Автор: Ходжаева Г.М. старший воспитатель МБДОУ ДС «Зоренька» г.Волгодонска

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Зоренька» г.Волгодонска (МБДОУ ДС «Зоренька» г.Волгодонска)адрес: 347360, Ростовская область, г. Волгодонск, ул. К. Маркса, 24 , E-mail: nsh-28@yandex.ru**

18

**Текстовое сопровождение к презентации**

«Проектирование и реализация образовательных событий для поддержки и развития игровой деятельности дошкольников»

 Слайд -1

Добрый день, уважаемые коллеги! Приветствую вас на мастер – классе, надеюсь на плодотворное сотрудничество.

Для работы нам необходимо поделиться на 4 условные группы. Спасибо!

1. Я раздам вам стикеры , на которых вы запишите свои личностно-значимые цели участия на мастер-классе. А для этого, я воспользуюсь   интерактивным методом «Снежный ком». Понятие «интерактивный» происходит от английского «interact»  («inter» -«взаимный», «act» - «действовать»).  Каждому участнику я предлагаю написать 3 цели

2.Затем я прошу озвучить эти цели своей группе и принять одну общую групповую цель.

3. После этого вы объединитесь в две групповые пары – озвучьте свои цели и лучшую формулировку оставите для дальнейшей работы.

4.Далее две большие группы объединяются в одну большую группу участников и зачитывают цель участия коллег на мастер-классе.

Мастер-класс, подготовленный нами, проводится с целью развития профессионального самосознания, творческого потенциала личности, развития коммуникативной компетентности старших воспитателей

 Слайд -2

Для создания условий активного взаимодействия участников мастер классе,  мне бы хотелось предложить интерактивный метод «Косичка» и в качестве эпиграфа к своему выступлению хочу привести такие строки Ирины  Сергеевны Якиманской автора разработки технологии системы личностно - ориентированного обучения:

«Детский сад- это тот социальный институт, где каждый ребёнок должен раскрыться

как уникальная, неповторимая индивидуальность». Этого я желаю участникам , которые примут участие в этой интересной игре.

 Я приглашаю от каждой группы по 2 человека. Вам будут предложены ленты , которые надо будет заплести в косу. Но у каждого участника должна быть своя функциональная роль. Распределите роли (подсказка в ваших руках), озвучьте всем участникам и постарайтесь решить поставленную задачу за 2 минуты. Спасибо, мы увидели что участники готовы взаимодействовать, проявлять самостоятельность и инициативу, творчество.

 Слайд -3

Прежде чем мы начнем работу мастер-класса , прошу ответить вас на вопрос: «Что является средством развития личности детей дошкольного возраста , средством их общения? Что можно назвать формой организации детского общества, а также способом обучения и самообучения? Это может быть средством коррекции развития ребенка, диагностическим средством и даже психотерапевтическим.

Слайд - 4

Совершенно верно – это ИГРА

Слайд -5

Сегодня перед педагогами стоит важнейшая проблема: как сделать образовательный процесс ещё более интересным и продуктивным, чтобы в него были вовлечены практически все воспитанники, чтобы не было среди них скучающих и безразличных. Как создать такие условия, при которых каждый ребенок чувствовал бы свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность? Поэтому тема мастер-класса: **«Проектирование и реализация образовательных событий для поддержки и развития игровой деятельности дошкольников».**

 **Слайд –6**

Содержание мастер-класса представлено на экране. Мастер-класс построен в бинарной форме.

 Слайд -7

В последние годы многие ученые и практики с тревогой говорят о тенденции исчезновения **игры из жизни детей**, особенно в старшем **дошкольном возрасте**.

**Проблемы игры детей дошкольного возраста есть**, и они очевидны:

1. Сюжеты игр **современных дошкольников** отражают преимущественно бытовую сторону жизни и телевизионную тематику. Профессиональные и общественные сюжеты представлены минимально.

2. У большинства **современных дошкольников** игра не достигает своей развитой формы.

3. Многим детям трудно наладить контакт в сюжетно-ролевой игре, взять на себя роль лидера, не отступиться от правил **игры**.

4. Уровень развития **игры современных дошкольников значительно ниже**, чем у их сверстников середины прошлого века.

5.Сюжетно-ролевая игра не требует от ребенка конкретного продукта, в ней все происходит «как будто», « понарошку»

На мой взгляд-это можно объяснить рядом причин: Обратите внимание на экран

 Слайд -8

 Сегодня перед педагогическим сообществом стоит задача: Утверждения приоритета индивидуальности ребенка. В переходном периоде, который переживает вся система

дошкольного образования, обозначены новые ориентиры. Они обозначены на экране.

