УТВЕРЖДАЮ

Заведующий государственным учреждением образования

«Ясли-сад № 13 г. Сморгони»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_С.Г.Васько

« » мая 2017 г.

Справка

об итоговых результатах реализации инновационного проекта «Внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности»

в государственном учреждении образования «Ясли-сад №13г.Сморгони»

за 2014/2017 учебный год

Консультант:

Кавинкина Ирина Николаевна, кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой русского языка как иностранного учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»

8(029)7837491, 8(0152)75-49-06,

e-mail: [irinikav@mail.ru](mailto:irinikav@mail.ru).

Информационный лист

Государственное учреждение образования «Ясли-сад №13 г. Сморгони»

Название проекта: «Внедрение модели формирования интеллектуальной

самостоятельности дошкольников в игровой деятельности».

Сроки реализации: 2014 / 2017.

Руководитель проекта: Васько С.Г., заведующий государственным учреждением образования «Ясли-сад №13 г.Сморгони».

Консультант проекта: Кавинкина И.Н., кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой русского языка как иностранного учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы».

Количество участников: руководство – 2, воспитатели – 4, педагог-психолог– 1, музыкальный руководитель – 1, воспитанники– 69.

Квалификационная категория педагогов: высшая квалификационная категория – 5,  первая квалификационная   категория – 2  , вторая квалификационная   категория – 1.

Педагогический коллектив государственного учреждения образования «Ясли-сад №13 г. Сморгони» с сентября 2014 года по апрель 2017 работал над реализацией инновационного проекта «Внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности».

В ходе реализации проекта велась системная работа по устранению противоречий между необходимостью формирования ключевых компетенций у воспитанников, развития интеллектуальной самостоятельности и личностных качеств и традиционной системой образования, направленного на систематические тренировочные занятия по обучению дошкольников чтению, письму, счету, а также потребностью в разработке новых подходов к формированию интеллектуальной самостоятельности у дошкольников и недостаточной разработанностью научно-методического обеспечения и подготовкой кадрового ресурса.

Разрешение противоречий, удовлетворение запросов детей, родителей, учреждения на осуществление качественного дошкольного образования подтвердили актуальность инновационного проекта и целесообразность его реализации.

Цель инновационного проекта заключалась в формировании интеллектуальной самостоятельности дошкольников посредством игровой деятельности.

За период внедрения проекта успешно решены  задачи  по стимулированию активности и самостоятельности дошкольников в игровой деятельности, формированию потребностно-мотивационного компонента интеллектуальной самостоятельности, организации коллективно-распределенной и самостоятельной игровой деятельности, формированию

содержательно-операционального и эмоционально-волевого компонентов интеллектуальной самостоятельности.

Создана эффективная система формирования интеллектуальной самостоятельности у воспитанников, требующая обеспечения высокого уровня коммуникации между педагогами учреждения, сотрудничества администрации и педагогов по вопросам определения перспектив и путей развития образовательного процесса.

За отчетный период педагоги, участвующие в реализации проекта, повысили квалификационный уровень: педагогу-психологу присвоена высшая квалификационная категория, 3 педагога подтвердили высшую квалификационную категорию (2 воспитателя дошкольного образования, 1 музыкальный руководитель), воспитателю дошкольного образования присвоена вторая квалификационная категория.

Развитие компетенции в сфере инновационной деятельности (умение спланировать, организовать, провести деятельность, спрогнозировать и проанализировать результаты внедрения инноваций) у педагогов осуществлялось посредством самообразования.

На базе государственного учреждения образования «Гродненский областной институт развития образования» пять участников инновационного проекта освоили образовательные программы повышения квалификации дополнительного образования взрослых, одним педагогом освоено содержание обучающего курса «Управление инновационными процессами в учреждении образования на этапе организации нововведения».

С целью совершенствования педагогического мастерства педагогов по организации игровой деятельности детей и формированию их интеллектуальной самостоятельности на протяжении трех лет работала творческая группа «Эврика». В состав творческой группы вошли педагоги, участвующие в реализации инновационного проекта.

Осуществлялось тесное сотрудничество с учреждениями дошкольного образования, участвующими в реализации проекта по проблеме формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности. Обмен информацией по теме проекта осуществлялся с помощью интернет-ресурсов «Облачные технологии», через сайты учреждений, где периодически обновлялся материал по реализации проекта.

Научно-методическое обеспечение осуществлялось консультантом проекта Кавинкиной И.Н. через индивидуальные консультации, проведение семинаров, на которых участники делились достижениями и результатами, методистом УМУ «РУМК» Борейко В.В. через консультации.

Руководителем проекта Васько С.Г. регулярно осуществлялся внутренний консалтинг.

Успешной реализации задач инновационной деятельности способствовала система управленческих решений и чёткое планирование деятельности всех участников проекта.

Целью управленческой деятельности на протяжении реализации проекта являлся перевод образовательной системы в новое качественное состояние по формированию интеллектуальной самостоятельности дошкольников.

Для грамотного управления инновационной деятельностью участниками проекта, которые представляют собой команду единомышленников-профессионалов, разработаны локальные нормативные правовые документы стратегия реализации программы инновационной деятельности, в которой четко отражены цели и задачи, поставленные перед коллективом в целом и каждым педагогом в отдельности (Приложение1).

Организована практико-исследовательская деятельность каждого педагога (Приложение2). Ведение педагогических дневников участниками инновационного проекта содействовало не только фиксации проведенной работы, но и анализу положительных аспектов и возникающих затруднений, рефлексии (Приложение3). Ежеквартальное обсуждение достигнутых результатов на заседаниях инновационной группы позволило координировать усилия, осуществлять мониторинг процесса внедрения инновации, корректировать и регулировать его.

Ход инновационной деятельности рассматривался на заседаниях педагогического совета, совещания при заведующем: «О выполнении педагогами функциональных обязанностей в рамках проекта», «Об основных направлениях инновационной деятельности», «О промежуточных результатах реализации инновационного проекта».

Проведены два тематических педагогических совета: «Игра как основа развития личности ребенка», где проанализировано содержание инновационного процесса, система работы по формированию интеллектуальной самостоятельности, активности и инициативности у дошкольников в игровой деятельности и их соответствие потребности учреждения в обновлении, «Обогащение социального мира дошкольника через усложнение сюжета сюжетно-ролевых игр», на котором выявлено соответствие между запланированными и реальными результатами по формированию самостоятельности у воспитанников средних, старших групп посредством сюжетно-ролевой игры с использованием эффективных методик и технологий, обеспечивающих обогащение социального опыта детей (Приложение 4).

Система управления способствовала созданию условий по формированию благоприятного микроклимата для профессионального роста и развития педагогов.

Четкость, слаженность и системность работы по   организации, координированию действий участников проекта, планированию, стимулированию,  контролю и анализу деятельности обеспечило успешное решение задач реализации проекта. Эффективность  такой работы подтверждалась качеством проводимых методических мероприятий, высокой рефлексивной оценкой педагогических работников.

Успешной реализации инновационного проекта способствовала необходимая материально-техническая база, которая постоянно совершенствуется и обновляется. Совместная выставка игрушек, изготовленных   руками  педагогических работников  с законными представителями воспитанников «Мастерская добрых дел», смотр-конкурс на содержание и оформление игровых уголков во всех возрастных группах, способствовали пополнению и разнообразию игровой среды. В инновационном режиме процент обеспеченности  оборудованием для игровой деятельности увеличился с 91% до 93%.     Предметная развивающая среда в группах соответствует возрасту воспитанников, способствует утверждению уверенности в себе, дает возможность дошкольнику проявить свои способности, стимулирует к появлению самостоятельности и  инициативности.

За время реализации инновационного проекта накоплен богатый материал по данной теме: создана электронная картотека, разработаны календарно-тематическое планирование игр, цикл конспектов сюжетно-ролевых игр, созданы презентации (Приложение 5). Для каждого воспитанника приобретены бейджи, удостоверяющие их личность. Это побуждает ребенка к активности и позволяет ему почувствовать себя самостоятельным.

В учреждении организована целенаправленная работа по развитию профессиональной компетенции и инновационной культуры участников проекта. На начальном этапе была проведена работа, ориентированная на участие педагогов в инновационном проекте, обеспечено изучение теоретических основ формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности, изучены все нормативные правовые документы по инновационной деятельности, организован образовательный процесс в учреждении дошкольного образования с учетом особенностей проведения инновационной деятельности.

Постоянно осуществлялось информационно-методическое сопровождение реализации инновационного проекта. Заместителем заведующего по основной деятельности  Рожанской С.Ч. составлены методические рекомендации по формированию интеллектуальной самостоятельности, по организации сюжетно-ролевых игр дошкольников. Данные материалы в своей работе используют как педагоги групп, работающих в инновационном режиме, так и педагоги всех возрастных групп.

Мастерство педагогов формировалось через систематическую профессиональную учебу. Проведены теоретические и практические семинары, групповые консультации, мастер-классы, круглый стол, кейс-стади (Приложение 6). К содержанию методической работы подходили творчески. На семинарах-практикумах для большей эффективности создавалась атмосфера неформального общения в форме деловой игры. Интерактивный режим позволил участникам круглого стола обсудить и обменяться мнениями, суждениями, идеями с целью поиска истины по проблеме сюжетно-ролевой игры.

Повышению уровня теоретической подготовки педагогов способствовали проведенные семинары «Игровая деятельность как средство формирования интеллектуальной самостоятельности», «Игры, развивающие инициативу и самостоятельность», в процессе которых были разработаны конкретные рекомендации по темам семинаров.

В процессе инновационной деятельности достигнуты положительные результаты в формировании интеллектуальной самостоятельности детей, что позволило обогатить педагогический опыт новым содержанием.

На практическом семинаре и в ходе проведения кейс-стади участники инновационного проекта    выступили  в роли экспертов, которые  не только комментировали и дополняли  ответы коллег, но и делились опытом по данной теме. Для педагогов учреждения ими проведен мастер- класс «Роль сюжетно-ролевой игры в формировании интеллектуальной самостоятельности». Участниками проекта оказано содействие развитию сети районных методических объединений педагогических работников учреждений системы дошкольного образования («Формирование интеллектуальной самостоятельности детей в игровой деятельности» 22.11.2016, «Игра – основной вид деятельности детей дошкольного возраста» 16.02.2017). Инновационный опыт был представлен на третьем областном фестивале «Инновационная школа: информационный и аналитический портрет» в форме мастер-класса 31.10.2016 (Приложение7), Республиканском семинаре-практикуме «Развитие инновационной деятельности в учреждениях дошкольного образования» 02-03.02.2017, VI международной научно-практической интернет-конференции молодых исследователей Альтернант-2016, где руководитель проекта Васько С.Г. выступила по теме «Из опыта реализации инновационного проекта по проблеме формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности» 04.05.2016.

Для формирования интеллектуальной самостоятельности педагогами, реализующими инновационный проект,  использованы следующие  формы организации  игровой деятельности:

-специально организованная игровая деятельность в форме игр-занятий в первую половину дня;

- коллективная, групповая и индивидуальная игровая деятельность дошкольников в течение всего дня;

- самостоятельная игровая деятельность детей во второй половине дня.

