

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Хабаровский краевой институт развития образования
имени К.Д. Ушинского»



УТВЕРЖДЕНО:
на заседании Учёного совета
КГАОУ ДПО ХКИРО
Протокол № 4
от «01» ноября 2024 г.
Ректор
 /Е.В. Гузман/
подпись

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**ИГРА КАК ВЕДУЩИЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОШКОЛЬНОМ
ДЕТСТВЕ**

Разработчик программы:
Чухланцева Е.В., начальник отдела дошкольного и начального
образования КГАОУ ДПО ХКИРО, к.п.н.

Хабаровск, 2025

1. Общая характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – совершенствование компетенции педагогических работников в развитии игровой деятельности у детей дошкольного возраста.

1.2. Планируемые результаты обучения

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение Профстандарт Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель: 01.001)	Организация видов деятельности, осуществляемых в раннем и дошкольном возрасте: предметной, познавательной, исследовательской, игры (ролевой, режиссерской, с правилом), продуктивной; конструирования, создания широких возможностей для развития свободной игры детей, в том числе обеспечение игрового времени и пространства.	1.Специфика дошкольного образования и особенностей организации работы с детьми раннего и дошкольного возраста, современные тенденции развития дошкольного образования. 2. Особенности становления и развития детских деятельностей в раннем и дошкольном возрасте.	1.Организовывать виды игровой деятельности, осуществляемые в раннем и дошкольном возрасте, создавать условия для развития свободной игры детей, владеть методами бережливого управления игровой деятельностью 2. Владеть всеми видами развивающих деятельностей дошкольника, в том числе, игровой.

1.3. Категория слушателей: воспитатели дошкольных образовательных организаций.

1.4. Форма обучения: очная.

1.5. Трудоёмкость обучения: 36ч.

2.Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование разделов/ модулей	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час.	Форма контроля
			Лекции час.	Интерактивное (практическое) занятие, час.		
1	Входной контроль	1		1		Тест
2.	<i>Раздел 1.</i> Приоритеты государственной политики в сфере дошкольного образования	2	2			
3.	<i>Раздел 2.</i> Общая характеристика игровой деятельности	12	8	4		Текущий контроль
4.	<i>Раздел 3.</i> Преимственность ведущих видов деятельности в дошкольном и начальном образовании.	10	4	6		Текущий контроль
5.	<i>Раздел 4.</i> Методы управления игрой.	8	2	6		Текущий контроль
6.	Выходной контроль	1		1		Тест
7.	Итоговая аттестация	2		2		Зачет
8.	Итого	36	16	20		

2.2. Учебно-тематический план

№	Наименование разделов/ модулей	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час.	Форма контроля
			Лекции час.	Интерактивное (практическое) занятие, час.		
1.	Входной контроль	1		1		Тест
2.	<i>Раздел 1.</i> Приоритеты государственной	2	2			

	политики в сфере дошкольного образования					
2.1.	Направления и тенденции развития дошкольного образования в Российской Федерации	1	1			
2.2	Региональная политика в области дошкольного образования	1	1			
3.	<i>Раздел 2.</i> Общая характеристика игровой деятельности	12	8	4		Текущий контроль
3.1.	Теории игровой деятельности: биологизаторские позиции; игра как средство познания ребенком действительности.	2	2			
3.2.	Педагогические требования к организации и проведению игр.	2	2			
3.3.	ФГОС ДО: игра как сквозной механизм развития ребенка.	2	2			
3.4.	Классификация игр детей дошкольного возраста по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой.	4	2	2		
3.5.	Организация режиссерских, сюжетно-ролевых игр; игр-драматизаций.	2		2		
4.	<i>Раздел 3.</i> Преимущество ведущих видов деятельности в дошкольном и начальном образовании.	10	4	6		Текущий контроль

4.1.	Игровая деятельность как условие формирования предпосылок к учебной деятельности у детей старшего дошкольного возраста	2	2			
4.2.	Структура и содержание дидактических игр у старших дошкольников	2		2		
4.3.	Игра – «школа произвольного поведения»: нормотворческая проектная деятельность детей	6	2	4		
5.	<i>Раздел 4. Методы управления игрой.</i>	8	2	6		Текущий контроль
5.1.	Методы бережливого управления игровой деятельностью: «диаграмма Исикавы», метод «Пять почему?»	6	2	4		
5.2.	Бережливое управление игровой деятельностью: метод «5S»	2		2		
6.	<i>Выходной контроль</i>	1		1		Тест
7.	Итоговая аттестация			2		Зачет: защита нормотворческого проекта
8.	Итого	36	16	20		

2.3. Календарный учебный график

Календарные даты проведения обучения по программе	Срок проведения обучения по программе (в днях)	Продолжительность учебного времени, час. в день
24.02.25-28.02.25	5 дней	6 -8 часов

2.4. Рабочая программа по разделам

1) Входной контроль (практическое занятие - 1 ч.)

