

Инновационный продукт
ГБДОУ детский сад №55 Фрунзенского района Санкт-Петербурга
«Модель формирования и оценки игровой компетентности воспитателя»

Модель состоит из двух частей:

1. Инструментарий оценки игровой компетентности воспитателя.
2. Мероприятия по формированию игровой компетентности воспитателя (бумажная и электронная версия).

Часть 1. Инструментарий оценки игровой компетентности воспитателя

Творческой группой ГБДОУ №55 разработана методика оценки игровой компетентности воспитателя: видеокейсы.

Цель видеокейса: оценка и повышение уровня игровой компетентности воспитателя в вопросах организации и сопровождения сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Видеокейс представляет собой видеосюжет реальной профессиональной ситуации в условиях детского сада, а именно сюжетно-ролевой игры дошкольников. Основной идеей выступает не простое решение задачи, а получение воспитателем нового понимания ситуации и поведения в ней. Для проведения исследования разработаны три видео кейса на три возрастных периода дошкольного детства:

1. Видеокейс №1. Сюжетно-ролевая игра детей младшего дошкольного возраста по теме «Праздник».
2. Видеокейс №2. Сюжетно-ролевая игра детей среднего дошкольного возраста по теме «Художники».
3. Видеокейс №3. Сюжетно-ролевая игра детей старшего дошкольного возраста по теме «Цирк».

Каждый видеокейс отражает предварительно спроектированную и организованную воспитателем сюжетно-ролевую игру детей соответствующего дошкольного возраста с учетом основных компонентов сюжетно-ролевой игры.

Длительность каждого видеокейса составляет 8-9 минут, что является оптимальным для восприятия его воспитателями.

Процедура оценки:

Воспитателям предлагается карта анализа одного видеокейса, которая представляет собой бланк для заполнения соответствующего видеокейса (№1, №2, №3) без указания возраста детей (Приложение 1). На каждом бланке размещены ссылка на видеоролик в виде qr-кода и задания для решения видеокейса.

Далее воспитатель знакомится с кейсом и решает его:

1. ознакомление с содержанием кейса путем просмотра видеофрагмента;
2. анализ видеофрагмента (ответы на вопросы);
3. разработка проекта сюжетно-ролевой игры и рекомендаций по обогащению предметно-игровой среды с обоснованием и аргументацией конкретных способов, средств, которые может использовать воспитатель.

Инструкция:

Уважаемые коллеги! Предлагаем Вашему вниманию видео кейс с сюжетно-ролевой игрой детей дошкольного возраста (младший, средний или старший). Проведите оценку качества представленной игры, а также предложите свой вариант проекта игры на соответствующую тему и возраст.

1. Проведите анализ качества сюжетно-ролевой игры, ответив на вопросы:

1. В видеореализе представлена игра детей какого возраста?

- Младший дошкольный возраст
- Средний дошкольный возраст
- Старший дошкольный возраст

2. По каким проявлениям Вы это определили? Выберите одно НЕВЕРНОЕ утверждение

МЛАДШИЕ ДОШКОЛЬНИКИ

- В игре прослеживается бытовая тема ближайшего социального окружения детей (то, что ребенок мог видеть дома, на улице, по телевизору)
- Дети называют свою роль (например, «Я машинист»)
- Дети проговаривают свои действия (например, «Я варю кашу»)
- Наблюдается расширение игрового сюжета посредством многообразия ролей в рамках одного сюжета
- Преобладает индивидуальная игра
- Дети используют предметы-заместители
- Воспитатели показывают связь между действиями в игровом сюжете (сначала... - потом...)

СРЕДНИЕ ДОШКОЛЬНИКИ

- Наблюдается расширение игрового сюжета посредством многообразия ролей в рамках одного сюжета
- Сюжет игры носит многотемный/многоплановый характер
- Дети сами придумывают разнообразные, необычные, фантастические события
- Дети называют свою роль до начала игры, могут менять роль во время игры
- Наблюдаются действия речевого замещения игровых действий «Как будто мы уже ... сходили в магазин»

СТАРШИЕ ДОШКОЛЬНИКИ

- Сюжет игры носит многотемный характер, замысел игры устойчив
- Дети участвуют в определении общего замысла игры до её начала (совместный договор на игру)
- Используют разнообразные способы распределения ролей (считалки, жребий и др.)
- Самостоятельно выстраивают игровую среду
- Дети называют свою роль и проговаривают свои действия ("Я повар и варю кашу")
- Игра сочетается с другими видами детской деятельности, например, с изобразительной

3. Приведите конкретные примеры ситуаций игрового, ролевого взаимодействия детей между собой, выделяя их действия и высказывания (например, распределение ролей определенным способом, дети играют в парах или малых группах, дети договариваются о чем-либо, совместный договор, общий замысел игры, совместное принятие правил и т.д.).

4. Каким образом была создана предметно-игровой среды по теме игры?

5. Как воспитатель поддерживал интерес детей к игре и тем самым способствовал развитию сюжета игры?