Процесс формирования интеллектуальной самостоятельности осуществлялся постепенно при условии поэтапных целенаправленных взаимосвязанных образовательных воздействий на ее структурные компоненты. Вместе с тем это не означает, что работа первого этапа прекращается при переходе на второй этап. Каждый последующий этап включает работу над целями и задачами предыдущего, однако степень его представленности снижается.

Итак, на первом этапе (охвачен возраст 3-4 лет) деятельность направлена на стимулирование активности и самостоятельности дошкольников в игровой деятельности и формирование потребностно-мотивационного компонента интеллектуальной самостоятельности посредством использования таких методов и приемов, как беседы, загадки, считалки, внесение новой игрушки, сюрпризные моменты, телефонные разговоры с поручениями, эмоциональное включение педагога в игру, что способствует развитию фантазии, появлению интереса к игре, проявлению положительных эмоциональных реакций.

Педагогами велась огромная работа по обогащению жизненного опыта детей знаниями и впечатлениями через разные источники информации: художественную литературу просмотры мультипликационных передач, фильмов и слайдов через прогулки, экскурсии, наблюдения, в связи с чем, обучающие получают информацию о социальной жизни человека, приобретают новые знания, умения, навыки в игре.

Таким образом, в игре воспитанники вторых младших групп, строят игровые цепочки, передавая последовательность близких их бытовому опыту действий, берут на себя роли, подчиняя им свое поведение. Сами игры приобретают более устойчивый характер, увеличивается количество участников игры. Постепенно дети овладевают способом замещения: наряду с реальными предметами используют предметы-заместители. Совместные игры начинают преобладать над индивидуальными и играми рядом. Однако достаточной согласованности между участниками такой игры еще нет.

На втором этапе (охвачен возраст 4-5 лет) осуществлялось формирование содержательно-операционального компонента интеллектуальной самостоятельности, благодаря чему у воспитанников сформированы знания, умения, навыки проявления интеллектуальной самостоятельности в игровой деятельности.

Если во вторых младших группах практиковалась совместная игровая деятельность воспитателя дошкольного образования с воспитанниками с использованием прямых методов руководства игрой, то в средних группах больше внимания уделялось самостоятельной игровой деятельности дошкольников с использованием косвенных приемов руководства. С целью расширения у воспитанников имеющихся представлений о трудовой деятельности  взрослых, формирования игровых умений, участники проекта  использовали такие методы, как  экскурсии, беседы («Какие продукты в каком магазине можно купить к празднику», «Что такое реклама?», беседы из личного опыта «Как мы ходили в кафе?», «Как мы ходили в поликлинику»),  рассматривание сюжетных картин из серии «Профессии», демонстрация видеороликов. Педагоги широко  использовали обсуждение вопросов, заставляющих  воспитанников самостоятельно думать, анализировать,  размышлять о значимости каждой роли: «А что будет,  если…?, «Кто может быть шофёром? Почему?», проблемно-игровые ситуации, заставляющие рассуждать, находить самостоятельные способы решения, рисунки, схемы, пиктограммы. Педагоги целенаправленно работали по усложнению сюжета  игр, введению новых ролей. В результате игра принимала новое направление, увеличивалась по длительности, что предоставляло больше возможностей для предварительного обдумывания, обсуждения игры и способствовало развитию самостоятельности мысли: умение ставить цель, планировать игровую деятельность, реализовывать план достижения цели в игре, контролировать и оценивать результаты игровой деятельности.

На апрель 2016 г. у 78% дошкольников средних групп сформировался устойчивый интерес  к сюжетно - ролевым играм, обеспечено соответствие между запланированными и реальными результатами. Так, воспитанники знали названия игр, правила их выполнения, распределяли роли, понимали значимость каждой из них,  отображали ролевую взаимосвязь, активно используя ролевой диалог, могли развивать сюжет на основе опыта и полученных представлений, самостоятельно удерживать воображаемую ситуацию, соблюдать правила, учиться  договариваться, не вступая в конфликтные ситуации, самостоятельной игре объединяться в  группы, обговаривать содержание игр, при этом учитывая позицию других, объяснять сверстникам правила игровых действий. Дети старались соблюдать в процессе игры усвоенные нормы поведения, приводить в порядок игровые уголки и группу после игры. В то же время дошкольники испытывали некоторые затруднения в подборке атрибутов, предметов-заместителей, не всегда могли реконструировать обстановку для нового сюжета, что было учтено в работе с детьми на третьем этапе.

На третьем этапе (охвачен возраст 5-6 лет) работа направлена на организацию самостоятельной игровой деятельности дошкольников и формирование эмоционально-волевого компонента интеллектуальной самостоятельности.

Приобретая игровой опыт, воспитанники научились ставить перед собой цель, планировать результат, действовать по собственной инициативе, как в знакомых, так и в новых условиях, осуществлять самоконтроль при наличии адекватной самооценки (управлять своими эмоциями и действиями), доводить свое игровое действие до завершенного конца, контролировать и оценивать игровую деятельность как свою, так и партнеров по игре, проявлять творчество

(соединение двух-трех сюжетов в одной игре), основанное на развёртывании последовательности целостных игровых ситуаций, включающих их обозначение для партнёра и совместное пошаговое планирование, умение менять свою игровую роль в зависимости от развертывающегося сюжета (Приложение 8). На этом этапе практиковалось использование игры без игрушек (использование предметов-заместителей) с целью нахождения решения проблем, развития воображения, интеллектуальной самостоятельности. В старших группах вся игра часто происходила с использованием только заменителей. Поэтому в групповых комнатах с сентября по декабрь 2016 было убрано часть игрушек, чтобы их избыток не приглушал интереса детей, не ограничивал возможности творческого воображения. Педагоги подводили воспитанников к пониманию того, что некоторые предметы-заменители можно легко превратить, например, свернуть в трубочку – термометр. Замещением считаются только те случаи, когда дошкольник дает новое название предмету-заменителю. Главное условие замещения в том, чтобы новый предмет позволял выполнять функцию, аналогичную заменяемому. Предметы-заменители обогащают игру дошкольника, расширяют возможности и формы моделирования, также они способствуют формированию знаково-символической психической функции.

Идея создания единого игрового пространства (ЕИП) стала привлекательной для воспитателей дошкольного образования, обучающихся и их родителей. Так, на базе трех инновационных групп оборудованы сюжетно-ролевые игры: в группе №14 – «Поликлиника», в группе №13 – «Салон красоты», в группе №9 – «Гипермаркет». В рамках ЕИП организован час игры: во вторую половину дня один раз в неделю (среда). Воспитанники высказывают свое мнение о выборе игры, распределяются роли. После этого дошкольники расходятся по игровым площадкам. Педагог руководит игровой деятельностью в мобильной группе. В конце игрового часа воспитатель предупреждает о скором завершении игры. Ребята возвращаются в группы и в кругу обсуждают впечатления от игры.

Наблюдение педагога-психолога и воспитателей дошкольного образования (на протяжении реализации проекта) за игровой деятельностью детей, их эмоциональным состоянием на специально организованных групповых играх-занятиях и в свободной деятельности дает возможность констатировать, что к завершению проекта увеличилось количество детей с 48% (октябрь 2014) до 96% (апрель 2017), которые заинтересованно сотрудничают со взрослым, сразу принимают  игровую и познавательную задачу, понимают ее  условие, стремятся к выполнению, проявляют большую заинтересованность в результате своей деятельности (Приложение 9).

Работа в инновационном режиме позволила повысить у педагогических работников интерес к игре, наладить сотрудничество с семьей, ориентированное на формирование интеллектуальной самостоятельности.

Воспитатели дошкольного образования целенаправленно и систематично вели работу по привлечению законных представителей обучающихся к совместной деятельности по реализации проекта, удовлетворенности запросов родителей на качественное дошкольное образование их детей:

подготовлен разнообразный консультативный материал, который был размещен на информационных стендах, в папках с файлами, а также в виде памяток и буклетов;

проведены консультации по формированию самостоятельности у дошкольников через игровую деятельность и родительские собрания: «О роли игр во всестороннем развитии ребенка», «Воспитание самостоятельности, активности интеллекта через разные виды игр», «Играют дети - играем вместе», «Развитие интеллектуальной самостоятельности у дошкольника через игру»;

совместно с родителями организованы и оформлены: выставка «Украшения в парикмахерскую», фоторепортаж «Мой выходной день», фотовыставки «Играем - себя развиваем». «Когда играют дети» (в детском саду), «Как играют дети дома» (семейные фотографии).

В январе 2016 г. обобщен лучший семейный опыт по игровой деятельности, который был представлен в феврале 2016г. на общем родительском собрании для законных представителей обучающихся, участвующих в инновационном проекте, что позволило родителям не только обсудить представленный  игровой опыт в домашних условиях, но  и поделиться своим, понять и осознать ценность сюжетно-ролевой игры,  посредством которой  формируется интеллектуальная самостоятельность.

Данные мероприятия позволили родителям проникнуться идеями использования сюжетно-ролевых игр в развитии интеллектуальной самостоятельности детей.

Проведенное анкетирование родителей по формированию самостоятельности у детей в игре показало, что 76% законных представителей понимают сущность понятия « интеллектуальная самостоятельность в игре», как способность самостоятельно создавать игровой замысел, распределять роли; 98,4% респондентов считают, что игровая деятельность дошкольников способствовала формированию личностных качеств у детей; 97% родителей отметили, что участие в инновационном проекте, способствует удовлетворению их запросов на качественное дошкольное образование детей.

Анализ результатов реализации инновационного проекта «Внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности»  позволяет сделать следующие выводы:

1. Инновационная деятельность является эффективным средством развития всех участников образовательного процесса нашего учреждения.
2. В полном объёме выполнены задачи проекта, направленные на формирование интеллектуальной самостоятельности.

3. Положительная динамика результатов сформированности интеллектуальной самостоятельности воспитанников в соответствии с критериальной  базой свидетельствует о том, что повысился опыт игрового действия: содержательное участие в игре в соответствии с игровой задачей; опыт игрового взаимодействия: взаимодействие с педагогом и сверстниками для решения игровой задачи.

4. Воспитателями дошкольного образования освоены разнообразные формы активной, самостоятельной работы с игровым материалом и формы делового личностно ориентированного общения с другими педагогическими работниками.

5. Активизировалось участие законных представителей в деловом партнерстве с учреждением дошкольного образования.

6. Разработаны игры, обеспечивающие условия  по развитию активности, инициативности, интеллектуальной самостоятельности у дошкольников.

Сформулированные выводы являются доказательством того, что данный проект является актуальным не только для нашего учреждения дошкольного образования, но и для других учреждений республики.

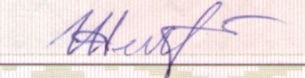
Заместитель заведующего

по основной деятельности С.Ч. Рожанская

« » мая 2017 г.

СОГЛАСОВАНО

Консультант: Кавинкина И.Н., кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой русского языка как иностранного учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»

И.Н.Кавинкина

« » мая 2017 г.