Интерактивное (практическое) занятие: тестирование

2) Раздел 1.

Приоритеты государственной политики в сфере дошкольного образования (лекция 2ч.)

Лекция 1. Направления и тенденции развития дошкольного образования в Российской Федерации. Региональная политика в области дошкольного образования.

3) Раздел 2.

Общая характеристика игровой деятельности (Лекции – 8ч, практические занятия – 4ч.)

Лекция 2. «Теории игровой деятельности: биологизаторские позиции; игра как средство познания ребенком действительности». (2 часа)

Биологизаторские позиции: игра - бессознательная подготовка молодого организма к жизни. К. Шиллер и Г. Спенсер об игре, как трате избытка энергии, накапливаемой ребенком. З. Фрейд: игра — это способ выражения общественных запретов. К.Д. Ушинский, П.Ф. Лесгафт, Д.Б. Эльконин, А.А. Люблинская: игра как человеческая деятельность, средство познания ребенком действительности. Функции и структура игры как вида деятельности.

Лекция 3. Педагогические требования к организации и проведению игр: мотив включения в игру, распределение ролей в игре, степень свободы для проявления индивидуальности; требования к сюжету; психологическая атмосфера.

Лекция 4. «ФГОС ДО: игра как сквозной механизм развития ребенка». (2 часа) Особенности развития игровой деятельности ребенка в младенческом возрасте (2 месяца - 1 год), в раннем возрасте (1 год - 3 года), для детей дошкольного возраста.

Лекция 5. «Классификация игр детей дошкольного возраста по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой. (2 часа) Игры, возникающие по инициативе детей: игры-экспериментирования, сюжетные самодеятельные игры; по инициативе взрослого: обучающие игры, досуговые народные игры: обрядовые, тренинговые.

Интерактивное (практическое) занятие 1. (2ч) «Классификация игр детей дошкольного возраста по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой: составить картотеку игр, применяемых в ДОО, в соответствии с классификацией (2 часа).

Интерактивное (практическое) занятие 2. (2ч) «Организация режиссерских, сюжетно-ролевых игр; игр-драматизаций»: заполнить таблицу, в которой, в соответствии с характером игровых действий, выполнением роли и развитием сюжета, определить возраст детей.

4) Раздел 3.

Преемственность ведущих видов деятельности в дошкольном и начальном образовании

Лекция 6. «Игровая деятельность как средство формирования предпосылок к учебной деятельности у детей старшего дошкольного возраста». (2 часа)

Культурно-историческая концепция детского развития Л.С. Выготского и С.А. Рубинштейна «...каждый этап в становлении личности ребенка подготавливает и влияет на следующий за ним этап. В свою очередь новый этап развития определяется предшествующим этапом, тем, что уже сложилось и возникло к данному моменту». Сближение игровой и учебной деятельности как на ступени дошкольного образования, так и на начальном образовании. Преемственность игровых технологий, применяемых в работе с дошкольниками и первоклассниками в условиях ФГОС.

Интерактивное (практическое) занятие 3. «Структура и содержание дидактических игр у старших дошкольников»: разработать ментальную карту дидактической игры с учетом дидактической и игровой задачи, игровых действий, правил, результатов и дидактического материала. (2 часа)

Лекция 7. «Игра – «школа произвольного поведения»: нормотворческая проектная деятельность детей. (2 часа)

Содержание: ролевое поведение в игре: наличие образца, ориентирующего поведение и являющегося эталоном для контроля. Понятие нормативной проектной деятельности, этапы.

Интерактивное (практическое) занятие 4. «Игра – «школа произвольного поведения»: нормотворческая проектная деятельность детей: разработать паспорт детского нормотворческого проекта. (4 часа).

5) Раздел 4.

Методы управления игрой (2ч)

Лекция 8. Методы бережливого управления игровой деятельностью: компоненты комплексного метода руководства игрой. Обогащение детей знаниями и опытом; передача игровой культуры ребенку; развивающая предметно – игровая среда; активизация проблемного общения взрослого с детьми: «диаграмма Исикавы», метод «Пять почему?». Описание методов бережливого управления игрой, с использованием диаграммы Исикавы на примере рассказа Л.Воронковой «Маша - растеряша»; метод «Пять почему» - изучение причинно-следственных связей, лежащих в основе той или иной проблемы, как применять в игровой деятельности дошкольника.