- Использовал ролевые диалоги
- Вводил проблемные ситуации (преодоление препятствий)
- Водил новые атрибуты, персонажи, роли
- Предлагал неожиданный поворот событий

- Поощрял инициативу детей в придумывании действий, сюжета, новых событий
- Предлагал конкретные игровые действия
- Задавал вопросы, которые направляли развитие сюжета
- Предлагал дидактические или другие виды игр
- Давал прямые указания к действию «Покорми куклу», «Крути руль» и т.д.
- Предлагал совершить добрый или героический поступок
- Воспитатель брал на себя какую-либо роль и таким образом направлял игру
- Никак не способствовал развитию сюжета игры

6. Раскройте предыдущий ответ: перечислите конкретные ситуации развития сюжета (например, если выбран вариант «Предлагал конкретные игровые действия», опишите какие именно игровые действия предлагал воспитатель для развития сюжета).

7. Какие действия воспитателя были ошибочными (если такие имеются)?

2. Вам необходимо разработать проект игры для детей соответствующего возраста на тему, представленную в видеофрагменте. Предложите свой вариант развития сюжетно-ролевой игры.

- Предварительная работа по обогащению представлений детей по теме игры.
- Запуск игры (Что будет служить мотивацией детей к игре?).
- Развитие игрового сюжета (перечислите игровые действия и примеры ролевых диалогов).
- Игровое взаимодействие (Какие ситуации «вызов-ответ» можно предложить для развития сюжета?).

Пояснение: "Вызов" - это проблемные или неожиданные повороты событий, которые воспитатель использует для поддержания игры при ее затухании. преодоление препятствий, оказание помощи, добрый поступок, героический поступок и т.д. "Ответ" - ответная реакция детей на предложенную ситуацию (их действия), которые позволяют продолжить игру.

3. Вам необходимо составить рекомендации по обогащению предметно-игровой среды к составленному проекту игры:

- Маркеры роли (элементы одежды, облика животных, атрибуты к образу)
Пояснение: маркеры роли – это специфические предметы, обозначающие роли, которые призваны помочь ребенку перевоплотиться, принять новую позицию, почувствовать свою роль и удержать ее в игровом взаимодействии.
- Предметы оперирования для игровых действий (реалистичные игрушки, предметы-заместители, полифункциональный и бросовый материал, атрибуты для игры)
Пояснение: предметы оперирования - необходимые для игровых действий вещи, которые дают возможность прожить то или иное действие как реальное (набор посуды, строительные инструменты, телефон, пожарный шланг, рыболовная удочка и т.д.).
- Оформление игрового пространства посредством игровых маркеров (предметы для создания игровой обстановки: крупные модули, конструктор, коробки, ткань, коврики, ширма, подушки, макеты и т.д.).
- *Пояснение: игровые маркеры пространства как «декорации» к игре.*
- Что сделаем вместе с детьми?

Пояснение: атрибуты для игры, созданные совместно с детьми из подручного и бросового материала (например, шлем космонавта из пластиковой бутылки и

фольги).

Обработка данных.

Для получения оценки по каждому критерию игровой компетентности были определены баллы:

3 балла – полное проявление, воспитатель демонстрирует игровую компетентность;

2 балла – достаточное проявление, воспитатель демонстрирует компетентность в большинстве ситуаций;

1 балл – недостаточное проявление, компетентность не проявлялась в ситуациях, когда соответствующие умения были необходимы.

По итогу решений видео кейсов заполняется бланк оценки игровой компетентности воспитателя в соответствии с критериями и показателями (Приложение 2). Результаты решений оцениваются баллами (от 1 до 3).

После заполнения бланка рассчитывается средний балл по каждому критерию (\sum ср). Полученный балл соответствует следующим уровням умений воспитателя по критериям игровой компетентности (Таблица 1):

Высокий уровень – 2,6 - 3 балла:

Критерий 1. Воспитатель умеет анализировать сюжетно-ролевую игру. Понимает специфику сюжетно-ролевой игры для соответствующего возраста. Способен выделить игровые действия и навыки детей, их представления по теме игры. Фиксирует и приводит примеры высказываний и реплик детей, конкретных ситуаций развития сюжета и игровой коммуникации для детей. Раскрывает особенности создания предметно-игровой среды.

Критерий 2. Воспитатель умеет проектировать сюжетно-ролевую игру на соответствующий дошкольный возраст детей. Способен мотивировать детей на игру, поддерживать их интерес к игре. Организует предварительную работу по обогащению представления детей по теме игры. Организует ситуации игрового взаимодействия с детьми, создает ситуации «вызова» для развития сюжета игры. Способствует развитию игровой коммуникации между детьми, ориентирует детей на общение со сверстниками.

Критерий 3. Воспитатель умеет создавать предметно-игровую среду в зависимости от возраста детей. Использует специальные маркеры роли. Предлагает для игровых действий предметы оперирования. Использует игровые маркеры пространства.

Средний уровень – 1,6 - 2,5 балла:

Критерий 1. Воспитатель умеет анализировать сюжетно-ролевую игру по некоторым предложенным показателям. Частично понимает специфику сюжетно-ролевой игры для соответствующего возраста. Выделяет игровые действия и навыки детей, их представления по теме игры без подробного описания. Приводит некоторые примеры высказываний и реплик детей, ситуаций развития сюжета и игровой коммуникации для детей. Выделяет особенности создания предметно-игровой среды.