Приложение 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Аддзел адукацыі, спорту і турызму Смаргонскага раённага выканаўчага камітэта  Дзяржаўная ўстанова адукацыі  “Яслі-сад № 13  г. Смаргоні”  З А Г А Д  №  г. Смаргонь |  | Отдел образования, спорта и туризма Сморгонского районного исполнительного комитета  Государственное учреждение образования “Ясли-сад № 13  г. Сморгони”  П Р И К А З  г. Сморгонь |

Об организации инновационной

деятельности в 2016/2017 учебном году

С целью совершенствования научно-методического обеспечения деятельности учреждений образования, внедрения результатов научных исследований и инновационных достижений в массовую практику на основании приказа Министерства образования Республики Беларусь от 11.07.2016 №658 «Об экспериментальной и инновационной деятельности в 2016/2017 учебном году», приказа управления образования Гродненского областного исполнительного комитета от 17.08.2016 №169 “Об организации экспериментальной и инновационной деятельности в учреждениях образования в 2016/2017 учебном году” приказа отдела образования, спорта и туризма Сморгонского районного исполнительного комитета от 09.09.2016 № 337«Об организации экспериментальной и инновационной деятельности в учреждениях образования в 2015/2016 учебном году», в соответствии с Инструкцией о порядке осуществления экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования, утвержденной постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 01.09.2011 № 251

ПРИКАЗЫВАЮ:

1.Организовать инновационную деятельность по реализации проекта «Внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности».

2.Утвердить инновационную группу в следующем составе:

Васько С.Г., заведующий – общее руководство проектом;

Рожанская С.Ч. заместитель заведующего по основной деятельности – организационно-методическое сопровождение инновационной деятельности;

Дваранская О.Н., Жабинская Ю.М., Пешко Л.Г., Ходас Л.Е., воспитатели дошкольного образования – организация образовательной работы согласно календарному плану инновационного проекта;

Козловская С.Н., педагог-психолог – психологическое сопровождение мероприятий в рамках проекта;

Дудко В.С., музыкальный руководитель – музыкальное сопровождение мероприятий в рамках проекта.

3.Установить с 01.09.2016 по 31.05.2017 повышение тарифных ставок (окладов) педагогическим работникам, принимающим участие в реализации инновационного проекта в соответствии с действующим законодательством (статья 97 Кодекса Республики Беларусь об образовании, Постановление Министерства труда и социальной защиты Республики Беларусь № 6 от 21 января 2000г. «О мерах по совершенствованию условий оплаты труда работников бюджетных организаций, и иных организаций, получивших субсидии, работники которых приравнены по оплате труда к работникам бюджетных организаций» (в редакции постановления Министерства труда и социальной защиты Республики Беларусь от 31.08.2012 №93 дополнение № 3, п.1.3.)):

Рожанской С.Ч., заместителю заведующего по основной деятельности – на 20%,

Дваранской О.Н., Жабинской Ю.М., Пешко Л.Г., Ходос Л.Е., воспитателям дошкольного образования – на 15%.

4.Установить доплату в соответствии с коллективным договором учреждения образования следующим педагогическим работникам, принимающим участие в реализации инновационного проекта: Дудко В.С., музыкальному руководителю, Козловской С.Н., педагогу-психологу.

5. Предоставить до 05.05.2017 в учебно-методическое учреждение «Сморгонский районный учебно-методический кабинет» итоговую справку о результатах инновационной деятельности и предложения по использованию полученных результатов.

6. Заместителю заведующего по основной деятельности Рожанской С.Ч. обеспечить реализацию инновационного проекта в соответствии с требованиями Инструкции о порядке осуществления экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования Республики Беларусь, утвержденной постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 01 сентября 2011г. № 251.

Заведующий С.Г.Васько

С приказом ознакомлены:

Приложение 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Аддзел адукацыі, спорту і турызму Смаргонскага раённага выканаўчага камітэта  Дзяржаўная ўстанова адукацыі  “Яслі-сад № 13  г. Смаргоні”  З А Г А Д  №  г. Смаргонь |  | Отдел образования, спорта и туризма Сморгонского районного исполнительного комитета  Государственное учреждение образования “Ясли-сад № 13  г. Сморгони”  П Р И К А З  г. Сморгонь |

Об утверждении тем педагогических

исследований в рамках инновационной

деятельности

На основании Инструкции “О порядке осуществления экспериментальной и инновационной деятельности в сфере образования” утвержденной Постановлением Министерства образования Республики Беларусь 01.09.2011 № 251

УТВЕРДИТЬ:

1. Темы педагогических исследований:
2. “Создание условий активизации интеллектуальной самостоятельности детей в игре”
3. “Игра в формировании этических норм как показатель интеллектуальной самостоятельности дошкольника”
4. “Игра как средство личностного развития ребенка”
5. “Игра как средство социализации ребенка”
6. “Формирование игровых умений, обеспечивающих развитие интеллектуальной самостоятельности детей”
7. Назначить ответственных:
8. за реализацию темы педагогического исследования “Создание условий активизации интеллектуальной самостоятельности детей в игре” Пешко Л.Г.;
9. за реализацию темы педагогического исследования “Игра в формировании этических норм как показатель интеллектуальной самостоятельности дошкольника” Матюшонок И.С.;
10. за реализацию темы педагогического исследования “Игра как средство личного развития ребенка” Дваранскую О.Н.;
11. за реализацию темы педагогического исследования “Игра как средство социализации ребенка” Козловскую С.Н.;
12. за реализацию темы педагогического исследования “Формирование игровых умений, обеспечивающих развитие интеллектуальной самостоятельности детей” Ходос Л.Е.
13. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя заведующего по основной деятельности Рожанскую С.Ч.

Заведующий: С.Г. Васько

Ознакомлены: С.Ч. Рожанская

О.Н. Дваранская

С.Н. Козловская

И.С. Матюшонок

Л.Г. Пешко

Л.Е. Ходос

Приложение 3

Министерство образования Республики Беларусь

Управление образования Гродненского облисполкома

Отдел образования, спорта и туризма

Сморгонского районного исполнительного комитета

Государственное учреждение образования

«Ясли-сад №13 г.Сморгони»

Педагогический дневник

участника инновационного проекта

«Внедрение модели формирования интеллектуальной

самостоятельности дошкольников в игровой деятельности»

Дваранская Ольга Николаевна

воспитатель дошкольного образования

государственного учреждения образования

«Ясли-сад №13 г.Сморгони»

2016/2017 учебный год

Тема инновации. «Внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности»

Цель: внедрение модели формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности как целостной системы личностного развития ребенка.

Руководитель проекта: Васько Светлана Геннадьевна, заведующий государственного учреждения образования «Ясли-сад№13 г.Сморгони»

Консультант проекта: Кавинкина Ирина Николаевна, кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой русского языка как иностранного учреждения образования «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»

Тема педагогического исследования в рамках инновационной деятельности: “Игра как средство личного развития ребенка”

Цель: обеспечение педагогических условий для эффективного личностного развития каждого ребенка.

Задачи:

1. Совершенствовать качество образования путем обновления организации и содержания педагогического процесса в соответствии с инновационным направлением работы группы.

2. Стимулировать активность и интеллектуальную самостоятельность дошкольников в игровой деятельности.

3. Формировать эмоционально-волевой компонент интеллектуальной самостоятельности.

4. Способствовать реализации игры и игровых ролей через действия с предметами, предметами-заменителями.

5. Повышать профессиональную компетентность и психолого-педагогическую культуру на основе самообразования по теме проекта и механизма его реализации.

6. Исследовать и обобщить эффективность итоговых результатов инновационной деятельности.

Критерии оценки и показатели эффективности инновационной работы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерии | Показатели | Результаты измерений |
| Потребностно-мотивационный компонент  Содержательно-операционнальный компонент  Эмоционально-волевой компонент | Интересы детей, связанные с активностью на основе игровой задачи и её решения.  Опыт игрового действия: содержательное участие в игре в соответствии с игровой задачей.  Опыт игрового взаимодействия: взаимодействие с педагогами и сверстниками для решения игровой задачи.  Удовлетворение от выполнения роли, радость достижения результата и признания этого окружающими. | Наблюдения, проведение бесед с воспитанниками, законными представителями  Наблюдения, сравнительный анализ  Наблюдения |

Календарный план работы педагога по реализации

программы инновационной деятельности

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Содержание мероприятий | Сроки исполнения | Форма оформления результатов |
|  |
| 1. | Участие в работе творческой группы «Эврика» | 2016/17г. | План работы творческой группы |
| 2. | Составление календарного плана работы по реализации инновационного проекта. | до 15 сентября 2016 | План работы |
| 3. | Начальная диагностика уровня сформированности интеллектуальной самостоятельности у дошкольников. | Сентябрь  2016 | Сравнительные диаграммы. |
| 4. | Проведение сюжетно-ролевых игр, «Поликлиника», «Салон красоты», «Семья», «Гипермаркет», «Школа» с предметами заместителями (в старшей группе) | 2016/17 учебный год. | План работы. |
| 5. | Представление родительского опыта «Игровая копилка - как мы играем дома» | Декабрь  2016 | Продукт семейного опыта |
| 6. | Мастер-класс «Сюжетно-ролевая игра в жизни дошкольника» | Февраль 2017 | Презентация опыта. |
| 7. | Размещение на сайте учреждения дошкольного образования информации о ходе реализации инновационного проекта | 2016/17 учебный год. | Фото и видеоматериал. |
| 8. | Накопление рабочего материала проекта, определение их эффективности и целесообразности | 2016/17 учебный год. | Дневник и самоанализ педагога, видео, фотоматериал. |
|  |  |  |  |
| 9. | Накопление методических разработок | 2016/17 учебный год. | Копилка педагога |
| 10. | «Час игры» (единое игровое пространство на базе групп участников проекта) | январь-март 2017  1 раз в неделю | Фотоматериал и видеоматериал |
| 11. | Взаимопосещение групп, участвующих в проекте | В течении года | Фото и видеоматериал |
| 12 | Итоговая диагностика уровня сформированности интеллектуальной самостоятельности у дошкольников. | Апрель 2017 г. | Сравнительные диаграммы |
| 13 | Подготовка информации к аналитической справке о результатах реализации инновационного проекта за 2014/2017 г.г. | Апрель, 2017 | Информация |
| Сотрудничество с родителями | | | |
| 14. | Выставка поделок – игрушек из природного материала: «Осенний фантазии» | Сентябрь  2016 | Фотоматериал, работы |
| 15. | Участие в интеллектуальном конкурсе  «Как хорошо, что есть семья!» | Октябрь  2017 | Фотоматериал |
| 16. | Обобщение семейного опыта по игровой деятельности | Декабрь  2016 | Продукт семейного опыта |
| 17. | Конкурс – акция «Новогодняя игрушка своими руками» | Декабрь  2016 | Фотоматериал, работы |
| 18. | Консультация для родителей «Сюжетно – ролевая игра в подготовке дошкольников к школе». | Январь  2017 | Наглядный материал. |
| 19. | Селфи – конкурс «Улыбка мам и детей» | Март 2017 | Фотовыставка. |