Интерактивное (практическое) занятие 5. «Методы бережливого управления игровой деятельностью: «диаграмма Исикавы», метод «Пять почему?»: разработать технологические карты игры, используя диаграмму Исикавы и метод «Пять почему». (2 часа)

Лекция 9. «Бережливое управление игровой деятельностью: метод «5S»
(2ч.)

Интерактивное (практическое) занятие 6. «Бережливое управление игровой деятельностью: метод «5S»: разработать технологическую карту игры
(2 часа).

6) Выходной контроль (практическое занятие - 1 ч.)

Интерактивное (практическое) занятие: тестирование.

7) Итоговая аттестация

Самостоятельная работа: итоговая аттестация осуществляется по совокупности результатов всех видов контроля, предусмотренных программой.

3. Оценка качества освоения программы (формы аттестации, оценочные материалы)

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Входной контроль предназначен для определения уровня знаний слушателей программы в области знаний по организации и управлению игровой деятельностью дошкольников.

Количество вопросов входного контроля: 10.

Время выполнения: 45 мин.

Критерии оценивания: дано 60% правильных ответов – зачтено, менее 60% правильных ответов – не зачтено.

Примеры заданий:

Примеры вопросов: выбрать правильный ответ/ответы

1. Выбрать правильный ответ: определение игры для детей дошкольного возраста:

a) Игра — это совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.

b) Игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности.

c) Игра - это вид деятельности в ситуациях, направленных на вос-создание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

d) Все ответы верны.

2. Функции игры как вида деятельности: (выбрать неправильный ответ/ответы).

a) развлекательная;

b) коммуникативная: освоение диалектики общения;

c) самореализации: игра, как полигон человеческой практики;

d) социализации;

e) коммерческая.

3. *Структура игры как вида деятельности:* (добавить недостающий, на ваш взгляд, элемент)

- a) целеполагание
- b) планирование
- c) реализация цели
- d) анализ результатов

e) _____

3. *Выбрать существенный признак педагогической игры:*

a) чётко поставлена цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

b) Мотив включения ребенка в игру.

c) Добровольность, отсутствие любой формы принуждения.

В начале игры детям было весело, они с удовольствием выполняли правила, были внимательны. Через некоторое время, воспитатель обратила внимание на то, что поддержка болельщиков вызывает сильные эмоциональные переживания по поводу возможной победы или поражения у игроков.

Как должен поступить воспитатель:

- a) Прекратить игру.
- b) Попросить болельщиков замолчать.
- c) Поменять игроков в команде.
- d) Напомнить правила игры.
- e) Ваш ответ.

Обоснуйте свое решение.

Количество попыток: 1

Выходной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

выходной контроль предназначен для определения уровня совершенствования компетенции педагогических работников в области развития игровой деятельности у детей дошкольного возраста.

Количество вопросов: 15. **Время выполнения:** 45 мин.

Критерии оценивания:

Высокий уровень совершенствования компетенций – получено 100% правильных ответов; средний уровень совершенствования компетенций – дано от 80% до 99% правильных ответов; низкий уровень совершенствования компетенций – от 50% до 79% правильных ответов; недопустимый уровень совершенствования компетенций – менее 50% правильных ответов.

Примеры заданий:

Примеры вопросов: выбрать правильный ответ/ответы

1. Игры классифицируются по:

- a) По виду деятельности.
- b) По характеру педагогического процесса.

- с) По характеру игровой методики.
- д) По характеру игровой среды.
- е) По форме организации.

2. Выберите технологию, которая соответствует алгоритму организации игры:

- «предложите детям назвать героев сказок;
- разложите карточки с изображением героев на 2 круга в 8 секторах;
- вращающимся сектором выделить героев из разных сказок;
- предложить детям составить сказку с новыми персонажами.»

- а) «Канбан»,
- б) ТРИЗ,
- с) «5W+1H»,
- д) «5S».

3. Смоделируйте проблемные ситуации и их разрешение по мотивам стихотворения С. Маршака «Вот какой рассеянный» с использованием метода «Диаграмма Исикавы».

Обоснуйте свое решение.

Количество попыток: 1

Текущий контроль

Раздел программы: Раздел 2. Общая характеристика игровой деятельности

Форма: Практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Интерактивное (практическое) занятие 2. «Организация режиссерских, сюжетно-ролевых игр; игр-драматизаций»: 2 часа.

Слушатель должен обосновать логику заполнения таблицы, в которой, в соответствии с характером игровых действий, выполнением роли и развитием сюжета, определен возраст детей.