 Слайд -9

 В настоящее время в педагогической среде наблюдается интерес к понятию «образовательное событие», что связано прежде всего с результативностью в деле развития личности ребенка.

 Поэтому, чтобы разобраться в понятиях «Событие», «Образовательное событие» , мне хочется , чтобы с вами своими знаниями в этом новом направлении поделилась стажер школы Росатома Козлова Наталья Владимировна .

 Слайд -10

В чем же состоит сущность понятия «Событие»? Я бы хотела услышать вашу точку зрения. В словаре Даля, в энциклопедиях это понятие сформулировано следующим образом. Обратите внимание на экран.

 Слайд -11

Разобравшись с понятием «Событие» ,мы должны разобраться с сущностью и понятием «Образовательное событие»

 Сущность образовательного события заключается в том, что организуются специальные условия для детского действия, полученный опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения новой , уже более высокой цели.

 При этом любой из участников образовательного события –это действительно участник, а не зритель: у каждого- свои смыслы, своя деятельность, свои переживания- но поле выбора такое, что в выборе ограниченных(содержанием и временем) ресурсов ребенок должен иметь неограниченные возможности. Давайте вместе попробуем выстроить критерии раскрывающие особенность образовательного события ,

 Слайд -12

Прежде чем мы получим полную картину об образовательном событии, пожалуйста, у вас в папках есть «Показатели характеризующие событие», проранжируете эти показатели и составьте характеристику образовательного события.

 Теперь обратите внимание на экран и сопоставьте свои ответы с экраном.

Слайд -13

 Разрешите вас пригласить в педагогическую мастерскую **«От педагогики мероприятий**  **к педагогике событий»**

Но прежде, вы получите показатели характеризующие событие , проранжируете эти показатели, которые и составят еще один фрагмент картины « Образовательное событие»

***Слайд – 14***

На экране представлен Кластер образовательного события в виде цветка

 Скажите каким критерием будет обозначен следующий лепесток

 Я подскажу - Условия.

 В понятие условия прежде всего входят

Среда:

Играющий педагог;

Немаловажную роль в поддержании игровой деятельности, внесения в нее творчества, создания интереса к игре, несомненно, принадлежит педагогу. Только опытный педагог, знающий и учитывающий, индивидуальные и возрастные особенности детей дошкольного возраста, умеющий создавать игровые объединения не по своему усмотрению, а исходя из интересов детей, способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом, в ходе которой, дети увлекаются в сплоченные группы и могут реализовать себя, с желанием участвуют в игровых действиях

***лайд -15***

Одним из требований к условиям реализации ФГОС ДО является создание развивающей предметно–пространственной среды.

Схемы Фишбоун дают возможность:
-ранжировать факторы по степени их значимости

 Пожалуйста расставьте на скелете рыбы на верхних косточках основные требования к созданию ППРС , на нижних косточках способы формирования ППРС

 Голова рыбы - вопрос темы, а хвост ответ на это ответ на вопрос .

 Правильно среда должна быть трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. И это вы сейчас подтвердили , заполнив нашу опорную карточку ФИШБОУН

Педагог должен обеспечить свободу действий в условиях групповой комнаты, предусмотреть ее тематический и сюжетный поворот, найти для каждой игры только ей присущий стиль игрового интерьера и оборудования. Управление игрой при помощи игрового материала может оказать существенное влияние на развитие в игре детей.

***Игра имеет свою структуру, как и любая декаждого требованияятельность.***

Игре присущи все компоненты структуры деятельности

 **мотив, цель, планирование, средства реализации, игровые действия, результат.**

**Мотивация игровой деятельности**: обеспечивается его добровольностью, возможностями выбора, удовлетворением потребностей детей в активности, одобрении, самоутверждении, самореализации.

Сегодня наш с вами разговор будет о том, как организовать игровую деятельность ребенка. Кажется, очень просто: дал ребенку игрушку, и он может сам организовать игру. Большинство родителей вообще считают, что чем больше у ребенка игрушек, тем лучше. Но вы, наверняка, замечали, что это не всегда так.

Сегодня мы постараемся разобраться, что значит игра в жизни детей, как научить детей самостоятельно играть и как правильно организовать совместную игру. Ведь это является важным условием при переходе ребенка в школу и общении его со сверстниками, это признак правильного развития ребенка.