Критерий 2. Воспитатель умеет проектировать сюжетно-ролевую игру на соответствующий дошкольный возраст детей по некоторым предложенным показателям. Предлагает способы запуска игры без учета и поддержания детского интереса к игре. Организует неполную предварительную работу по обогащению представления детей по теме игры (через один или два вида детской деятельности). Организует ситуации игрового взаимодействия с детьми, создает ситуации «вызова» для развития сюжета игры. Уделяет мало внимания развитию игровой коммуникации между детьми. Игровое взаимодействие организуется преимущественно между воспитателем и детьми.

Критерий 3. Воспитатель умеет создавать предметно-игровую среду в зависимости от возраста детей по некоторым предложенным показателям. Частично использует специальные маркеры роли и игровые маркеры пространства, предлагает для игровых действий предметы оперирования.

Низкий уровень – 1 - 1,5 балла:

Критерий 1. У воспитателя не развиты аналитические умения, не способен провести анализ и описать сюжетно-ролевую игру по заданным параметрам. Не знает специфики игровой

деятельности соответствующего возрастного периода. Не выделяет игровые действия и навыки детей, их представления по теме игры. Отсутствует фиксация и конкретные примеры высказываний и реплик детей, ситуаций развития сюжета и игровой коммуникации между детьми. Особенности создания предметно-игровой среды не раскрывает.

Критерий 2. У воспитателя не развиты проектировочные умения, не способен составить план сюжетно-ролевой игры по заданным параметрам. Не владеет способами мотивации детей к игре, не поддерживает их интерес. Не организует предварительную работу по обогащению представлений детей по теме игры или использует виды и способы деятельности, не соответствующие возрасту детей. Игровое взаимодействие не организует, ситуации «вызова» не предлагает, детей на взаимодействие друг с другом не ориентирует.

Критерий 3. У воспитателя не развиты проектировочные умения, не способен составить план создания и обогащения предметно-игровой среды по заданным параметрам. Не использует маркеры роли, предметы оперирования и игровые маркеры пространства или использует маркеры, предметы оперирования и игровые маркеры пространства, не соответствующие возрасту детей.

Таблица 1.

Уровень умений по критериям игровой компетентности

Критерии игровой компетентности	Уровни умений		
	высокий	средний	низкий
Умение анализировать сюжетно-ролевую игру	2,6-3	1,6-2,5	1-1,5
Умение проектировать сюжетно-ролевую игру	2,6-3	1,6-2,5	1-1,5
Умение создавать предметно - игровую среду	2,6-3	1,6-2,5	1-1,5

На основании полученных уровней умений по критериям определяется профиль игровой компетентности воспитателя:

Оптимальный профиль (высокий уровень) игровой компетентности характеризуется высоким уровнем по двум или трем критериям.

Достаточный профиль (средний уровень) игровой компетентности характеризуется:

- средним уровнем по двум или трем критериям
- средним, высоким и низким уровнями по одному критерию
- высоким уровнем по двум критериям и низким уровнем по одному критерию
- высоким уровнем по одному критерию и низким уровнем по двум критериям игровой компетентности.

Недостаточный профиль (низкий уровень) игровой компетентности характеризуется низким уровнем по двум или трем критериям.

Полученные данные целесообразно представить в виде диаграммы с цветовым обозначением профиля игровой компетентности (Таблица 2).

Таблица 2.

Диаграмма: варианты профиля игровой компетентности

Оптимальный профиль (высокий уровень) игровой компетентности, варианты					
Критерий	[высокий]		[высокий]		
Критерий	[высокий]		[высокий]		
Критерий	[высокий]		[средний]		
Достаточный профиль (средний уровень) игровой компетентности, варианты					
Критерий	[высокий]	[высокий]	[высокий]	[средний]	[средний]
Критерий	[высокий]	[высокий]	[высокий]	[средний]	[низкий]

Критерий						
Недостаточный профиль (низкий уровень) игровой компетентности, варианты						
Критерий						
Критерий						
Критерий						

После определения профиля рекомендуется составление экспертного заключения по итогу оценки с разработкой конкретных рекомендаций воспитателю (Приложение 3).

Часть 2. Формирование игровой компетентности воспитателя.

Разработанный инструментарий оценки игровой компетентности является не только диагностикой, но средством формирования игровой компетентности у воспитателей. Нашим педагогическим коллективом разработаны мероприятия по формированию игровой компетентности, которые составляют основу общей модели. Модель может использоваться в зависимости от контингента педагогов как в бумажной, так и в электронной версии:

- бумажная версия представлена в виде трех буклетов на разный возраст (Приложение 4);
- электронная версия размещена на онлайн-платформе конструирования образовательных материалов CoreApp. Ссылки представлены в Приложении 6.

Методическая служба образовательной организации самостоятельно определяет наиболее удобную версию для работы с воспитателями (бумажная или электронная).