Критерии оценивания:

Оценка «отлично» - задание выполнено в полном объеме (корректно заполнены все недостающие разделы таблицы, обоснована логика заполнения); оценка «хорошо» - корректно заполнены все недостающие разделы таблицы, не обоснована логика заполнения; «удовлетворительно» - корректно заполнены 2 недостающих раздела таблицы, логика заполнения не обоснована; «неудовлетворительно» - не заполнены недостающие разделы таблицы или заполнены некорректно, не обоснована логика заполнения.

Примеры заданий:

1. Заполнить и обосновать логику заполнения таблицы, в которой, в соответствии с характером игровых действий, выполнением роли и развитием сюжета, определить возраст детей.

Возраст (лет)	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
?	Отдельные игровые действия, носящие условный характер.	Роль осуществляется фактически, но не	Сюжет-цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает

		называется.	взрослый.
?	Отражение в игровых действиях отношений между людьми. Техника игровых действий условна.	Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала.	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми.
?	Переход к игровым действиям, отображающим социальные функции людей.	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры.	Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых.

Количество попыток: 1

Раздел программы: Раздел 3. Преемственность ведущих видов деятельности в дошкольном и начальном образовании.

Форма: Практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Задание «Игра – «школа произвольного поведения»: нормотворческая проектная деятельность детей», время на выполнение 4 часа.

Разработать и защитить детский нормотворческий проект. Проект может быть, как индивидуальным, так и групповым.

Критерии оценивания:

Воспитатель проявляет минимум активности на этапе выявления проблематики, определения тем проектов и придумывания продуктов⁴ создает условия, чтобы дети заговорили. Слушает и фиксирует, что они говорят.

Проявляет максимум активности, когда дело дойдет до командообразования и реализации: подсказывает и корректирует действия детей так, чтобы они не были обескуражены какими-то неудачами, к которым может привести отсутствие опыта социального взаимодействия; поощряет и мотивирует на достижение результата.

На этапе рефлексии готов показать детям реальную социально востребованную результативность их деятельности.

Примеры заданий:

При разработке проекта необходимо учитывать, что проекты всегда иницируются педагогом. Работа по созданию новой нормы (нормотворчество) основывается на реальных ситуациях, возникающих в жизни детей в детском саду. Обычно это типичные, повторяющиеся ситуации. Примерные темы проекта: «Безопасное поведение в быту», «Безопасное поведение на дорогах», «Безопасное поведение на природе».

Количество попыток: 1

Раздел программы: Раздел 4. Методы управления игрой

Форма: Практическая работа

Описание, требования к выполнению:

Задание «Методы бережливого управления игровой деятельностью: «диаграмма Исикавы», метод «Пять почему?»»: разработать технологическую карту игры по выбору с использованием технологии «диаграмма Исикавы», метода «Пять почему?».

Критерии оценивания:

Задание считается успешно выполненным, если слушатель выделяет несоответствия в контексте сюжета предложенной иллюстрации, устанавливают причину выбранного несоответствия в процессе последовательного повторения вопроса «почему?» и ответов, получаемых в ходе каждого повторения.

Примеры заданий:

Игра «Ошибки художника. ПДД».

Оборудование: Иллюстрация «Ошибки художника. ПДД»

Алгоритм организации игры:

- предложить детям рассмотреть иллюстрации к сказке;
- обсудить содержание иллюстрации;
- выбрать один объект для анализа путем установления причинно-следственных связей.

На примере анализа событий вокруг девочки, играющей с мячом, алгоритм рассуждений может быть представлен следующим образом:

-Почему девочка играет в городки на тротуаре возле проезжей части?

– Потому что она не понимает, что это очень опасно.

- Почему это очень опасно?

- Потому что рядом едут машины, а тротуар- это не место для игр.

- Почему тротуар не место для игр?

– Потому что по тротуару ходят пешеходы, а для игр есть специально отведенные места.

- Почему играть детям только в специально отведенных местах?

– Потому что там безопасно, машины не ездят.

- Почему девочка там не играет?

– Потому что она не знает правила дорожного движения

4. Сформулировать вывод, содержащий поэтапное рассуждение по предлагаемой проблемной ситуации.

5. Составить несколько историй – небылиц.