Сюжетно-ролевые игры способствуют формированию у дошкольников таких качеств как:

* инициативность;
* самостоятельность;
* способность выбирать себе род занятий;
* выбирать участников совместной деятельности;
* Подбирать соответствующие атрибуты и т.д.

Именно на это ориентирует педагогов ФГОС ДО.

Именно на это ориентирует педагогов ФГОС ДО.

Немаловажную роль в поддержании игровой деятельности, внесения в нее творчества, создания интереса к игре, несомненно, принадлежит педагогу. Только опытный педагог, знающий и учитывающий, индивидуальные и возрастные особенности детей дошкольного возраста, умеющий создавать игровые объединения не по своему усмотрению, а исходя из интересов детей, способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом, в ходе которой, дети увлекаются в сплоченные группы и могут реализовать себя, с желанием участвуют в игровых действиях

 Слайд -18

Уважаемые коллеги!

Одним из требований к условиям реализации ФГОС ДО является создание развивающей предметно–пространственной среды. Она должна быть трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. И это вы сейчас подтвердили , заполнив нашу опорную карточку ФИШБОУН

Педагог должен обеспечить свободу действий в условиях групповой комнаты, предусмотреть ее тематический и сюжетный поворот, найти для каждой игры только ей присущий стиль игрового интерьера и оборудования. Управление игрой при помощи игрового материала может оказать существенное влияние на развитие в игре детей.

В 2016 -2017 году нами совместно с родителями были созданы маркеры игрового пространства из сэндвич–панелей, которые прекрасно прижились в группах и понравились детям. Мы их неоднократно демонстрировали.

На этом мы решили не останавливаться, задумались, из чего ещё можно сделать аналоги дорогих пособий? И в 2017 -2018 году в ДОУ появились подобные маркеры и оборудование, изготовленное из ПВХ-труб**.**Как оказалось, данный материал даёт ещё больше возможностей для творчества и вариативности. Всего лишь один раз изготовив конструктор из труб, можно обеспечить группу различными вариантами игрового оборудования**.** Элементы такого конструктора лёгкие, эстетичные и безопасные. А изготовленное оборудование полифункционально, вариативно и трансформируемо.

Конструктор из ПВХ-труб - это набор полипропиленовых труб разного размера, одного возможность для монтажа, избегая спайки

Из конструктора собираются различные конструкции - «маркеры».

 Разрешите представить вам аналоги дорогих пособий

эти конструкции продемонстрируют воспитатели групп раннего младшего дошкольного возраста

 Слайд -19

Мы хотели бы представить конструктор-маркер «Мебель».

Данная модель имеет:

* эстетический вид,
* легко трансформируется,
* многофункциональна и вариативна,
* легко моется,
* занимает мало места при хранении.

Может использоваться в играх: мед. кабинет, столовая, уголок уединения, а так же для игры в пальчиковый твистер; перевернув стол можно использовать как мешень. Летом можно выносить на улицу.

Дети отдают предпочтение данному оборудованию, нежели обычной мебели в группе, потому что собирают сами.

**Конструкция «Полифункциональный кинетический стол»**

 На горизонтальную поверхность стола в зависимости от деятельности можно крепить: тазы, подносы, прозрачную раму.

Можно использовать как в здании, так и на участке детского сада в теплое время года. Обеспечивает: игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников, экспериментирование с доступными детям материалами: с песком, манкой и водой; развитие крупной и мелкой моторики, эмоциональное благополучие детей во взаимодействии с предметно-пространственным окружением; возможность самовыражения детей.

* Рисование на песке (песком), манке
* Лепка из кинетического песка
* Опыты с водой
* Опыты с песком
* Сухой бассейн.

**Многофункциональная трёхстворчатая конструкция**, разделяющая пространство. Ширма устойчиво стоит на полу. По одной стороне ширмы  размещена сетка, на которой дети упражняются в вышивании разноцветными шнурками по замыслу, по заданному рисунку, Вторая сторона ширмы используется в качестве рзвивающей стены , где дети знакомятся геометрическими формами, их цветом и размером . Напольная ширма предназначена для сюжетно-ролевых и режиссерских игр (театрализованная деятельность, ряжение, освоение социальных ролей и профессий и пр.), театральных постановок с использованием различных видов кукол, как уголок уединения, разделение пространства, развития двигательной активности. На ткани с одной стороны сделаны прозрачные карманы, в которых можно расположить наглядный материал.

