

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –
детский сад компенсирующего вида № 46
620146, Российская Федерация, г. Екатеринбург, ул. Академика Постовского, д. 10
Тел./факс: 8(343) 267-07-77, 267-47-33
mdou46@eduekb.ru, 46.tvoysadik.ru

**Рабочая тетрадь к игровому практикуму
"Время выбора.
Игровая деятельность в дошкольном возрасте"
29.04.2022 г.**

Городское мероприятие «Педагогический воркшоп»

Екатеринбург, 2022

№ п/п	Ход практикума, приемы, методы	Содержание
1.	Эмоциональный якорь	Притча «Рискнуть попробовать»
2.	Прием «Grape cocktail» (работа с модерационными картами)	1. Как вас зовут? 2. Какая ваша любимая игра детства? 3. Какие у вас ожидания от практикума?
3.	Прием «Три комментария»	Что вы услышали, общаясь с коллегами, на 2 вопрос
4.	«Распаковка понятия»	Игра – это...
5.	Мини-лекция	Классификация игр по Е.Е. Кравцовой
6.	Игровой практикум	Игры в группах
7.	Мастер-майнд	Как сделать так, чтобы...
8.	Рефлексия	Маяк

Притча «Рискнуть попробовать»

Король предложил своим придворным испытание, чтобы выбрать из них достойного на важный пост при дворе. Множество сильных и мудрых людей собрались вокруг него. Он подвел всех собравшихся к двери в отдаленном уголке сада. Дверь была огромных размеров и, казалось, выросла глубоко в землю. «Кто из вас сможет открыть эту каменную громаду?» - спросил король. Один за другим его придворные выходили вперед, оценивая оглядывали дверь, говорили «нет» и отходили в сторону. Другие, слыша, что говорят их предшественники, вообще не решались на испытание. Только один визитер подошел к двери, внимательно посмотрел на нее, потрогал ее руками, испробовал много способов сдвинуть ее и, наконец, дернул сильным рывком. И дверь открылась. Она была оставлена неплотно прикрытой, и необходимо было только желание осознать это и мужество действовать решительно. Король сказал: «Ты получишь пост при дворе, потому что ты не полагался только на то, что видел и слышал, ты привел в действие собственные силы и рискнул попробовать».

Игра – это _____

Классификация игр по Е.Е. Кравцовой

1. Режиссерская игра является продолжением предметно-манипулятивной деятельности, которая была до 3 лет ведущей его д.т., когда ребенок осмысливает тот или иной предмет, ту или иную информацию. Когда он фактически режиссирует действиями некоторого предмета, как правило, это предмет - заместитель и проживает опыт манипуляции с этим предметом.

2. Образная игра, ребенок имеет возможность примерить на себя какой-то образ. Источником игры могут стать книги, просмотр мультфильмов, жизненные ситуации. Для образной игры обязательным условием необходим зритель и пространство, для того, чтобы игра состоялась.

3. Сюжетно-ролевая игра, это игра в которой присутствует сюжет, в котором есть распределение на определенные роли.

4. Игра с правилами, очень важный вид игры, в котором ребенок начинает осваивать что такое норма, что такое правило.

Мастермайнд – это групповой формат работы для достижения индивидуального успеха. Работает за счёт обмена опытом, совместной генерации идей, долгосрочной рамки фокусировки (если группа собирается на долгосрочные отношения) и взаимоподдержки.

Мастермайнд группа организована так:

- 4-5 человек, которые собираются в группы по результатам анкетирования и собеседования;
- Один запрос (идею/проблему) за встречу озвучивает каждый из участников;
- Отслеживание прогресса на каждой встрече. Фиксируем, что получилось из запланированного. Рефлексируем опыт и формируем новые стратегии;
- Формирование базы знаний в виде банка идей по каждому из запросов, полезных контактов и материалов.