Количество попыток: 1

Итоговая аттестация

Форма: Зачет

Описание, требования к выполнению:

Защита нормотворческого проекта по одной из выбранных тем: «Безопасное поведение в быту», «Безопасное поведение на дорогах», «Безопасное поведение на природе»

Критерии оценивания:

Критерии оценки	Содержание критерия оценки	Количество баллов
Актуальность поставленной Проблемы (до 4 баллов)	Обоснованность актуальности	От 0 до 1
	Определение целей	От 0 до 1
	Определение и решение поставленных задач	От 0 до 1
	Новизна работы	От 0 до 1
Практическая значимость работы (от 0 до 10)	Соответствие заявленной теме, целям и задачам проекта	От 0 до 2
	Возможность применения на практике результатов проектной деятельности	От 0 до 6
	Автор в работе указал теоретическую и (или) практическую значимость	От 0 до 2
Качество содержания проектной работы содержания (до 16 баллов)	Структурированность и логичность, которая обеспечивает понимание и доступность проектной работы содержания	От 0 до 4
	Выводы работы соответствуют поставленным целям	От 0 до 4
	Творческий подход, основанный на реальных событиях	От 0 до 4
	Строгое соответствие алгоритму нормативной проектной деятельности	От 0 до 4
Оформление работы (от 0 до 4 баллов)	Структурированность и логичность, которая обеспечивает понимание и доступность содержания проектной работы	От 0 до 4
Грамотность речи, владение Специальной терминологией по теме работы в выступлении (до 12 баллов)	Грамотность речи	От 0 до 4
	Владение специальной терминологией	От 0 до 4
	Ответы на вопросы	От 0 до 4
Итого		До 46 баллов

Защита проекта считается успешной, если слушатель набрал не менее 28 баллов (60%).

Примеры заданий:

Проект осуществляется коллективно, в соответствии с алгоритмом: слушатели курсов делятся на подгруппы, каждая из подгрупп выступает в роли воспитателя и роли воспитанников ДОУ.

1) Воспитатель выявляет ситуации, которые, достаточно часто повторяются и характеризуются нежелательными формами поведения детей.

2) Педагог инициирует обсуждение вариантов поведения в той или иной ситуации и тех нежелательных последствий, которые могут возникнуть.

3) Воспитатель просит детей изобразить нежелательные последствия неприемлемого поведения.

4) Педагог просит детей по очереди рассказать о своих рисунках и о тех последствиях, к которым может привести обсуждаемая ситуация.

5) Педагог предлагает детям подумать над тем, как нужно себя вести, чтобы избежать нежелательных последствий.

б) Педагог просит детей зарисовать это правило так, чтобы оно было понятно всем.

7) Дети объясняют, что они нарисовали, создают окончательный «знак» правила.

8) Выполнение «знака» правила всеми детьми и включением его в книгу правил.

Количество попыток: 1

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [электронный ресурс]: приказ от 17 октября 2013 г. № 1155. Доступ с официального сайта fgos.ru <https://fgos.ru/>. (Дата обращения 12.05.2022).

Литература

1. Акулович, А.Н. Теория и методика игровой деятельности дошкольника, [Электронный ресурс]. Официальный сайт Витебского государственного университета имени П. М. Машерова, URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/2655>;

2. Букатов, В.М. Настольная книга воспитателей по социо-игровым способам проведения занятий. Монография/В.М. Букатов.- Образовательные проекты.- 2019.- с. 216.;

3. Деркунская, В.А., Рындина, А.Г. Игровые приемы и коммуникационные игры для детей старшего дошкольного возраста/ В.А. Деркунская, А.Г. Рындина. - Просвещение/Бином. -2017.- с.112.;

4. Елена Колесникова: Игровые упражнения по развитию произвольного внимания у детей 6-7 лет. ФГОС ДО/ Колесникова Елена. - Просвещение/Бином.- 2021.- с.32.

5. Соколова, Ю.Н. Сущность игры как деятельности дошкольника/ Ю.Н. Соколова //Вестник дошкольного образования. -2020.- №6.-С. 12.

Интернет-ресурсы

1. Сборник «бережливых игр» дошкольных образовательных организаций Старооскольского городского округа [электронный ресурс], доступ с официального сайта Муниципального образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Старооскольский институт развития образования»

<https://oskoliro.ru/?p=3949> (дата обращения 12.05.2022).

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Для организации очного этапа обучения: учебная аудитория, оборудованная необходимыми техническими средствами для реализации учебного процесса (персональный компьютер с доступом в сеть Интернет, необходимое программное обеспечение).

5. Кадровые условия

Руководитель программы: Чухланцева Е.В., начальник отдела дошкольного и начального образования КГАОУ ДПО ХК ИРО, к.п.н.

Разработчик программы: Чухланцева Е.В., начальник отдела дошкольного и начального образования КГАОУ ДПО ХК ИРО, к.п.н.