Перспективный план сюжетно-ролевых игр

Сентябрь

Задачи: продолжать развивать умение моделировать реальные отношения между людьми, планировать своё поведение, раскрывая образ выбранной роли; развивать умение использовать словесные замещения и предметы заместители; развивать творческие и организаторские способности; воспитывать бережное отношение к предметам, используемым в игре.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сюжетно – ролевая игра «Супермаркет» | | | |
| Содержание работы.  Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1неделя. Сюжетно -дидактическая игра «Книжный магазин»: игра на воображение «Что ты положишь в ранец?»; конструирование «Умная книжка». | продавцы,  покупатели, шофёр, кассир,  официант, продавец – консультант. | Модули, муляжи,  книги, книжки – малышки, сделанные руками дошкольников, корзины, сумки, кошельки, предметы – заместители: деревянные кружочки – монеты; листочки бумаги – книги, кирпичики – телефоны; бумажные квадраты – чеки; строительный материал разного размера и с разного материала. | Организационный момент: создание воображаемой ситуации – многие дети пошли в школу, поэтому в нашем гипермаркете открылся новый отдел, где продаются книги и канцелярские товары;  Самостоятельное распределение ролей;  Готовим группу к разыгрыванию игровой ситуации;  Создание новых игровых ситуаций: идём в гипермаркет за интересным подарком для первоклассника;  в гипермаркет завезли свежие фрукты, овощи;  приготовить из купленных продуктов полезный и витаминный салат; испортился миксер – съездить в гипермаркет и купить новую бытовую технику;  предложить посетить кафе;  вызвать по телефону такси или поехать на автобусе;  Завершение игры: взять у детей интервью о том, что и почему они приобрели в гипермаркете, понравилась ли им обслуживание в магазине и выслушать их пожелания. |
| 2 неделя. Беседа «Наша дружная семья» (обязанности в семье; сюжетно - дид. игра «Магазин умной техники» ; игра на воображение «Подарки»; словесная игра «Телефон»; рисование «Чудо техника». |
| 3 неделя. Беседа из личного опыта «Как мы делали салат»; сюжетно – дид. игра «Овощной магазин»; игра на воображение «В магазине у Чиполлино»; словесная игра «Вкусная история» (придумывание загадок - описаний об овощах и фруктах.); игра – экспериментирование «Фруктовая косметика»; лепка «Во саду ли в огороде». |
| 4 неделя. Беседа «Нужно ли человеку готовится к зиме?»; словесная игра интервью «Вести из осеннего леса»; сюжетно – дидактическая игра «Осенняя ярмарка» ; игра на воображение «Необычные превращения»; сюжетно – ролевая игра «Гипермаркет»; |

Октябрь

Задачи: формирование умения творчески развивать сюжет игры; развивать умение взаимодействовать с партнёром по игре на основе ролевого диалога; умение договариваться, преодолевать конфликты, устанавливать очерёдность выполнения ролей; воспитывать уважение к труду учителя.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сюжетно – ролевая игра «Школа. Кафе» | | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Беседа с учителем первоклассников; рассматривание иллюстраций по теме «Школа»; игра на воображение «Кто здесь был и что забыл»; чтение стихотворения Л. Воронковой «Подружки идут в школу» , | Учитель – воспитатель; ученики; продавец, повар; официант;  водитель;  видео съёмщик. | Письмо от вороны; видеокамера;  колокольчик – звонок на урок; природный материал: каштаны, жёлуди, палочки, семена, листья, камушки. | Организационный момент: сорока прислала письмо в котором просит ребят помочь ей в организации лесной школы для зверят;  Распределение ролей: исполнение воспитателем роли «учителя»;  Подготовка игрового пространства беседа с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса.  Создание новых игровых ситуаций:  - добираться до школы можно пешком, на автобусе или такси;  - проводится видеосъёмка урока, чтобы ворона смогла посмотреть как надо проводить урок;  - проводится урок математики: считаем природный материал, соотносим количество с цифрой, выкладываем из природного материала геометрические фигуры;  - физминутка или игра на перемене;  - ученики и учитель проголодались и идут в школьное кафе, где работает продавец, официант и повар;  - вспоминаем правила поведения на улице, в общественном транспорте, правила дорожного движения.  Выступаю как равноправный партнер в игре, выполняя главную роль, косвенно влияю на изменение игровой среды, веду коррекцию игровых отношений.  Завершение игры: школа закрывается, ученики идут готовить домашнее задание, а учитель готовится к следующему уроку. Видеосъёмка отсылается в лес. |
| 2 неделя. Беседа о том, что значит быть школьником; игра «Весёлый телефон»; словесная игра «Придумай сказку» - развивать связную речь, творческое воображение; чтение стихотворения С. Михалкова  «А что у вас»; |
| 3 неделя. Беседа о том кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника; игра «Какой предмет ? На что похож?» - развивать воображение; чтение стихотворения Э. Мошковской «Мы играем в школу» |
| 4 неделя. Беседа о правилах поведения в школе, на перемене; «Новое назначение предмета» – развивать воображение; игра – викторина «Что я знаю о школе?»; сюжетно – дидактическая игра «Детское кафе»; словесная игра «В школе поварят». |

Ноябрь

Задачи: продолжать развивать умение планировать своё поведение, раскрывая образ выбранной роли; сотрудничать в игре, планируя её развитие; развивать умение выбирать модель общения и поведения; воспитывать осознанное отношение к своему здоровью.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| сюжетно – ролевая игра «Школа – Поликлиника» | | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Беседа «По одёжке встречают по уму провожают»; дидактическая игра «Кому, что нужно для работы»; игра на творческое воображение «Кто я?; чтение стихотворения С. Михалкова  «Вот какой рассеянный»; познавательная практическая деятельность: «Наши глаза».  2 неделя. Беседа «Что нужно для того, чтобы хорошо учиться?»; сюжетно – дидактическая игра «Мой друг – телефон»; словесная игра «Хорошо – плохо»; игра «Поликлиника»; чтение рассказа Н. Носова «Фантазёры»; лепка – дизайн «Чудо лампочка»; игра – экспериментирование «Настольная лампа – друг школьников»;  3 неделя. Беседа о правилах поведения на улице, в транспорте, в общественных местах; сюжетная игра «Едем в школу»; игра на воображение «Бюро находок»; словесная игра «Кто едет на чём?»; «Фотография» - игра на развитие памяти; чтение сказки В. Гаршина «Лягушка – путешественница».  4 неделя. Беседа «Как организовать свой день»; Игровая ситуация «Я радуюсь…»; сюжетно – ролевые игры «Детский сад», «Семья»; дидактическая игра «Кто на кого похож»; сюжетно – дидактическая игра «Выпуск новостей» - развивать фантазию, воображение, речь; познавательная практическая деятельность «Время»; чтение сказки В. Сутеева «Вовка в тридевятом царстве»; просмотр мультфильмов по сказке В Сутеева «Вовка в тридевятом царстве»; «Сказка о потерянном времени»  Е. Шварца. | Учитель; ученики, медсестра, врач,  медсестра в регистратуре,  процедурная медсестра;  водитель. | журнал;  колокольчик – звонок на урок; фишки; полоски; модуль «Поликлиника»; | Организационный момент. Проводится беседа о том, зачем нужны буквы, звуки, зачем люди читают, сможет ли больной ученик хорошо учиться, о том, что надо делать, чтобы не болеть и предотвратить болезнь.  Распределение ролей. Воспитатель берёт на себя роль учителя. По ходу игры эту роль отдаёт активному ребёнку. Малоактивным детям предлагается роль видео съёмщика. Постепенно вводится роль медсестёр, врачей, шофёра (по желанию дошкольников).  Подготовка игрового пространства беседа с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, поликлиники.  Создание новых игровых ситуаций:  - добираться до школы, поликлиники можно пешком, на автобусе или такси;  - проводится урок чтения;  - физминутка или игра на перемене;  - на перемене приходит медсестра (воспитатель) и приносит направления на медицинское обследование;  - вспоминаем правила поведения на улице, в общественном транспорте, правила дорожного движения;  - дети посещают кабинет стоматолога, кабинет отоларинголога, окулиста, педиатра;  Вначале игры выступаю как равноправный партнер в игре, выполняя главную роль, а затем косвенно влияю на изменение игровой среды, веду коррекцию игровых отношений.  Завершение игры: поликлиника закрывается, дети приносят результаты обследования в школу и отправляются домой. |

Декабрь

Задачи: формировать представления о свойствах и особенностях атрибутов, предназначенных для игры, возможностях их творческого применения; развивать умение принимать решения для разрешения проблемно – игровых ситуаций, сотрудничать, согласовывать тематику игры; воспитывать настойчивость в достижении цели.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Сюжетно – ролевая игра «Салон красоты, маленьких модниц» | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Беседа о том кого и почему называют модным; дидактическая игра «Кто я или что я» - на воображение; сюжетная игра «Бинокль»; словесная игра «Радио» - на развитие памяти и воображения;  2 неделя. Беседа о профессии фотографа; сюжетная игра «Фотосалон»; дидактическая игра «Фоторобот»; сюжетная игра «Салон красоты для зверей»; аппликация «Весёлые человечки»;  практическая деятельность: знакомство с фотоаппаратом игрушечным и настоящим.  3 неделя. Беседа «Как мы готовимся к встрече новогоднего праздника»: о профессии художника дизайнера; дидактическая игра «Узнай мастера по инструменту»; сюжетная игра «Праздник фантиков»; рисование «Создаём одежду для кукол» ( из фантиков); конструирование «Самая модная ёлка» (из фантиков);  4 неделя. Беседа «Кто такой стилист?»; Сюжетно – дидактическая игра «Куклы собираются на бал»; сюжетная игра «Праздник бантиков»; дидактическая игра «Где, что делают» - определить сферу услуг; дидактическая игра «Оживление предметов»; практическая деятельность: «Завязываем бантики». | художник – стилист - воспитатель; клиенты; парикмахер; мастер по маникюру; фотограф. | Схемы – изображения кукол, листы бумаги, восковые мелки, карандаши. Самоделки, предметы-заменители (разные детали из строительного набора в условной роли: брусок в качестве расчески, цилиндры в качестве флаконов, плоская пластинка, прислоненная к призме, вместо зеркала, призма в качестве машинки, узкий брусок вместо бритвы), некоторые реальные предметы (костюм для мастера, зеркало, кисточка, флаконы, расческа, банты), набор специальных игрушек «Детский парикмахер». | Организационный момент. Скоро праздники и все ребята и взрослые хотят быть красивыми и модными. Что для этого надо: наряд, причёска, макияж и т. д. Предлагаю ребятам организовать школу юных модниц, где они будут придумывать и рисовать наряды, причёски, украшения для кукол, которые тоже хотят быть красивыми и элегантными на новогоднем празднике. Уточняем, что надо для того, чтобы организовать такую школу – учитель, ученики, разные изобразительные материалы, листы бумаги, как зовут человека, который придумывает одежду, причёску, макияж - стилист, кто все эти задумки превращает в реальность – швеи, парикмахеры.  Распределение ролей: на роль художника – стилиста выбирается ребёнок, который хорошо рисует, дети самостоятельно выбирают парикмахеров, мастера по маникюру, а роль фотографа предлагается малоактивному ребёнку.  Подготовка игрового пространства беседа с детьми о том, как они будут играть: художник – стилист показывает как рисовать причёску и наряд для куклы – манекена, дополняя её разными аксессуарами.  Создание новых игровых ситуаций:  - добираться до школы можно пешком, на автобусе или такси;  - ученики сами выбирают шаблон манекена;  - дети сами выбирают средства изображения: карандаши или мелки;  - воспитатель предлагает воплотить мечту кукол в реальность и отправиться с куклами и эскизами причёсок в салон красоты;  - дети сами выбирают какой из кукол может подойти нарисованная причёска;  - парикмахер делает причёски не только куклам, но и желающим детям;  - вводится роль мужского парикмахера;  - вводится роль мастера по маникюру;  - предлагается воспользоваться услугами фотографа;  - вспоминаем правила поведения на улице, в общественном транспорте, правила дорожного движения;  Вначале игры выступаю как равноправный партнер в игре, выполняя главную роль, а затем косвенно влияю на изменение игровой среды, веду коррекцию игровых отношений.  Завершение игры: салон закрывается, уточняю у детей понравилось ли обслуживание в салоне, остались ли они довольны и что их не устроило. |