Модель формирования игровой компетентности состоит из следующих мероприятий:

1. Теоретическая подготовка воспитателей по теме организации и сопровождении сюжетно-ролевой игры: компоненты игры, возрастные особенности, умения воспитателя. Для этого предлагается подбор научной литературы и презентации по теме. В буклете данный этап обозначен как «Методическая копилка», раздел «Что почитать».
2. Знакомство с видеокейсами, просмотр видеофрагментов и их анализ (ответы на вопросы). Варианты форм работы с видео:
 - Бланк для видеокейса в виде буклета (Приложение 1).
 - С использованием онлайн-платформы CoreApp.
3. Разработка собственных проектов сюжетно-ролевой игры по заданным критериям. Варианты форм работы с проектом:
 - Бланк для видеокейса в виде буклета.
 - Шаблон в виде таблицы для заполнения (Приложение 5).
 - С использованием онлайн-платформы CoreApp.

При работе с этим заданием воспитателям предлагается шаблон и примеры готового проекта игры на каждый возраст, который размещен в «Методической копилке» в разделе «Составляем проект сюжетно-ролевой игры».
4. Разработка рекомендаций по обогащению предметно-игровой среды. Варианты форм работы с предметно-игровой средой:
 - Бланк для видеокейса в виде буклета.
 - С использованием онлайн-платформы CoreApp.
5. Рефлексия. После выполнения всех заданий видеокейса предлагается оценить каждую часть работы с ним по степени трудности. В буклете оценка проводится путем наведения камеры на QR код в буклете, на онлайн платформе – нажатием соответствующей кнопки.
6. Проведение самооценки игровой компетентности в буклете или на онлайн платформе. Самооценка проводится для соотнесения ожидаемого уровня

игровой компетентности воспитателя с его фактическим уровнем, полученным при оценке.

7. Интеллектуальные игры «Своя игра» и «100 к 1» проводится с целью закрепления игровых знаний и навыков у воспитателей. В буклете они представлены QR кодом, а на онлайн платформе соответствующей ссылкой.
8. На практическом уровне проводятся проекты «Дни без игрушек» и «Игровой марафон». Описание проектов в буклете представлено QR кодом, на онлайн платформе отдельными страницами соответствующего наименования.

Электронная версия включает в себя весь материал по формированию и оценке игровой компетентности в электронном виде. Модель представлена на десяти отдельных страницах (Приложение 7). Каждая страница имеет название и содержит соответствующий материал (задания для выполнения и методический материал):

1 страница. Методическая копилка: теоретический материал.

2 страница. Видеофрагмент. Три видеофрагмента сюжетно-ролевой игры на разных возраст. Чтобы просмотреть видео следует выбрать и нажать соответствующую кнопку на странице 2: Видео 1. Праздник; Видео 2. Художники; Видео 3. Цирк.

3 страница. Анализ видео. После просмотра видео необходимо ответить на вопросы. Для этого следует выбрать соответствующую кнопку: вопросы «Праздник», вопросы «Художники», вопросы «Цирк».

4 страница. Разработка проекта сюжетно-ролевой игры путем заполнения соответствующих строк. При подготовке своего проекта рекомендуется пользоваться теоретическим материалом на первой странице семинара, а также готовыми образцами проектирования игры, размещенными перед строками для заполнения. Кроме того, есть кнопка «Искусственный интеллект поможет!», которая переведет участников на сторонний ресурс с искусственным интеллектом. Он поможет подобрать идеи для проекта и натолкнуть на собственную мысль.

5 страница. Разработка плана предметно-игровой среды. Структура страницы аналогична структуре страницы 4.

6 страница. Интеллектуальные игры: «100 к 1» и «Своя игра».

7 страница. Проект «Игровой марафон». Содержит описание проекта.

8 страница. Проект «Дни без игрушек». Содержит описание проекта.

9 страница. Самооценка игровой компетентности.

10 страница. Рефлексия.

Бланк видеокейса 1.

ВИДЕОКЕЙС 1.
«Праздник»

1. Посмотрите видеофрагмент сюжетно-ролевой игры «Праздник»



2. Проведите анализ качества сюжетно-ролевой игры в видеофрагменте, заполнив Яндекс форму



3. Вам необходимо разработать проект игры для детей соответствующего возраста на тему, представленную в видеофрагменте. Предложите свой вариант развития сюжетно-ролевой игры

	Вопросы	Ответ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАБОТА	Какими способами можем обогатить представления детей по теме игры?	
ЗАПУСК ИГРЫ	Что будет служить мотивацией детей к игре?	
РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА	Перечислите игровые действия и примеры ролевых диалогов.	
ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	Какие ситуации "вызов-ответ" можно предложить для развития сюжета?	

4. Вам необходимо составить рекомендации по обогащению предметно-игровой среды к своему проекту игры

МАРКЕРЫ РОЛИ →

ПРЕДМЕТЫ ОПЕРИРОВАНИЯ →

МАРКЕРЫ ПРОСТРАНСТВА →

Что сделаем вместе с детьми? →

Оцените каждую часть видеокейса по степени трудности



ВИДЕОКЕЙС 2. «Художники»

1. Посмотрите видефрагмент сюжетно-ролевой игры «Художники»



2. Проведите анализ качества сюжетно-ролевой игры в видефрагменте, заполнив яндекс форму



Бланк видеокейса 2.