 Третья сторона развивающая

 Слайд -20

 Конструкция «Мобильный автогородок» который пополнился новыми конструкциями

Данный комплект предназначен для организации досуга и развития детей от 3-7 лет. Родители обязательно были вовлечены в процесс, так как это не только интересно и весело, но и познавательно для ребенка. Дорожное полотно с разметкой, светофоры, , работая в комплексе друг с другом, знаки дорожного движения, автозаправка и конечно автомобили подарят ощущения реальности, помогут детям почувствовать себя взрослыми.

Преимущества:

- автогородок можно организовать в помещении, что позволит предоставлять услуги круглый год

- простая сборка и обслуживание оборудования

- интерес детей и вовлеченность родителей делает проект востребованным.

|  |
| --- |
| Изготовлен из винилового полотна, на поверхность которого типографским способом наносится полноцветная печать.Баннерная ткань с изображением элементов проезжей части, включая тротуар, разметку пешеходного перехода, автобусной остановки, школа, магазин. |
| Стойки с плакатами на которых размещены основные дорожные ситуации с детьми и их решение.Стойки с плакатами являются универсальными и могут быть задействованы раздельно. Плакаты могут быть использованы самостоятельно размещенные на стенах помещения, а стойки можно будет использовать для размещения дорожных знаков для проведения занятий с младшей группой. |
| **Игровой модуль « МЧС» .ДПС**Мы разработали и  изготовили дополнительные сборно-разборные модули.Модули являются универсальными и используются, как внутри помещений, так и на открытых уличных площадках. |
| Автомобили –мягкие модули расположены на подвижных роликовых платформах, которые в отсутствии машин являются картами маркерами по дородному движению. Обеспечивают возможность игры как подгруппой детей так и индивидуально Для машин сконструирована парковкаИмитация проезжей части, два светофора и комплект дорожных знаков практически не занимают места, разбираются и убираются в любое удобное помещение. Сборка городка занимает всего несколько минут, и что самое главное с его помощью можно провести занятие где угодно, хоть в спортивном зале, хоть в холле. Хотелось бы остановиться еще на одном моменте, в городке нет ничего лишнего, используемые дорожные знаки именно те, которые должен знать маленький пешеход. Это пешеходные переходы, обозначение жилой зоны, остановки общественного транспорта и т.д. Слайд -21 **Конструкция «Вигвам»** |

Обратите внимание на конструкцию «Вигвам», она же « Палатка» к ней сшит тематический чехол и имеется набор игрового материала. Палатка может служить местом уединения для ребенка . Если вертикально разместить Палатку она может стать кораблем , которому имеется большой арсенал оборудования.

**Конструкция «Куб**

* Маркер «Дом». Может быть дополнена тканью на липучках, съемными атрибутами (окна, , вывески, № дома), которые также как и ткань могут крепиться к кольцам с прищепками или привязываться к самому каркасу, либо могут быть использованы липучки. На данную конструкцию сшиты тематические чехлы («Космос», «Подводное царство» « Дом»и т.д.) и использовать как для сюжетно-ролевых игр, так и как уголок уединения.
* Для улучшения эмоционального комфорта в группе можно использовать «Куб» как для основы «Сухого дождя». «Куб» используется и как основа для полосы препятствий во время самостоятельной и совместной деятельности детей физкультурно-оздоровительной направленности (НОД, развлечения, бодрящие гимнастики и т.д.) Для этого прикрепляются трубы большей длины, чем использованы для «Куба», с заглушками. Крепятся вертикально для разных видов ходьбы, бега и даже ползания между рейками, используя клипсы. Легко регулировать высоту перекладин. Для подлезания и перешагивания также используются трубы, большей длины, с заглушками, прикрепленные горизонтально клипсами. «Полосу препятствий» можно увеличить, вынеся ее за пределы контура «Куба», прикрепив клипсами.
* «Куб» можно использовать, как ограничитель пространства, для организации развивающих центров, основу для помещения иллюстративного материала различной направленности. Например, внутри «Куба» выставочный павильон посвященный творчеству того или иного писателя или художника. Иллюстрации могут быть прикреплены в карманы разными способами к каркасу «Куба». Снаружи с 1 стороны «Куба» в те же карманы может быть размещен другого рода иллюстративный материал, например образцы для конструирования или другой художник и т. д., а с третьей стороны творчество другого художника, или рисунки детей. Либо «Куб» может быть посвящен 4 временам года.