Результаты:

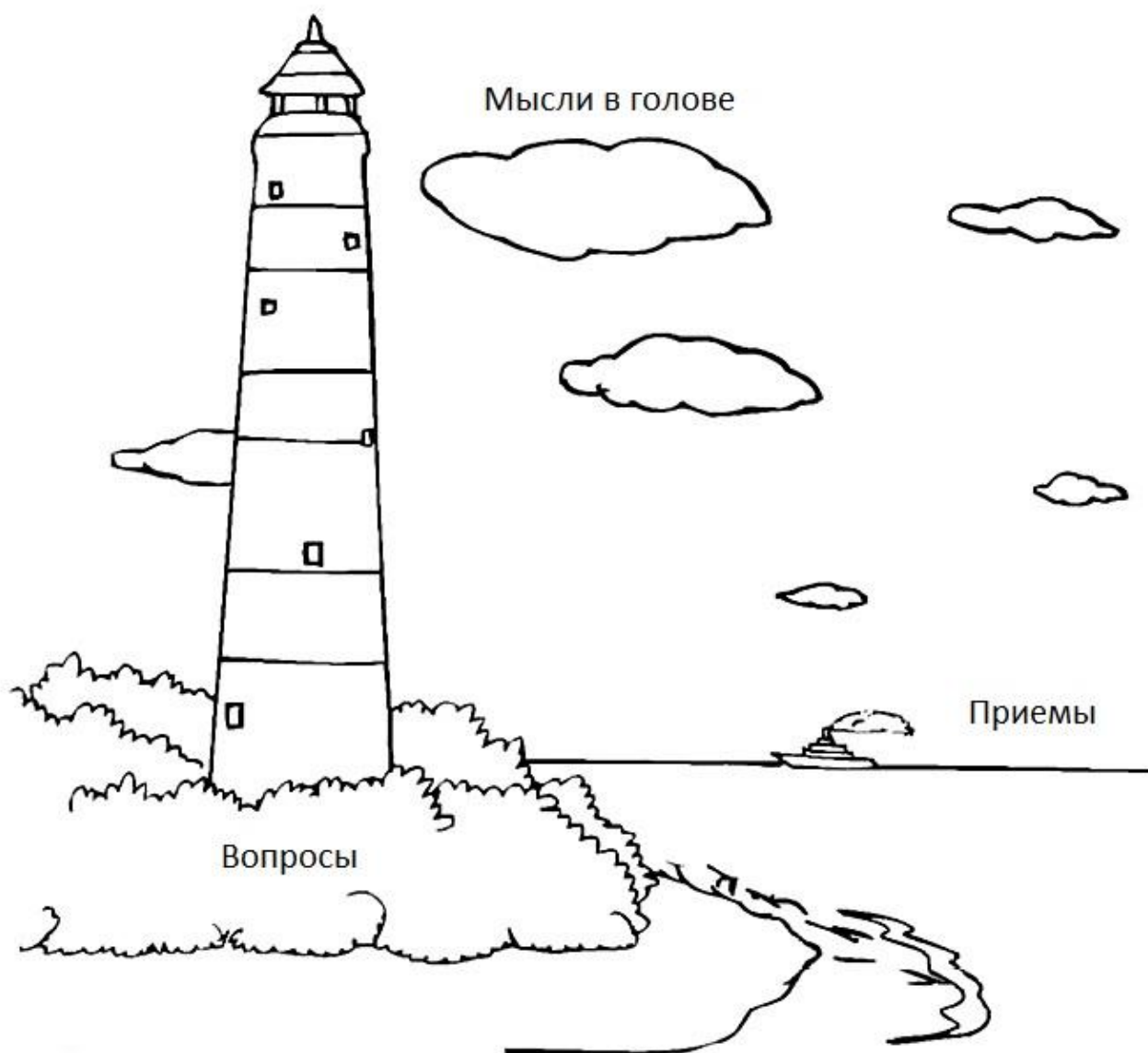
- Команда достигла целей за счет системности, фокусировки, обмена полезными материалами, контактами, новых идей, объемным видением ситуаций;

Вы приобретаете новый социальный опыт. В том числе и произошло присвоение себе опыта, переживаний, успехов;

На руках – банк идей, контактов и инструментов.

Рефлексия «Маяк»

Что произвело наибольшее впечатление?



Парковка идей