3. Вам необходимо разработать проект игры для детей соответствующего возраста на тему, представленную в видефрагменте. Предложите свой вариант развития сюжетно-ролевой игры

	Вопросы	Ответ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАБОТА	Какими способами можем обогатить представления детей по теме игры?	
ЗАПУСК ИГРЫ	Что будет служить мотивацией детей к игре?	
РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА	Перечислите игровые действия и примеры ролевых диалогов.	
ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	Какие ситуации "вызов-ответ" можно предложить для развития сюжета?	

4. Вам необходимо составить рекомендации по обогащению предметно-игровой среды к своему проекту игры

МАРКЕРЫ РОЛИ →

ПРЕДМЕТЫ ОПЕРИРОВАНИЯ →

МАРКЕРЫ ПРОСТРАНСТВА →

Что сделаем вместе с детьми? →

Оцените каждую часть видеокейса по степени трудности



Бланк видеокейса 3.

ВИДЕОКЕЙС 3. «Цирк»

1. Посмотрите видефрагмент сюжетно-ролевой игры «Цирк»



2. Проведите анализ качества сюжетно-ролевой игры в видефрагменте, заполнив яндекс форму



3. Вам необходимо разработать проект игры для детей соответствующего возраста на тему, представленную в видефрагменте. Предложите свой вариант развития сюжетно-ролевой игры

	Вопросы	Ответ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАБОТА	Какими способами можем обогатить представления детей по теме игры?	
ЗАПУСК ИГРЫ	Что будет служить мотивацией детей к игре?	
РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА	Перечислите игровые действия и примеры ролевых диалогов.	
ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	Какие ситуации "вызов-ответ" можно предложить для развития сюжета?	

4. Вам необходимо составить рекомендации по обогащению предметно-игровой среды к своему проекту игры

МАРКЕРЫ РОЛИ →

ПРЕДМЕТЫ ОПЕРИРОВАНИЯ →

МАРКЕРЫ ПРОСТРАНСТВА →

Что сделаем вместе с детьми? →

Оцените каждую часть видеокейса по степени трудности



ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Бланк оценки игровой компетентности воспитателя

Дата проведения исследования:

ФИО воспитателя:

Видеореис №__

Показатели	Возраст	Индикаторы	Баллы		
			3 – полное проявление	2 – достаточное проявление	1 – недостаточное проявление
Критерии 1. Умение анализировать сюжетно-ролевою игру					
Воспитатель понимает специфику сюжетно-ролевой игры в зависимости от возраста детей, выделяет признаки, характерные для сюжетно-ролевой игры соответствующего возраста, устанавливает причинно-следственную связь между игровыми действиями детей и их возрастными особенностями.					
Воспитатель выделяет игровые действия и высказывания детей, фиксирует и приводит конкретные примеры развития сюжета, организации игрового взаимодействия, создания предметно-игровой среды.					
ИТОГО					
Критерий 2. Умение проектировать сюжетно-ролевою игру					
Воспитатель владеет способами мотивации детей к игре, поддержания их интереса.	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	Воспитатель предлагает непосредственно и эмоционально включаться в игру. Воспитатель как носитель игровых умений демонстрирует образцы игровых действий и игрового поведения, удерживая игровую задачу. В качестве стимула к игре использует игрушку или предмет-заместитель.			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	Вводит в игру новую роль. Задает детям подсказывающие вопросы, которые раскрывают вариативность игровых действий. Использует события из сказок, сюжеты с большим количеством			

		персонажей, придумывает фантастические события.			
	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	Вносит в среду атрибуты, которые связаны с темой игры или не связаны с ней (для стимулирования собственных замыслов детей). Занимает позицию партнера при подготовке к игре (сотворчество).			
Воспитатель обогащает представления детей по теме игры, организуя предварительную работу.	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	Обогащает представления детей о ближайшем окружении (дом, семья, родственники, детский сад, воспитатели и т.д.) посредством различных видов деятельности. Предоставляет возможность детям манипулировать предметами и исследовать их.			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	Обогащает представления детей об окружающей действительности посредством сказочных сюжетов и персонажей. Обогащение происходит через чтение художественной литературы, обсуждение, наблюдение, исследовательскую деятельность, дидактические игры, продуктивную деятельность и т.д.			
	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	Обогащает представления детей об окружающей социальной действительности, отношениях и чувствах между людьми через совместное наблюдение, беседы и обсуждения, поиск ответов на вопросы, рассказы детей, чтение художественной литературы, игру, совместное придумывание событий и сюжета игры, создание атрибутов для игры			

		(продуктивная деятельность, коллекционирование и т.д.). Использует многоплановый сюжет, предполагающий переход от игры к другой деятельности (продуктивной) и обратно.			
Воспитатель организует ситуации игрового взаимодействия.	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	Воспитатель переключает внимание детей с действий с игрушками или предметами на взаимодействие с партнером (взрослым и сверстниками). Воспитатель основную роль берет на себя, предлагая ребенку дополнительную роль. Использует ролевые обращения к ребенку с разной интонацией, выстраивает парный ролевой диалог (мама-дочка, врач-больной). Постоянно называет свою роль (Я доктор), роль ребенка, игровые действия. Поощряет детей называть свою роль, роль партнера; ролевой диалог с игрушками и детьми.			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	Воспитатель инициирует игру или присоединяется к играющим детям. Главную роль предлагает взять детям, сам берет дополнительную (дети продавцы, взрослый покупатель). Строит ролевой диалог с ребенком, выполняющим основную роль. После чего передает инициативу другим играющим, таким образом стимулируя ролевой диалог между детьми. Воспитатель выступает образцом ролевого поведения. Обращается к участникам игры по имени игровых персонажей. Поощряет смену роли во время игры.			