Январь

Задачи: формировать представление о необходимости уважать партнёров по игре; развивать умение творчески применять свои потенциальные возможности и способности, подчиняясь явным правилам; воспитывать умение сдерживать свои эмоции.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Сюжетно – ролевая игра «Театр вежливых ребят» | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Игровое оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Беседа «Как празднуем Рождество»; сюжетные игры: «Ждем гостей» и «Идем в гости»; игра на воображение: «Посмотри на мир чужими глазами»; разучивание песенки «К нам гости пришли»; драматизация отрывка по русской народной сказке «Морозко»;  2 неделя. Беседа: «Зачем нам средства связи? Кто там работает?»; словесная игра «Радио»; дидактическая игра «Испорченный телефон, телевизор»; игра на воображение «Волшебная палочка»; чтение рассказа Н. Носова «Телефон»;  3 неделя. Беседа «Интервью у…» - составить рассказ от имени любого предмета; дидактическая игра «Найди хозяина»; сюжетная игра «Кафе»; игра на воображение «Путешествие во времени» , «Превращение предмета»; создаём мультфильм: рисование и озвучивание сказки «Крылатый, мохнатый да масленый»;  4 неделя. Беседа «Как вести себя в театре?»; словесная игра «Сериал о животных»; сюжетная игра «Снимаем кино» по сказке «Курочка – ряба» «Магазин цветов»; аппликация «Лукоморье»; рисование «Афиша» | Водитель, продавец, кассир, билетёр, артисты, зрители, гримёры,  костюмер, режиссёр, официант. | Модуль магазина цветов, модуль «Кафе», афиша, билеты, руль, костюмы, атрибуты для постановки. | Организационный момент. Дети младших групп прислали письмо, в котором говорится о том, что у них грустное настроение им нечем заняться длинными зимними вечерами и просят ребят прийти к ним в гости и развеселить их. Проблемная ситуация: как мы можем развеселить малышей? (Показать спектакль или фильм по сказке «Курочка – ряба».) А для этого нужно провести репетицию. Предлагаю поиграть в игру «Театр»  Подготовка игрового пространства. Беседа с детьми о том, кто работает в театре, кто туда приходит, что с собою приносят. Вспоминаем правила поведения во время представления. Распределение ролей: дети сами предлагают кто какую роль будет выполнять. На роль режиссёра взрослый  предлагает себя. Дети занимают свои игровые места, согласно выбранным ролям.  Создание новых игровых ситуаций:  - добираться до театра на транспорте;  - костюмер раздаёт костюмы и помогает артистам их одеть;  - гримёр поправляет причёску и наносит макияж;  - режиссёр с артистами проводит репетицию перед выступлением;  - вывешивается афиша;  - зрители покупают билеты;  - зрители покупают цветы для артистов;  - приезжают в театр на транспорте;  - дети приходят в театр, посещают кафе, занимают места, согласно местам;  - после представления зрители дарят цветы артисту который больше всего им понравился.  Вначале игры выступаю как равноправный партнер в игре, выполняя главную роль, а затем косвенно влияю на изменение игровой среды, веду коррекцию игровых отношений.  Завершение игры: спектакль закончился, артисты уходят за кулисы переодеваться, а зрители отправляются домой. |

Февраль

Задачи: формировать представления о потребности в эмоционально насыщенном содержательном общении со взрослым и детьми в игре; развивать умение планировать своё поведение, раскрывая образ выбранной роли; воспитывать оценочное отношение ребёнка к качеству исполнения роли.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сюжетно ролевая игра «Туристическое бюро «Цветик – семицветик» | | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Игровое оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Беседа о родном городе; рассматривание фотоальбома «Мой родной город Сморгонь»; сюжетная игра «Путешествие»; чтение  2 неделя. Беседа «Кто такой турист?»; рассматривание иллюстраций о севере; сюжетная игра «Путешествие на Север»; рисование «Белые медведи любуются Северным сиянием»; слушание песни «Где то на белом свете»; просмотр мультфильма «Умка»;  3 неделя. Беседа «Кто работает в турагентстве?» рассматривание иллюстраций о жарких странах; сюжетная игра «Путешествие в жаркие страны»; проблемная ситуация «Хорошо – плохо»; рисование «Жирафы»; чтение отрывков из сказки Р. Киплинга «Маугли»;  4неделя. Рассматривание глобуса и карты мира; беседа – фантазирование «Куда я хочу отправится в путешествие»; рисование «Как мы отдыхали; чтение сказки В. Катаева «Цветик семицветик». изготовление билетов, путевок, вывески. | Директор агентства: налаживает контакты с другими странами, руководит работой сотрудников в турагентстве.  Менеджер по туризму: встречает клиентов, помогает им выбрать направление маршрута, рассказывает о странах, используя презентацию и журналы, демонстрирует сувениры из разных стран.  Туроператор: помогает выбрать отель, рассказывает об условиях проживания в отеле, связывается с отелем и бронирует нужное количество мест, выдаёт путёвку и билеты.  Кассир: принимает оплату за наличные деньги и по безналичному расчёту.  Клиенты (туристы): вежливо здоровается, интересуется направлениями туристического отдыха, просматривает слайды, буклеты, журналы, выбирают страну, оформляет у оператора путёвку и билеты, оплачивает у кассира.  Водитель автобуса: развозит работников турагентства и клиентов по домам. | Бейджи для сотрудников турагентства, компьютеры, картинки, альбомы, журналы, открытки, билеты, деньги, банковские карточки, телефоны. | Организационный момент: на экране ноутбука появляется рекламный видеоролик турагентства.  Проблемная ситуация: заманчивая реклама, воспитателю захотелось отправиться в путешествие, но к сожалению до отпуска ещё далеко. Предлагаю ребятам помочь мне. Беседуем о том, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось? ( отправиться в турагентство, выбрать страну, отель, купить путёвку и билеты, собрать вещи,…) Предлагаю детям открыть своё турагентство, и воспользоваться его услугами.  Подготовка игрового пространства.  Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли (директор, менеджер по туризму, туроператор, кассир, туристы), сообщить об открытии (вывеска, реклама), обслуживать клиентов. Распределяем  роли, выбираем  необходимые атрибуты.  Создание новых игровых ситуаций:  -добраться до турагентства;  -рассматривание предложенных буклетов и брошюр;  вводится роль банковского сотрудника, который выдаёт нужную сумму денег;  - идут в банк снимать нужную сумму денег на поездку;  -прохождение медицинского обследования для поездки;  Завершение игры:  Директор говорит о том, что клиенты приобрели путевки, сделали прививки, готовы к путешествию, но перелет у нас запланирован на завтра.  Водитель автобуса развезет всех работников туристического агентства, клиентов по домам.  Предлагаю ребятам нарисовать вид транспорта на котором они хотят путешествовать. |

Март

Задачи: развивать умение сотрудничать в игре, согласовывать тематику, планировать развитие игры; принимать решения для разрешения проблемно – игровых ситуаций; воспитывать эмоциональную привязанность и доверие к сверстникам и близким.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сюжетно – ролевая игра «Кафе «Веснушка» | | | |
| Средства обогащения сюжета | Игровые роли | Игровое оборудование | Приёмы руководства игрой |
| 1 неделя. Этическая беседа «Уважайте труд повара»; дидактическая игра «Кому, что нужно»; чтение стихотворения Г.Остер «Вредные советы»; рисование «Помогите кондитеру украсить пирожные»;  2 неделя. Беседа «Когда я стану взрослым, на что же я сгожусь»; игра «Гипермаркет»; дидактическая игра «Закупка продуктов»; чтение стихотворения В. Маяковского «Кем быть?» слушание песни «Весёлые повара»; игра – экспериментирование: «Мы лепим пирожки» - из теста;  3 неделя. Беседа – рассуждение «Кто и зачем придумал правила поведения»; словесная игра «Кто больше знает вежливых слов»; сюжетно – ролевая игра «Семья»; чтение рассказа В. Катаева «Волшебное слово»; экспериментирование с пищевыми красками;  4 неделя. Беседа «Что такое реклама»; словесная игра «Реклама своего продукта»; игра на воображение «Подбери признак»; оформление пригласительных на открытие кафе «Веснушка». | Повар: готовит блюда на кухне кафе;  Официант: принимает заказ, приносит меню, озвучивает заказ на кухне; в конце визита официант просит оплатить посетителей заказ. убирает посуду со стола. Администратор кафе: следит за работай обслуживающего персонала; Организатор развлечений: загадывает детям загадки, играет в игры, включает музыку, танцует и поёт вместе с посетителями. Посетители: делают заказ, читают меню, зовут официанта, беседуют друг с другом, расплачиваются, благодарят. Водитель такси, автобуса: привозит и забирает посетителей, обедает в кафе; Уборщик: убирает за посетителями столики, подметает пол; | Таблички с надписями:  "администратор кафе ", униформа для официантов (фартучек и кепка, бейджи); разносы; папки-меню с картинками; модуль "кухня "; муляжи пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпаки фартук для повара; кошельки; сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола; халат для уборщика; магнитола. | Организационный момент: проблемная ситуация: почтальон приносит приглашения на открытие кафе.  Подготовка игрового пространства.  Вспоминаем кто работает в кафе, Их обязанности, как ведут себя посетители в кафе, как разговаривают. Идёт распределение ролей, воспитатель берёт на себя роль организатора развлечений, дети занимают свои места, согласно выбранной роли;  Создание новых игровых ситуаций:  - посетители едут в кафе на автобусе или вызывают по телефону такси;  - посетители делают заказ;  - официанты обслуживают посетителей;  - повар просит администратора заказать некоторые продукты;  - организатор развлечений включает знакомую песню, посетители поют;  - организуется игра на внимание;  - организуется общий весёлый танец;  - отгадывание загадок с вручением призов;  - посетители уезжают из кафе на автобусе или такси;  - администратор приглашает ещё посетить кафе;  - посетители благодарят за обслуживание, вкусную еде;  уборщик подметает пол, убирает и моет грязную посуду, вытирает тряпочкой столы.  Завершение игры: воспитатель уточняет у детей понравилось ли им открытие кафе, какие блюда они заказывали, и спрашивает пойдут ли они в кафе ещё. |

