Конкурс воспитателей, владеющих технологиями работы с детьми, соответствующими требованиям ФГОС дошкольного образования

«Игровые миры»

Воспитатель МБДОУ д/с №21
Гузовская Ирина Павловна

г.Зеленогорск, 2016г.

Сюжетные игры с макетами и мелкими игрушками помогают дошкольнику

Удовлетворять свои интересы

Реализовывать свои возможности

Создавать игровой сюжет и реализовывать его

Проявлять индивидуальные особенности игрового творчества

Превращение макета-карты в конкретный мир с помощью дополнительных маркеров пространства

Дремучий лес – избушка на курьих ножках для Бабы-Яги и др.

Космодром – ракеты, роботы, трансформеры и др.

Разбиваем стереотип: для творческого импульса – соединяем фигурки-персонажи из двух разных тематических контекстов

Сюжетосложение – игра-придумка

герой	• мальчик • девочка…
Отправитель героя в его странствие	• царь • принцесса…
Даритель волшебного средства	• Баба-Яга • Фея…
Волшебный помощник	• щука • старичок-лесовичок…
Противник, который чинит препятствие герою	• Змей Горыныч • Пират…
Искомый персонаж	• принцесса…

Ситуации развития сюжетной игры в старшей группе

сюжетные события

«игровой мир»

персонажи

персонажи

воплощение «игрового мира»

сюжетные события

Ситуация развития сюжетной игры в подготовительной к школе группе

от замысла

От задач и потребностей ребенка	От образа мира самого ребенка

К самостоятельному изготовлению

Игрушек-самоделок	Игровой среды

Развивающий эффект такой игровой среды

Дети сами руководят процессом	Им принадлежат задумки по содержательному наполнению

Цель : Познакомить педагогов с созданием специальных условий для развития сюжетных игр с макетами и мелкими игрушками для детей старшего дошкольного возраста

ЗАДАЧИ

- Создать условия для активного погружения стажеров в игровую технологию игровых миров
- Способствовать освоению стажерами приемами поддержки и развития игр с макетами
- Сформировать совместно со стажерами практический материал по технологии игровые миры
- Помочь педагогам выйти на новые профессиональные компетенции в соответствии с целями ФГОС ДО

Два основных направления Программы

Тактика и стратегия Играющего с детьми взрослого-партнера, задающего образцы сюжетосложения, как более сложного способа построения игры

Собственно предметная среда, активизирующая и продвигающая детскую игру в самостоятельной деятельности

Содержание Программы

Модуль 1

- Погружение стажеров в тему «Качественное своеобразие и развивающий эффект «Игровых миров»

Модуль 2

- Стратегия развития сюжетной игры с макетами и мелкими игрушками
- Игра-фантазирование
- Анализ организации развивающей предметно-пространственной среды «Игра» стажерами

Модуль 3

- Создание самодельной макетной среды, обыгрывание совместно с детьми
- Подведение итогов работы. Обмен мнениями «Педагогическая поддержка игр с макетами и мелкими игрушками»

Формы работы

Самоопределение к взаимодействию	Методическое взаимодействие	Творческое взаимодействие
• Диагностика • Конструктивный диалог	• Методический семинар • Презентация опыта • Мастер-класс • Видеоурок • Открытый просмотр • Индивидуальное консультирование • Участие в педагогической экспертизе	• Творческая мастерская • Творческое сотрудничество • Моделирование деятельности • Внешняя и внутренняя экспертиза • Стажерские пробы • Семинар-презентация