	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	До начала игры поощряет совместное планирование (договор) игры: определение темы, распределение ролей и игровых действий, согласование игровых замыслов, отбор и изготовление игрового материала. Воспитатель комбинирует разнообразные события, вводит неожиданные, новые ситуации. Использует карточки с условными обозначениями возможных событий для развития игры.			
Воспитатель создает ситуации «вызова» для развития сюжета	<i>Инвариантный показатель</i>	Использует ролевые действия, которые провоцируют ребенка на определенную ответную реакцию («вызов» - «ответ») Например, преодоление препятствий, оказание помощи кому-либо, добрый или героический поступок и т.д.			
ИТОГО					
Критерий 3. Умение создавать предметно - игровую среду					
Воспитатель использует специальные маркеры роли	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	В качестве носителя роли использует игрушки (куклы и другие персонажи). Использует преимущественно реалистичные предметы, элементы облика животных (ушки, хвостики и т.д.), а также одежда, отражающая облик людей (головные уборы, накидки, халаты и т.д.),			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	В качестве обозначения роли использует условные маркеры (предметы-заместители, полифункциональная одежда: жилетки, разнообразные шляпы и шапки, галстуки, ленты, повязки, куски ткани и т.д.). Подбирает игрушки или предметы в соответствии с ролью в достаточном количестве и одинаково привлекательные.			

	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	Игра может протекать без специальных маркеров роли. Но Воспитатель при необходимости в качестве обозначения роли может предлагать детям реалистичные маркеры роли, наталкивающие детей на сложные истории: сказочно-фантастическая и приключенческая атрибутика (корона, шлем, волшебная палочка, шляпа капитана и т.д.)			
Воспитатель для игровых действий предлагает предметы оперирования.	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	Предлагает детям реалистичные игрушки, позволяющие удерживать одну и ту же роль при переходе от одного предмета к другому: набор посуды, докторский набор, набор парикмахера и т.д.			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	Предлагает детям 1-3 реалистичных предмета из наборов (касса и корзинки, фонендоскоп и лупа) и предметы-заместители (катушки, палочки, природный материал, кусочки ткани, шарики, бумага и т.д.). Предлагает детям совместное изготовление недостающих атрибутов для игры.			
	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	Предлагает детям разнообразный полифункциональный материал (бросовый материал) и отдельные знаковые игрушки, стимулирующие фантастические и приключенческие сюжеты (компас, карта, бинокль и т.д.). Предлагает предметы-заместители нежелезные игровые наборы (минимальная атрибутика убрана в коробки). Поощряет самостоятельное изготовление детьми атрибутов для игры,			

		создание коллекции (коллекция школьных принадлежностей, рекламные проспекты, открытки, атрибуты к игре в музей и т.д.).			
Воспитатель использует игровые маркеры пространства.	<i>Младший возраст (3-4 года)</i>	Совместно с детьми строит постройки (корабль, автобус), создает игровую обстановку из крупных деталей конструктора, игровых модулей, больших коробок, мебели и т.д.			
	<i>Средний возраст (4 – 5 лет)</i>	Предлагает детям использовать в игре детали крупного конструктора, модули, коробки, подушки, ткань, ширму, коврики и т.д.			
	<i>Старший возраст (5 – 7 лет)</i>	Предоставляет свободу и достаточное время для игры. Обеспечивает наличие в группе элементов для самостоятельного оформления и разграничения пространства (макеты, ширмы, ткань, шнуры, коврики, модули, валики, подушки, коробки, конструктор и т.д.).			
Воспитатель создает совместно с детьми атрибуты для игры	<i>Инвариантный показатель</i>	Воспитатель создает совместно с детьми атрибуты для игры из подручного и бросового материала по замыслу детей.			
ИТОГО					

Пример экспертного заключения.

Видеокейс 3 (старший дошкольный возраст)

1 задание. Возраст определен верно, и выделены соответствующие признаки игры детей старшего дошкольного возраста: «в видеокейсе представлена игра детей старшего дошкольного возраста, так как в ходе игры дети самостоятельно подготавливают атрибуты для игры, самостоятельно распределяют роли, договариваются о последовательности действий». Присутствует фиксация игровых действий, но не приводятся примеры реплик и высказываний: «дети репетируют, смотрят представление и т.д.». Воспитатель устанавливает причинно-следственные связи между игровыми действиями детей и их возрастными особенностями.

Вывод: аналитические умения воспитателя развиты в полной мере.

