



ШКОЛА  
РОСАТОМА

# Нина Игоревна Лебедева МБДОУ № 37 «Теремок» ЗАТО г. Железногорск



? Коллеги, а что может зажечь огонь  
в Вашей профессиональной деятельности?



# Образовательное событие «День мастера игрушки»

## Этап 1. Подготовительный



Обсуждение с детьми подготовительной группы содержания и программы События. Создание контекста будущего События.

Технология кластера для создания понятийного поля. «Что такое игрушка».

Появление детских вопросов об игрушке и ответы на них дома с родителями.

Создание папки «Ответы про игрушки».

Событие реализовано силами воспитателей- напарников, детей и родителей.

При участии грантовой программы ФГУП ГХК «ТОП-20», проект «Кукольный сундучок», автор Лебедева Н.И.



# Образовательное событие «День мастера игрушки»

## Этап 2. День проведения



1 половина дня. Тематическая зарядка.  
Выставка «Моя любимая игрушка».  
Выставка книг и русских традиционных игрушек. Мастерские.

2 половина дня. Игрушечный бал (превратился в пляску).  
Деловая игра  
«Мастерская игрушки».  
В течение дня работает заборчик «Дизайнер игрушек».



# Образовательное событие «День мастера игрушки»

Этап 3. Подведение итогов.



Обсуждение с детьми: видимые и невидимые результаты события (впечатления), творить можно из всего, что есть вокруг.

Открытия воспитателя: создалась игра «Марионетка», обозначились слабые места в работе с детьми и родителями. План на будущее.



# Программа стажировки «Живая традиция». Игры с правилами как развивающий ресурс в работе воспитателя.

**Цель программы:** Развитие профессиональных компетенций применения игр с правилами в проектировании образовательного события с опорой на материал традиционного русского фольклора.





# Фольклорное событие- как большая игра с правилами.



*Обязательные элементы:* музыка, создание тематической предметно-развивающей среды, костюм, знание хода событий (их предсказуемость и в то же время импровизация).

Региональный компонент.

# Методы и технологии



Технология проектирования “Круг Жизни”;

Технология рефлексии “Лоскуток”;

Метод “Мозговой штурм”.

Технология кластера.

Технология составления портфолио по играм с правилами (авторскими и традиционными народными), индивидуальных портфолио стажировки в виде альбома “Живая традиция”.

Метод деловой игры.

“Ручное творчество”

“Проектирование”

“Этнография”

“Рефлексия”.



## Технология «Круг жизни»



ШКОЛА  
РОСАТОМА



Правило одно: за день должны быть пройдены мероприятия всех секторов.

**Продукты стажировки:**

1. Портфолио игр с правилами
2. Игровой инвентарь для авторских игр с правилами
3. Игрушка, изготовленная по традиционным технологиям
4. Альбом стажировки “Живая традиция”
5. Аудио и видеоматериалы.



# Оценка

Внешняя (эксперты)

Самооценка через творческие рефлексивные приёмы

## Программа стажировки ))



**1 день. Создание контекста образовательного фольклорного события.**  
Открытие стажировки. Знакомство.

Проектирование дня и стажировки.

**2 день. Создание предметной среды.**

**3 день. Реализация образовательного фольклорного события. Рефлексия.**

Надеюсь на возможность поделиться  
с Вами, а значит, и с Вашими детьми  
Живой традицией фольклора!



Благодарю за внимание!