**Конструкция «Экран»**это вертикально стоящий квадратный контур, обтянутый белой тканью**,** Использование:

* Теневой театр
* Просмотр диафильмов
* Мультимедиа
* Кукольный театр

**3. Конструкция «Ширма» -**это вертикально стоящий квадратный контур, для декораций и фона**,**состоит. Использование: кукольный, пальчиковый, перчаточный театр. На прямоугольный контур необходимо повесить ткань и декорации.

**4. Конструкция «Сцена»**

 Слайд -22

 В заключении воспитатели представят вашему вниманию *мозаичные макеты-карты* В жизни старших дошкольников большое место занимает новая форма сюжетной игры - режиссерская игра с мелкими игрушками, где ребенок развертывает события с персонажами-игрушками, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняя одну или несколько ролей. Для того, чтобы игра получила свое развитие, старшему дошкольнику необходим так называемый «маркер пространства воображаемого мира». Таким маркером, служащим стимулом и опорой для развертывания детьми сюжетных комбинаций в игре с мелкими игрушками, может быть именно макет, то есть уменьшенный предметный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического и фантастического).

В детских садах нужен, прежде всего «универсальный» макет, то есть тематически многозначный (условно-обобщенный) маркер игрового пространства.

«Универсальные» макеты условно делятся на два типа:

1.     Макеты-модели:

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость  с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор), добавлением служат тематические фигурки-персонажи и предметы, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок – персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (деревья, цветы).

2.     Макеты-карты:

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете-карте «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки0 и дополнением служат предметы, обозначающие события – действия - это транспорт.

Ландшафтный макет-карта-это плоскость с обозначенной цветом природной территорией (лес-зеленый цвет, река – голубой цвет, земля – коричневый цвет), которая дополняется несколькими свободно размещаемыми на ней мелкими маркерами-деревьями, цветами и т.д.

Макет-это результат конструктивно - творческой деятельности и очень привлекательное игровое пространство. Он может быть напольным, настольным, подиумным (на специальных подставках), настенным (объекты на переднем плане, а изображение на заднем).

*Мозаичные макеты-карты*

Сергей Доронов, научный сотрудник, отдел дошкольного образования ФГАУ ФИРО утверждает, что представления детей о сюжете игры как о некой воображаемой модели делают необходимыми наличие среди игрушек предметов трех типов: игрушек-персонажей, предметов оперирования и маркеров игрового пространства. Автор предлагает использовать для игр мозаичные макеты-карты «Город» и «Порт» (городской ландшафт), «Остров» и «Река» (природный ландшафт).

**Вывод:**

Подводя итоги, следует отметить, что макет-это центральный элемент, организующий предметную среду для игры с мелкими игрушками. Он выступает в роли «пускового механизма», способствующего разворачиванию воображения и детского творчества, где педагог, не принимая непосредственного участия в игре выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций и помощник в реализации игровых замыслов

*Мы предполагали, что мозаичные макеты\_карты в значительной степени смогут*

*решить проблему политематизма сюжета игры, объединив в общем игровом пространстве игровые предметы различного тематического содержания*

Как показало проведенное исследование, мозаичные макеты\_карты не только

активизируют сюжетную игру старших дошкольников, но и вписываются в общую

предметно\_пространственную среду группового помещения детского сада

 Слайд –24

«Событию» в педагогике противостоит «формальное действие», т.е. проходное мероприятие, сделанное «для галочки», традиционное, не отмеченное смыслами присутствующих.

Потому так важно правильно расставить приоритеты в пользу организации событийной деятельности, чтобы эффект грозы, события для ребенка запомнился как яркий жизненный артефакт.

**Техника «рефлексивная мишень».**

Перед вами» рефлексивная мишень***,*** которая делится на сектора. В каждом из секторов записаны параметры- вопросы рефлексии состоявшейся деятельности. Например, оценка содержания, оценка форм и методов проведения ,мастер- класса, оценка деятельности мастера, оценка своей деятельности. Участники ставят метки в сектора соответственно оценке результата: чем ближе к центру мишени, тем ближе к десятке, на краях мишени оценка ближе к нулю. Затем проводят её краткий анализ.

 **Слайд –25**

Наш мастер-класс окончен. Но наш путь – путь педагога – еще не завершен, мы с вами в движении, постоянном поиске. Это движение и поиск, достижение новых целей открывает впереди новые горизонты. Совершенству нет предела! «Спасибо за сотрудничество, уважаемые коллеги.

В заключении следует сделать вывод:

***Важно!!!***если это действительно ОС, то формально оно закончилось, а в голове остаётся очень долго..
нельзя повторить событие, но можно повторить переживание.