2 задание. Проект игры составлен в схемы. Раскрыты предварительная работа (...) и запуск игры (...), характерные для старших дошкольников. Однако в предварительной работе отсутствует изготовление и подбор атрибутов для игры, что является существенным моментом в игре старших дошкольников.

Развитие сюжета представлено перечислением возможных событий, но проблемные ситуации и ситуации взаимодействия с педагогом отсутствуют.

Вывод: умение проектировать игру развито достаточно.

3 задание. Рекомендации по обогащению предметно-игровой среды составлены без указания конкретных действий. Воспитатель использует маркеры роли характерные скорее для среднего возраста (полифункциональная одежда). Предметы оперирования представлены: деньги, фотоаппарат, меню, сувениры и т.д. Игровые маркеры пространства представлены макетом парка (что соответствует возрасту), обозначенным пространством для игры «кафе», «площадки» (но не дается описание, каким способом можно оформить кафе или обозначение площадок).

Вывод: проектировочные умения создавать предметно-игровую среду развиты недостаточно.

Профиль готовности воспитателя к организации и сопровождению сюжетно-ролевой игры:

Критерии игровой компетентности	Средний балл	Уровень умений	Профиль
Критерии 1. Умение анализировать сюжетно-ролевую игру	2,6	высокий	Достаточный профиль (средний уровень) игровой компетентности
Критерий 2. Умение проектировать сюжетно-ролевую игру	1,8	средний	
Критерий 3. Умение создавать предметно - игровую среду	1,3	низкий	

Рекомендации воспитателю:

1. При проектировании сюжетно-ролевой игры необходимо:
 - учитывать возрастные особенности детей и в качестве запуска к игре использовать соответствующую для возраста мотивацию. Так в старшем дошкольном возрасте целесообразно использовать мотивацию следующего характера: вносить в среду атрибуты, которые связаны с темой игры или не

связаны с ней (для стимулирования собственных замыслов детей). Педагогу следует занимать позицию партнера при подготовке к игре (сотворчество).

- Представления детей старшего дошкольного возраста следует обогащать об окружающей социальной действительности, отношениях и чувствах между людьми через совместное наблюдение, беседы и обсуждения, поиск ответов на вопросы, рассказы детей, чтение художественной литературы, игру, совместное придумывание событий и сюжета игры, создание атрибутов для игры (продуктивная деятельность, коллекционирование и т.д.). При этом использовать многоплановый сюжет, предполагающий переход от игры к другой деятельности (продуктивной) и обратно.
- Развитие сюжета предполагает создание ситуаций игрового взаимодействия педагога с детьми. До начала игры педагогу целесообразно поощрять совместное планирование (договор) игры: определение темы, распределение ролей и игровых действий, согласование игровых замыслов, отбор и изготовление игрового материала. При этом педагог может вводить разнообразные события, неожиданные, новые ситуации. В качестве развития сюжета можно использовать «подсказки» - карточки с условными обозначениями возможных событий для развития игры.
- Для развития сюжета использовать ролевые действия, которые провоцируют ребенка на определенную ответную реакцию («вызов» - «ответ»). Например, преодоление препятствий, оказание помощи кому-либо, добрый или героический поступок и т.д. Рекомендуется использовать нетипичные ситуации положительного характера (нашли клад, в автобусе иностранец, который ничего не понимает по-русски), нежели негативного (собачка заболела, друзья потерялись).
- Подключать детей к игровой коммуникации путем поддержания самостоятельного использования детьми считалок, закличек для определения роли, темы и т.д. Расширять возможные способы распределения роли, например, жребий, «волшебный сундучок» (выбор одного атрибута для игры), установление очередности и т.д. Важно ориентировать детей на сотрудничество, согласование до игры своих и общих игровых замыслов с партнерами, темы, роли, совместное сочинение сюжета. Поощрять инициативу в ролевом диалоге со сверстниками, призывать прислушиваться к мнению друг друга. Использовать просьбы и предложения «А давай теперь...».

2. При создании предметно-игровой среды важно:

- Учитывать, что игра старших дошкольников может протекать без специальных маркеров роли. Но педагог при необходимости в качестве обозначения роли может предлагать детям реалистичные маркеры роли, наталкивающие детей на сложные истории: сказочно-фантастическая и приключенческая атрибутика (корона, шлем, волшебная палочка, шляпа капитана и т.д.).
- В качестве предметов оперирования для старших дошкольников важно предлагать разнообразный полифункциональный материал (бросовый материал) для изготовления необходимых атрибутов, знаковые игрушки, стимулирующие фантастические и приключенческие сюжеты (компас, карта, бинокль и т.д.) и предметы-заместители.
- При организации предметно-игровой среды важно предоставлять детям достаточную свободу и время для игры. Педагогу следует обеспечить наличие в группе элементов для самостоятельного оформления и разграничения пространства (макеты, ширмы, ткань, шнуры, коврики, модули, валики, подушки, коробки, конструктор и т.д.).

Первая страница буклета (общая для всех трех видеокейсов)

**САМООЦЕНКА
игровой
компетентности**

1. Оцените себя по 10-ти бальной шкале
«Насколько я могу себя назвать компе-
тентным в вопросах организации и
сопровождения сюжетно-ролевой
игры?»