Учёт работы педагога

Сентябрь

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечание |
| 29.09.2016 | Проведение игры «Супермаркет» | Дошкольники без помощи взрослого смогли распределить роли по считалке. Ребята с интересом и самостоятельно моделировали отношения между людьми, проявляя инициативу в создании новых игровых ситуаций. В игре использовались предметы – заместители, а также словесные воображаемые замещения. | Очень маленькое игровое пространство. Испытывали затруднения в организации игрового пространства. | Пополнить предметную игровую среду предметами - заместителями. |

Октябрь

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 27.10. 2016 | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Школа. Кафе» | Дошкольники проявили инициативу и самостоятельность в распределении ролей, действовали в соответствии с взятой на себя ролью. взаимодействовали с партнёром по игре на основе ролевого диалога, умело договаривались, не конфликтовали. Проявляли терпение и дружелюбие к сверстникам: ждали своей очереди, не толкались, просили помощь, Старались в ролевом диалоге использовать «волшебные» слова. | Некоторые ролевые взаимодействия детей были скудными и неуверенными. | Обогатить знания дошкольников о современной школе посредством бесед, видеороликов, чтения художественной литературы. |

Ноябрь

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 24.11. 2016 | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Школа. Поликлиника» | Дети широко и творчески использовали способ условного выполнения действия с предметами-заместителями, соединяя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У ребят появился вкус к динамичному развертыванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей по ходу игры. Дошкольники старались согласованно взаимодействовать со сверстниками, а также моделировали ролевой диалог с партнером, планировать своё поведение, раскрывая образ выбранной роли. | Не всегда , без подсказки взрослого, ребята могли объяснить содержание и правила игры сверстникам. | Больше внимания уделить этическим беседам и играм на эмпатию. |

Декабрь

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 22.12. 2016 | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Салон красоты маленьких модниц» | Дети творчески применяли атрибуты к игре, самостоятельно принимали решения для разрешения проблемных ситуаций. Ребята умело сотрудничали со сверстниками, соблюдая правила и проявляя творчество. | Тем не менее некоторые дошкольники теряли интерес к игре, переключались на другой вид деятельности, потому что их не устраивали некоторые правила игры. | Вносить кукольные персонажи в разыгрывание игровых ситуаций. |

Январь

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 26.01. 2017 г. | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Театр вежливых ребят» | Дошкольники самостоятельно смогли распределить роли между своими сверстниками. Играли с интересом даже пассивные дети. | Не все дети могли найти себе атрибут для игры, заменить его на другой предмет. | Активизировать воображение и фантазию дошкольников посредством развивающих игр. |

Февраль

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 23.02. 2017 г. | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Туристическое бюро «Цветик – семицветик» | Ребята с интересом восприняли сюжет игры. При распределении ролей не возникало никаких конфликтных ситуаций. Игровые действия детей соответствовали взятой на себя роли. Ролевые диалоги строились в соответствии с взятой ролью, менялись по ходу игры. Ребята не спорили, не мешали партнёру, договаривались и сами могли развернуть совместную деятельность. В конце игры с большой охотой нарисовали вид транспорта на котором они хотели путешествовать. | Возникали некоторые затруднения в ролевом диалоге (это касается новой роли банковского работника), замене рабочего инструмента на предмет заместитель. | Обогатить игровой опыт детей о работниках банка и турагентства посредством видеоматериала, картин. |

Март

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата | Содержание работы | Положительные моменты | Неудачи и проблемы | Примечания |
| 23.03. 2017 г. | Проведение сюжетно – ролевой игры  «Кафе «Веснушка» | Игровые действия детей и ролевые диалоги соответствовали взятой на себя роли. Ребята не спорили, не мешали партнёру, договаривались и сами могли развернуть совместную деятельность, вносили изменения в сюжет игры. В конце игры дети охотно рассказывали о том, кто из детей более ответственно и правильно выполнял свои ролевые обязанности. | Некоторые ребята не могли оценить игровое поведение своих сверстников. |  |

Выводы:

у детей сформировался устойчивый интерес к сюжетно - ролевым играм;

обучающие активно используют в игре полученные знания и умения;

обучающие свободно оперируют новыми словами и понятиями;

дети самостоятельно могут распределять роли, зная значимость каждой из них;

дошкольники широко и творчески используют способ условного выполнения действия с предметами-заместителями, творчески применяют атрибуты к игре;

ребята самостоятельно принимают решения для разрешения проблемных ситуаций, умело сотрудничают со сверстниками, соблюдая правила.

Заведующий С.Г.Васько

Приложение 4

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СОВЕТ

Тема: «Обогащение социального мира дошкольника через усложнение сюжета сюжетно-ролевых игр»

Цель: совершенствование профессиональной компетентности педагогических работников по организации и руководству сюжетно-ролевой игры.

Задачи:

1.Определить содержание и формы работы с воспитателями дошкольного образования в русле обогащения содержания сюжетно-ролевых игр.

2. Проанализировать роль воспитателя дошкольного образования в развитии и обогащении сюжетно-ролевой игры дошкольников.

3.Способствовать овладению педагогами эффективными формами, средствами, методами и технологиями анализа и освоению игрового материала в контексте формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников.

Подготовка к педагогическому совету:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание | Ответственный |
| 11 | Изучение научно-методической литературы по теме педсовета. | Педагоги учреждения дошкольного образования |
| 22 | Оценка системы работы учреждения дошкольного образования по  формированию интеллектуальной самостоятельности у воспитанников средних, старших групп посредством сюжетно-ролевой игры, используя эффективные методики и технологии, обеспечивающие обогащение социального опыта детей. Тематический контроль. | Васько С.Г.  Рожанская С.Ч. |
| 33 | Организация работы творческой группы «Эврика». Занятие 3. Подготовка к педагогическому совету. | Дваранская О.Н. |
| 44 | Проведение анкетирования законных представителей по игре. | Воспитатели дошкольного образования |
| 55 | Проведение анкетирования воспитателей дошкольного образования по игре. | Рожанская С.Ч. |
| 66 | Организация работы теоретического семинара «Игры, развивающие инициативность и самостоятельность». | Рожанская С.Ч. |
| 77 | Проведение консультации “Использование игровых технологий в процессе обучения детей дошкольного возраста” | Козловская С.Н. |
| 88 | Круглый стол для воспитателей дошкольного образования «Час игры» | Рожанская С.Ч. |
| 99 | Тренинг «Игра как основа формирования психологической готовности к школьному обучению. Игры в семье» | Козловская С.Н. |
| 110 | Совместная выставка игрушек, изготовленных своими руками педагогов с законными представителями воспитанников «Мастерская добрых дел» | Воспитатели дошкольного образования совместно с законными представителями |
| 111 | Обобщение семейного опыта по игровой деятельности | Участники инновационного проекта |
| 112 | Родительское собрание «Вечер вопросов и ответов» для законных представителей воспитанников, участвующих в инновационном проекте | Васько С.Г.  Рожанская С.Ч. |
| 113 | Презентация по опыту работы «Формирование социальной компетентности воспитанников 5-6 лет посредством использования игровых методов» | Козловская С.Н. |
| 114 | Вопросы, выносимые на обсуждение:  1.Обогащение социального мира детей 4-5 лет через сюжетно-ролевую игру «Гипермаркет» (в рамках работы инновационного проекта).  2. Обогащение социального мира детей 4-5 лет через сюжетно-ролевую игру «Салон красоты» (в рамках работы инновационного проекта).  3. Обогащение социального мира детей 4-5 лет через сюжетно-ролевую игру «Поликлиника» (в рамках работы инновационного проекта). | Пешко Л.Г.  Дваранская О.Н.  Ходос Л.Е. |

Литература:

1.Кодекс Республики Беларусь об образовании.

2.Инструктивно-методическое письмо для учреждений дошкольного образования к 2015/2016 учебному году.

3.Учебная программа. Дошкольное образование.

4.Образовательные стандарты дошкольного образования, утвержденные Министерством образования Республики Беларусь, 29.12.2012 №146.

5.Игра в жизни дошкольника: пособие для педагогов учреждений дошк. Образования/ Е.А. Панько; под ред. Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. – Минск: Нац. Ин-т образования, 2012.

Материалы сайтов: http://glebland.narod.ru/SRI.htm

http://www.o- detstve.ru

Приложение 5

План-схема сюжетно-ролевой игры «Бюро добрых услуг»

старшая группа

Задачи: Развивать интеллектуально-творческие и организаторские способности; формировать умение выстраивать игровые и реальные отношения в процессе игровой деятельности, навыки безопасного поведения в окружающем мире; воспитывать нравственное качество дисциплинированность.

Предварительная работа: Организация предметной развивающей среды для игры; внесение вариативного материала в игровую среду и знакомство детей со способами его использования; игры-этюды, инсценировки; просмотр мультфильмов; рассматривание иллюстраций, отражающих трудовые действия, взаимоотношения, настроение людей; беседы после чтения произведений на выявление отношения детей к героям произведений, к людям разных профессий и результатам их труда.

Ролевые взаимодействия: (по усмотрению воспитанников).

Выносное оборудование: столы, пенёчки, стулья, полки, кубы, мягкий модуль, сундучок «Лесовичок» с бросовым и природным материалом (камни, шишки, жёлуди, каштаны, ракушки, крышки, бумажные коробки, пластиковые бутылки, целлофановые пакеты, фантики от конфет, упаковки из-под соков, капсулы от киндер-сюрприза, пластмассовые стаканчики из-под йогуртов, перья, пластиковая посуда и т.д.).

Словарная работа: услуга, «Бюро добрых услуг».

Ход игры

Создание проблемной ситуации

(Создание нового вида услуг «Бюро добрых услуг»).

«Поступило письмо с просьбой помочь набрать штат сотрудников в открывающийся новый магазин. Как быть?»

(Выслушивание мнений и предложения воспитанников. Развёртывание сюжета по сценарию дошкольников.)

Рефлексивный ринг: (наводящие вопросы)

Какие затруднения вы испытали в игре?

В каком месте испытали затруднения?

Почему возникло затруднение? В чем причина?

Каким образом вы справились с этими затруднениями?

Кто вам помогал решать трудные вопросы? Что вам сегодня помогло решить задачу?

Что нового вы сегодня узнали, открыли?

План-схема сюжетно-ролевой игры «Поликлиника»

старшая группа

Задачи: Развивать социально-нравственные ориентации и чувства; формировать умение регулировать свое эмоциональное состояние; конструктивно разрешать спорные ситуации; воспитывать нравственное качество «сдержанность».

Предварительная работа: Организация предметной развивающей среды для игры; внесение вариативного материала в игровую среду и знакомство детей со способами его использования; наблюдение за трудом взрослых; дидактические игры «Кому, что нужно для работы», «Угадай профессию»; чтение произведений художественной литературы Э.Э. Мошковской «Ангина», Ю. Тувима «Письмо ко всем детям по одному очень важному делу»; беседы по прочитанному произведению; создание и обсуждение проблемных ситуаций с нравственной тематикой; рассматривание наглядно-дидактического пособия серии «Рассказы по картинкам»; четкое выделение в режиме дня времени для сюжетной игры; беседа на этапе замысла игры; выставка игрушек, картин на тему сюжетной игры; указания, советы воспитателя, направленные на помощь, активизирующее общение с ребенком во время игры.

