участники смогут назвать лишь очевидное («они строят»), но не увидят **замысел, роли, негласные правила.** Словарный запас будет бытовым («они дерутся из-за машинки» вместо «конфликт из-за игрового ресурса в рамках сюжета»).
- **Вопрос участников (скрытый запрос):** *«Ну играют они и играют. Как понять, что там в этой каше из кубиков и криков вообще происходит? На что смотреть?»*
- **Ответ — БЛОК 1: «ИГРА КАК ЯЗЫК РЕБЁНКА»**
  - **Суть:** Этот блок даёт **оптику, лупу, словарь.** Он напрямую отвечает на запрос семинара: «На что смотреть?». Мы учим их переводить хаотичные действия в структурированное наблюдение по чек-листу, видеть за «кашей» — этап развития по Эльконину, за «дракой» — попытку договориться (ЗБР).
  - **Связь:** Мы берём их хаотичные заметки из «Игрового дневника» (семинар) и даём **инструмент для их анализа** (Блок 1).

**2. Точка роста: «Наша среда не работает, она — склад игрушек»**

- **Что будет на семинаре:** На станции «Преграды и ресурсы» в столбце «Что мешает?» будут горы стикеров: «мало места», «игрушки ломаются», «дети все раскидывают». В «ресурсах» часто будет пусто или «новые покупные

игрушки». На станции «Классификатор» будет видно, что игры в саду однотипны.

- **Вопрос участников:** *«Дети не играют, а хаотично носятся/берут-бросают. Как заставить среду работать на нас, а не против? Где взять ресурсы?»*

- **Ответ — БЛОК 2: «ИГРОВАЯ СРЕДА: ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ИНИЦИАТИВЫ»**

- **Суть:** Этот блок дает **отвертку и дизайн-мышление**. Он переводит проблему «мало места/денег» в решение «трансформируемость и полифункциональность». Мы показываем, что главный ресурс — не бюджет, а голова. Участники учатся проводить аудит и делать «революцию на одной полке», чтобы среда сама провоцировала ту самую осмысленную игру, которую они начали учиться видеть в Блоке 1.
- **Связь:** Мы берем их список «преград» из семинара и превращаем их в **задачу для проектного преобразования** (Блок 2).

### **3. Точка роста: «Мы не знаем, КАК вмешаться, чтобы не испортить»**

- **Что будет на семинаре:** В личных вопросах в «Игровом дневнике» и в обсуждениях прозвучит: «Влезешь — сломаешь всю их игру», «Оставлю их — подерутся», «Как играть с ребёнком, если он меня не слушает?». На станции «Словарь игролога» термин «игровая позиция взрослого» вызовет больше всего вопросов.
- **Вопрос участников:** *«Я вижу, что игра «буксует» или рушится (Блок 1). Я создал хорошую среду (Блок 2). Но что делать мне САМОМУ со своим телом и языком, когда я нахожусь внутри этой игры?»*
- **Ответ — БЛОК 3: «ИГРА КАК ДИАЛОГ: МЕТОДЫ НЕНАВЯЗЧИВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ»**
- **Суть:** Этот блок дает **навык и сценарий общения**. Это кульминация. Теперь, когда участник умеет *видеть* игру и *готовить* для неё среду, мы учим его **действовать** внутри неё. Ролевые игры и симуляции дают мышечную память на техники фасилитации, чтобы не впадать в панику или директив.
- **Связь:** Мы берём их страх «вмешаться и сломать» (семинар) и даём **речевые и поведенческие «костыли»** для грамотного, безопасного включения (Блок 3).

## **КАК ЭТО ОБОЗНАЧИТЬ И ПОДАЧЬ УЧАСТНИКАМ:**

На установочном семинаре в финальной части («Установка: Чемоданчик») ведущий делает важный акцент:

**«За три наших встречи в ваших садах мы пройдем с вами логичный путь исследователя. Мы будем двигаться от вопроса «ЧТО я вижу?» к вопросу «ГДЕ это происходит?» и, наконец, к вопросу «КАК я могу быть полезен в этот момент?»».**

**Схематично это можно представить так:**

text

УСТАНОВОЧНЫЙ СЕМИНАР



«ЧТО Я ВИЖУ?»

(Диагностика, вопросы)



**\*\*БЛОК 1: ЛУПА\*\***

(Учимся ВИДЕТЬ игру, её структуру и смысл)



«ГДЕ ЭТО ПРОИСХОДИТ?»



**\*\*БЛОК 2: ИНСТРУМЕНТ\*\***

(Учимся создавать СРЕДУ, которая рождает такую игру)



«КАК Я МОГУ БЫТЬ ПОЛЕЗЕН?»



**\*\*БЛОК 3: НАВЫК\*\***

(Учимся ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ внутри игры, не ломая её)