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2. Предоставляю ли я достаточно свобод-
ного времени на самостоятельную игру
детей?

ДА / НЕТ

3. Мои затруднения в вопросах организа-
ции и сопровождения сюжетно-ролевой
игры дошкольников

4. Мои сильные стороны в вопросах орга-
низации и сопровождения сюжетно-
ролевой игры дошкольников

«ИГРОВОЙ
МАРАФОН»



«ДНИ БЕЗ
ИГРУШЕК»



«100 к 1»



«СВОЯ ИГРА»



Методическая копилка



Государственное бюджетное
дошкольное образовательное
учреждение детский сад №55
комбинированного вида Фрунзенского
района Санкт-Петербурга

**ИННОВАЦИОННЫЙ
ПРОДУКТ**

**Модель
формирования
и оценки
игровой
компетентности
воспитателя**

ССЫЛКА НА МОДЕЛЬ В
ЭЛЕКТРОННОЙ ВЕРСИИ



Санкт-Петербург
2024.

Вторая страница буклета (три разных страницы на соответствующий видеокейс см. Приложение 1)

ВИДЕОКЕЙС 1.
«Праздник»

1. Посмотрите видеофрагмент сюжетно-ролевой игры «Праздник»



2. Проведите анализ качества сюжетно-ролевой игры в видеофрагменте, заполнив яндекс форму



3. Вам необходимо разработать проект игры для детей соответствующего возраста на тему, представленную в видеофрагменте. Предложите свой вариант развития сюжетно-ролевой игры

	Вопросы	Ответ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАБОТА	Какими способами можем обогатить представления детей по теме игры?	
ЗАПУСК ИГРЫ	Что будет служить мотивацией детей к игре?	
РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО СЮЖЕТА	Перечислите игровые действия и примеры ролевых диалогов.	
ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ	Какие ситуации "вызов-ответ" можно предложить для развития сюжета?	

4. Вам необходимо составить рекомендации по обогащению предметно-игровой среды к своему проекту игры

МАРКЕРЫ РОЛИ →

ПРЕДМЕТЫ ОПЕРИРОВАНИЯ →

МАРКЕРЫ ПРОСТРАНСТВА →

Что сделаем вместе с детьми? →

Оцените каждую часть видеокейса по степени трудности



Шаблон проекта

Проектирование сюжетно-ролевой игры _____ дошкольного возраста

Тема «.....»

1 этап Предварительная работа			
Какими способами можем обогатить опыт детей по теме игры?			
2 этап Создание предметно-игровой среды			
Какие маркеры роли будут использоваться?	Какие предметы оперирования нам понадобятся для игры?	С помощью каких игровых маркеров пространства можно оформить игровую среду?	Какие предметы для игры сделаем совместно с детьми?
3 этап Запуск игры (что будет служить мотивацией детей к игре)			
4 этап Развитие сюжета (приведите примеры игровых действий и ролевых диалогов)			
5 этап Ситуации игрового взаимодействия			
Какие ситуации «вызов-ответ» (проблемные ситуации, неожиданные события) воспитатель может предложить детям, чтобы поддержать развитие игрового сюжета?		Опишите ситуации возможной игровой коммуникации детей друг с другом	

Ссылки на онлайн платформу

Ссылка на просмотр материала и выполнение заданий (любой педагог может войти на платформу без регистрации, выбрав «Войти без регистрации» и указав имя и фамилию, далее «Начать урок»).

<https://coreapp.ai/app/player/lesson/65d49ed42f2e9637979d5f57>



Ссылка другим педагогам для копирования и редактирования материала (вход на платформу возможен только с регистрацией).

<https://coreapp.ai/app/preview/lesson/65e7164e9dcf24e83000bf28>



Онлайн-платформа конструирования образовательных материалов CoreApp

Модель формирования и оценки игровой компетентности воспитателя

0/11 задание выполнено

<p>1</p> <p>МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА</p> <p>0/0</p> <p>🕒 📄</p>	<p>2</p> <p>ВИДЕОФРАГМЕНТ</p> <p>0/0</p> <p>🕒 🗣️</p>	<p>3</p> <p>АНАЛИЗ ВИДЕО</p> <p>0/0</p> <p>🕒 🗣️</p>	<p>4</p> <p>РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ИГРЫ</p> <p>0/4</p> <p>🕒 📄 🗣️ 📄</p>
<p>5</p> <p>РАЗРАБОТКА ПЛАНА ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ</p> <p>0/4</p> <p>🕒 📄 🗣️ 📄</p>	<p>6</p> <p>ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ</p> <p>0/0</p> <p>📄</p>	<p>7</p> <p>ПРОЕКТ "ИГРОВОЙ МАРАФОН"</p> <p>0/0</p> <p>🕒 📄</p>	<p>8</p> <p>ПРОЕКТ "ДНИ БЕЗ ИГРУШЕК"</p> <p>0/0</p> <p>🕒 📄</p>
<p>9</p> <p>САМООЦЕНКА ИГРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ</p> <p>1/1</p> <p>🕒 📄 🗣️</p>	<p>10</p> <p>РЕФЛЕКСИВ</p> <p>0/0</p> <p>🗣️ 🗣️</p>		