Распределение ролей (по усмотрению воспитанников).

Оборудование: выносное оборудование, столы, пенечки, стулья и т.д.; сундучок «Лесовичок» с бросовым природным материалом.

Словарная работа: врач, продавец, конфликт, спор.

Ход игры

Организационный момент.

Воспитатель вносит две корзины (в одной корзине медицинские инструменты, во второй – продукты питания). Создание проблемной ситуации педагогом: какая профессия важнее – врача или продавца? Воспитатель предлагает детям выбрать, в какую игру они хотят поиграть

(Беседа, спор, выслушивание мнений, доказательств).

Самостоятельная игровая деятельность детей

Рефлексивный ринг: (наводящие вопросы)

Достигли ли вы поставленной цели?

Какие затруднения вы испытали в игре?

В каком месте испытали затруднения?

Почему возникло затруднение? В чем причина?

Каким образом вы справились с этими затруднениями?

Кто вам помогал решать трудные вопросы? Что вам сегодня помогло решить задачу?

Какой способ поведения вы применяли, чтобы выйти из затруднения?

Будете ли вы пользоваться в дальнейшем этим способом?

Какое свое действие я считаю ошибочным?

Над чем мне еще необходимо поработать?

Дайте анализ своей деятельности.

Оцените собственную работу.

Что нового вы сегодня узнали, открыли?

Приложение 6

План проведения

кейс-стади «Сюжетно-ролевая игра

с использованием предметов заместителей»

Место проведения: государственное учреждение образования «Ясли-сад №13 г.Сморгони»

Дата проведения: 21.12.2016

Участники: воспитатели дошкольного образования

Задачи:

1.Активизировать знания педагогических работников по руководству и развитию сюжетно-ролевых игр воспитанников.

2.Совершенствовать работу с воспитанниками через организацию комплексного руководства формированием игрового опыта ребенка.

3.Содействовать творческому обогащению игровой деятельности посредством использования предметов-заместителей в контексте формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников.

.

Порядок проведения

1. Организационно-методический этап:

1.1. Ознакомление с планом работы кейс-стади

1.2. метод Кейс-стади – система обучения, базирующаяся на анализе, решений и обсуждений ситуаций, видеофильмов.

2. Учебно-методический этап:

2.1. Просмотр видеофильма Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская» во второй младшей группе.

Обсуждение в группах видеофильма:

организация и руководство сюжетно-ролевой игрой «Парикмахерская»;

игровые умения и навыки;

использование предметов заместителей.

Комментарии экспертной группы (участники инновационного проекта).

2.2. Просмотр видеофильма Сюжетно-ролевая игра «Овощной магазин» в старшей группе.

Обсуждение в группах видеофильма:

организация и руководство сюжетно-ролевой игрой «Овощной магазин»;

игровые умения и навыки.

Комментарии экспертной группы (участники инновационного проекта).

2.3. Просмотр видеофильмов «Супермаркет» - группа №9, «Салон красоты»- группа №13, «Поликлиника» - группа №14.

Обсуждение фильмов.

Комментарии экспертной группы (участники инновационного проекта).

4. Подведение итогов. Рефлексия

Литература:

1. Брынзарей, Ю.Г. Педагогу об игре дошкольника/ Ю.Г, Брынзарей, С.Н. Галенко. – Мозырь: Белый Ветер, 2014. -111с.

2. Игра в жизни дошкольника / Е.А. Панько ; под редакцией Я.Л. Коломинского, Е.А. Панько. – Минск: Нац. Ин-т образования, 2012. – 184 с.

3. Шестилетний ребенок в семье и учреждении образования/ Е.А. Панько; под ред. Я.Л. Коломинского, Е,А. Панько. – Минск: Нац. Ин-т образования, 2016.

4. Учебная программа дошкольного образования. – Минск : Нац. инст. образования, 2012. – 433 с.

Приложение 7

Мастер - класс

Формирование интеллектуальной самостоятельности дошкольников в

игровой деятельности

I Подготовительно - организационный этап:

Добрый день, уважаемые коллеги!

Я, Васько Светлана Геннадьевна, заведующий «Ясли - садом № 13 г. Сморгони, и мои коллеги Рожанская С.Ч., заместитель заведующего по основной деятельности, Пешко Л.Г., воспитатель дошкольного образования приглашаем вас к сотрудничеству в рамках мастер - класса. Полагаем, что оно будет плодотворным и полезным.

Тема нашего занятия «Формирование интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности».

Цель: формирование у педагогов идеального представления о процессе формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности.

Сформулируйте, пожалуйста, цель для себя (то, что вы должны получить в итоге нашей работы) (идеальное представление о процессе формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности).

Ознакомьтесь с задачами. Эти задачи мастера, но их решение во многом будет зависеть и от вашей работы.

Задачи:

Способствовать повышению уровня теоретической и методической подготовки участников мастер-класса путем передачи педагогами своего опыта по формированию интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности.

Организовать и стимулировать мыследеятельность как основу развития мышления и познавательных процессов у педагогов.

Мотивировать педагогов на внедрение опыта в практику, способствовать изменению личностных позиций за счет ориентации на инновационную деятельность.

Включить каждого участника в активную творческую деятельность по обогащению и усложнению игры.

Выявить мнение субъектов педагогического взаимодействия  
об уровне повышения своей теоретической и методической подготовки  
в области формирования интеллектуальной самостоятельности  
дошкольников в игровой деятельности и их состояние в эмоционально -  
чувственной, потребностной, мотивационной, ценностной сферах.

Успешное освоение темы, реализации цели и решение задач возможно при вашем активном участии во «встраивание» в диалог и мыследеятельность.

«Встраивание» в диалог и мыследеятельность

Французский писатель, мыслитель эпохи Возрождения, философ Мишель де Монтень отмечал: «Игры детей - вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста».

Уважаемые коллеги, назовите, пожалуйста, в данном высказывании ключевые слова (игры, глубокомысленное, значительное). Спасибо. Действительно, это ключевые слова данного высказывания.

Давайте поработает с ними.

Слово «игра», у меня слово игра вызывает ассоциации (детство, игрушки, взаимодействие, роль, хорошее настроение, правила) Какие ассоциации у вас возникают?

Перейдем к слову «глубокомысленный - мысленный» В современном звучании это слово означает воображаемый, существующий в мыслях. Так что же занятие воображаемое, существующее в мыслях? Почему же Мишель де Монтень занятие называет глубокомысленным?

Каким словом вы бы назвали занятие с одинаковым корнем слово «мысленное»? Правильно - «мыслительное».

А теперь подберём синонимы к слову «мыслительное» (интеллектуальное, умственное). Умственное занятие, интеллектуальное занятие. Логично ли употребление этих синонимов в высказывании Мишеля де Монтеня?

Можем ли мы утверждать, что слова «мысленное» и «мыслительное» синонимы? (да).\* Хочу обратить внимание, что французский писатель жил в эпоху Возрождения. Слово «мысленное» -устаревший синоним к слову «мыслительное».

Обратите внимание на ряд слов. Являются ли они синонимами? Чтобы ответить на вопрос, соотнесите данные слова со словом «занятие». Мы можем утверждать, что игра - важное занятие, игра -существенное занятие? Совершенно верно. Но слово «значительное» наиболее-полно раскрывает суть и значение игры.

А теперь вернемся к теме занятия «Формирование интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности».

Кстати хочу отметить частота слова «самостоятельность» составляет 497 раз на 300 миллионов слов. Обратите внимание, сколько синонимов может иметь это слово. Выберите наиболее подходящие, на ваш взгляд, слова, которые сочетаются по смыслу со словом «интеллектуальная» (называют слова).

Организация мыследеятельности является одним из ведущих условий для формирования интеллектуальной самостоятельности дошкольников в игровой деятельности.

Уважаемые коллеги! Я удовлетворена началом работы мастер-класса и уверена в том, что в процессе дальнейшей работы вы раскроете индивидуальность, проявите оригинальность, инициативность, решительность и нестандартность в решении проблемных задач.

С теоретическими основами и опытом формирования интеллектуальной самостоятельности посредством игровой деятельности вас познакомит Светлана Чеславовна.

П. Теоретические основы формирования интеллектуальной самостоятельности:

Эффективное развитие интеллектуальной самостоятельности детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, успешнее в школе.

Идея формирования интеллектуальной самостоятельности в игровой деятельности популярна в педагогике и практике образования.

Ведущим видом деятельности дошкольника является игра, она благоприятно воздействует на развитие психических процессов ребёнка, именно в игре без перегрузок и напряжения может формироваться самостоятельность.

Исходной методологической базой нашего опыта являются исследования Блума, Гальперина, Эльконина, Теплова.

Процесс формирования интеллектуальной самостоятельности осуществляется постепенно при условии поэтапных целенаправленных взаимосвязанных образовательных воздействий на ее структурные компоненты.

Мотивационный компонент - «я хочу»

Предполагает появление желания играть, активно действовать в игре посредством использования таких методов и приемов, как: беседы, загадки, считалки, внесение новой игрушки, сюрпризные моменты, телефонные разговоры с поручениями, эмоциональное включение педагога в игру, что способствует развитию фантазии, появлению интереса к игре, проявлению положительных эмоциональных реакций. Эмоционально - волевой компонент - «я знаю, понимаю» Характеризуется обогащением жизненного опыта детей,развитием сюжета игры. Используем эффективные методы и приемы: чтение художественной литературы, просмотры мультипликационных передач, слайдов, рассматривание иллюстраций, проведение экскурсий, наблюдений.

В результате ребенок усваивает правила и нормы социального поведения контролирует свое поведение, регулирует эмоциональное состояние, ощущает радость от взаимодействия со сверстниками.

Содержательно-операциональный компонент - «я применяю то, что знаю и понимаю»

Способствует дальнейшему развитию умения выдвигать игровые замыслы, введению новых ролей, появлению новых сюжетов (сюжетосложение). Активно используем проблемно-игровые ситуации, заставляющие рассуждать, находить самостоятельные способы решения, рисунки, схемы, пиктограммы. Благодаря чему у воспитанников развиваются умения навыки игровой деятельности.

Деятельностный компонент - «я делаю, и оцениваю»

Приобретая игровой опыт, воспитанники ставят перед собой цель и планируют результат, умеют действовать по собственной инициативе, как в знакомых, так и в новых условиях, осуществляют самоконтроль при наличии адекватной самооценки.

Для построения механизма развития игры была использована таксономия целей Блума, относительная простота и операциональность которая дает возможность воспитателю дошкольного образования усложнить игровую деятельность.

А сейчас Людмила Генриховна проведет сюжетно-ролевую игру «Магазин» с вами, уважаемые коллеги.

III. Сюжетно - ролевая игра\* со слушателями с демонстрацией приемов эффективной работы:

Формирование интеллектуальной самостоятельности

дошкольников педагоги в нашем учреждении реализуют через сюжетно-ролевые игры, используя принцип от простого к сложному.

Например: сюжетно-ролевая игра «Магазин». В средней группе с сентября по апрель, постепенно вводя новые роли, новое оборудование, новые ролевые взаимодействия, расширяем и углубляем знания дошкольников. Этим формируем и развиваем интеллектуальную самостоятельность

И сегодня вашему вниманию я представлю сюжетно-ролевую игру «Магазин» на начальном её этапе.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Магазин» на начальном этапе.

Задачи: формировать умение детей словесно обозначать тему игры, свою роль, роль других детей, выполняемые игровые действия; развивать умение использовать ролевую речь, устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог; воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми.

Предварительная работа: наблюдение за детьми в процессе игры; помощь в развитии диалогической речи; создание проблемной ситуации «В магазине кончился товар. Что делать?»; беседа с детьми «Как расположить товар на полках» (вспомнить о настольном магазине); д/игра «Назови продукты»; чтение М. Дружининой «Продуктовый магазин».

Ролевые взаимодействия:



Оборудование: 2 стола, 1 стул, 10-12 корзинок для покупателей, 3 бейджики: продавец Саша, кассир Слава, грузчик Женя, вывеска «магазин», касса, калькулятор, деньги, тележка для подвоза товара, ящики для хранения овощей, планшет с сообщением, ёмкость для складывания купюр, тарелка-подставка для сдачи, разносы для выкладки товара, упаковочная тара (пакеты) + муляжи продуктов.

Словарная работа: магазин, вывеска, продавец, продаёт, торгует, выкладка товара, упаковочная тара, калькулятор, шапка, касса, товар, полки, продукты, стеллажи.

Ход игры

Шаг 1: Организация игры

Я хочу с вами поиграть. Закройте все глаза. Я вас превращаю в детей дошкольников. Дети, подойдите все, пожалуйста, ко мнет Ребята, недавно мы с вами ходили на экскурсию в магазин. Вспомните, что вы видели в магазине? (Ответы детей).

Кто работает в магазине? (Ответы детей). Правильно. Продавцы, кассиры, охранник, грузчик, фасовщик, директор магазина. Все эти профессии мы с вами встречали в магазине.

Скажите, что делает продавец в магазине? (Ответы детей). Молодец!

А что делает кассир? (Ответы детей). Умница!

Как вы думаете, в чём же заключается работа грузчика? (Ответы детей). Какой интересный ответ у Жени! (Достаю планшет).

Мне на почтовый ящик пришло сообщение. Я его сейчас прочту. (Читаю).

«Уважаемые жители! В вашем городе готовится к открытию новый магазин «Всё по одной цене». В этом магазине можно будет приобрести разные товары по одной цене - всё по рублю. В связи с тем, что штат сотрудников магазина (а именно: продавец, кассир, грузчик) не укомплектован, дату открытия магазина сообщим дополнительно».

Мне бы очень хотелось побывать в таком магазине, где всё по одной цене. Но как же ускорить его открытие? Может у вас есть какие-то предложения? (Выслушиваю).

Я вами полностью согласна. Можно поехать в другой город, где уже открылся такой же магазин. Можно сходить в обычный магазин и купить всё, что нам необходимо. Молодец, Коля. Он предложил устроиться в этот магазин на работу.

Шаг 2: Распределение ролей

Кто хочет быть продавцом? (Ты сегодня будешь продавцом). Саша, ты будешь продавцом. Готовь магазин к открытию, расставляй товар на полках, проверь, всё ли есть в магазине.

А кто это спрятался за детками? А! Это Женя. Женя, ты сегодня во время экскурсии был очень внимательным и назвал больше всех профессий. Молодец! Я тебе доверяю самую ответственную роль: ты будешь грузчиком. Помни, ты следишь за поставкой товара, который закончился на прилавке.

А давайте кассира мы выберем считалочкой: Роза, мимоза, лилия,

мак!

Слава у нас будет кассиром! Что тебе, Света, надо для работы? Правильно. Деньги, касса, калькулятор. Твоё рабочее место будет вот здесь. Готовься к открытию магазина.

А остальные дети у нас будут покупателями.

Как вы думаете, что же нужно покупателю для игры? Вы всё прекрасно знаете! Деньги, сумки, корзинки и товар.

Шаг 3: Содержание игры

Магазин готов к приёму покупателей?

Внимание,- внимание, наш магазин открывается. (Выставляю вывеску «МАГАЗИН»). Даю образец поведения покупателя

«Здравствуйте! Я хочу купить пирожных. Покажите, пожалуйста, какие у вас есть пирожные. Мне нравятся вот эти. Сколько стоит одно пирожное? Подайте мне, пожалуйста, 4 штучки. Спасибо! {Педагог даёт образец поведения покупателя, дети подходят к продавцу, выбирают и покупают продукты).

(Развивается сюжет игры. Воспитатель выполняет роль администратора, ходит по залу наблюдает за работой продавца, кассира, отвечает на вопросы покупателей).

Покупатель: Скажите, а торты есть у вас?

Какой же внимательный Женя! Увидел, что торты в магазине закончились, и сразу же подвёз. Какая у тебя важная работа!

Что за шум возле кассы? Кто-то хочет пройти без очереди? Оля! В магазине в кассу надо становиться друг за другом, то есть в очередь. Ты спешишь? Тогда надо вежливо попросить у покупателей пройти без очереди и объяснить почему. (Дети продолжают играть)

Шаг 4: Окончание игры

Внимание! Внимание! Наш магазин через 5 минут закрывается. Покупатели, поторопитесь! Шаг 5: Рефлексия

А итог игры мы проведём в форме рефлексивного ринга.

Рефлексивный ринг:

Продолжите, пожалуйста, предложение.

Игра - это (радость, воспоминания из детства, приобретение новых знаний, решение поставленных задач и т. д)

Что вы узнали нового? (опыт, знания, умение общаться, навыки, и

т. д.)

Что сложного было в игре? (о решении существующих проблем, о правилах поведения в общественных местах, о моём месте в социуме, о значимости каждой профессии и т. д.)

В игре мне понравилось (ответы участников игры).

Мне тоже понравилось с вами играть. Вы были общительными, вежливыми, открытыми. Спасибо за игру. Примите на память наши сувениры!

IV. Просмотр видеофрагмента сюжетно - ролевых игр «Магазин», «Больница»

V. Моделирование: Вы стали участниками игры, просмотрели видеофрагменты и для вас задача - усложнить игру (какие приемы можно использовать? При помощи чего можно усложнить игру?).

VI. Рефлексия.

Спасибо!

И закончить наш мастер - класс я хочу словами Василия Александровича Сухомлинского:

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающий огонек пытливости и любознательности.

Приложение 8

УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ

у воспитанников групп № 9,13, 14 (69 обучающихся)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1-й уровень низкий | 2-й уровень средний | 3-й уровень достаточный | 4-й уровень высокий |
| 2014/2015 учебный год | 14% | 48.6% | 50% | 0% |
| 2015/2016 учебный год | - | 24% | 69% | 7% |
| 2016/2017  учебный год | - | - | 22% | 78% |

Уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатель игры | 1 уровень | 2 уровень | 3 уровень | 4 уровень |
| Основное содержание игры | Действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры. | В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному. | Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений с другими участниками игры. | Выполнение действий связанных отношением к другим людям. |
| Характер игровой роли | Роли есть фактически, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действие. | Роли называются, намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью. | Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры. Появляется речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда прорываются обычные вне игровые отношения. | Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер. |
| Характер игровых действий | Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. | Логика действий  определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий. | Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны. | Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они очень разнообразны. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. |
| Отношение к правилам | Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей. Правила отсутствуют. | Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, неприятие ничем не мотивируется. | Нарушение логики действий опротестовывается с ссылкой на то, «что так не бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание. Нарушение правила лучше замечается со стороны. | Нарушение действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную действительность, но и указанием на рациональность правил. Правила явно вычленены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием, побеждает правило. |

Приложение 9

Результаты наблюдений

по изучению эмоциональной сферы, характера игровой деятельности,

интеллектуальной самостоятельности обучающихся

Время проведения исследования:

октябрь 2014г. (72воспитанника),

апрель 2015г. (68 воспитанников),

апрель 2017 (69 воспитанников)

Для изучения эмоциональной сферы, характера игровой деятельности, обучающихся были использованы наблюдения педагогов и педагога-психолога за игровой деятельностью детей, их эмоциональным состоянием на специально организованных групповых играх-занятиях и в нерегламентированной деятельности.

Полученные в ходе наблюдений данные показывают изменения в проявлениях характера эмоций, интеллектуальной самостоятельности, игровой деятельности обучающихся в различных видах деятельности на первичном, повторном и заключительном этапе диагностики.

Итоговая таблица развития обучающихся

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 группа  (13-15 баллов) | | | 2 группа  (8-12 баллов) | | | 3 группа  (5-7 баллов) | | |
| Октябрь 2014 | Апрель 2015 | Апрель 2017 | Октябрь 2014 | Апрель 2015 | Апрель 2017 | Октябрь 2014 | Апрель 2015 | Апрель 2017 |
| Гр. № 14 | 9 чел.  (37%) | 19 чел.  (79%) | 20 чел.  (95%) | 11чел.  (46%) | 4 чел.  (17%) | 1 чел.  (5%) | 4 чел.  (17%) | 1 чел.  (4%) | - |
| Гр. № 9 | 12 чел.  (50%) | 19 чел.  (86%) | 24 чел.  (100%) | 12 чел. (50%) | 3 чел.  (14%) | - | - | - | - |
| Гр. № 13 | 14 чел.  (58%) | 20 чел.  (87%) | 22 чел.  (92%) | 10чел.  (42%) | 3 чел.  (13%) | 2 чел.  (8%) | - | - | - |
| Итого | 35 чел.  (48 %) | 56  (84%) | 66  (96%) | 33  (46%) | 10  (15%) | 3  (4%) | 4  (6%) | 1  (1%) | - |

В результате сравнения данных, полученных при проведении диагностик видно, что к концу проекта значительно увеличилось количество детей (с 48% в начале до 96% в конце проекта), которые заинтересованно сотрудничают со взрослым, сразу принимают игровую и познавательную задачу, понимают ее условие, стремятся к выполнению, проявляют большую заинтересованность в результате своей деятельности.

Количество детей, которые самостоятельно не могли выполнить игровую и познавательную задачу, неохотно вступали в контакт со взрослым, действовали зачастую без учета свойств предметов, уменьшилось с 46% до 4%.

В октябре 2014г. 6% детей в своих действиях не руководствовались инструкцией, не понимали цель и не стремились к выполнению игровых и познавательных задач. В апреле 2017г. таких детей нет.

Сравнительный анализ полученных данных позволяет сделать вывод о том, что у обучающихся наблюдается качественный рост характеристик игровой деятельности, качественные изменения проявлений эмоциональной сферы, интеллектуальной самостоятельности, что позволяет сделать вывод об успешности проводимой работы.

Педагог - психолог С. Н. Козловская