

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. А. И. ГЕРЦЕНА»



Направление подготовки
44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)
"Экспертиза качества дошкольного образования"
Выпускная квалификационная работа

Проектирование инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке
детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры

Обучающегося 2 курса
магистратуры
очной формы обучения
Адовой Алеси Геннадьевны

Научный руководитель:
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры
дошкольной педагогики
Солнцева Ольга Викторовна

Рецензент:
доктор психологических наук,
профессор кафедры возрастной
психологии и педагогики семьи
Ситников Валерий Леонидович

Санкт-Петербург
2020

Оглавление

Введение	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЭКСПЕРТИЗЫ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГА К ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ.....	8
1.1 Сюжетно-ролевая игра как вид деятельности в дошкольном детстве.	8
1.2 Проявления детьми дошкольного возраста инициативы в сюжетно-ролевой игре.	13
1.3 Характеристика профессиональной деятельности педагога по поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.	18
1.4 Обоснование инструментария экспертизы готовности педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.	24
Выводы по 1 главе:	28
2. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ЭКСПЕРТИЗЫ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГОВ К ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ НА ПРИМЕРЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ.....	32
2.1. Цель, задачи и методика экспериментальной части исследования	32
2.2. Инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре	34
2.3. Результаты апробации инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.....	42
2.4. Методические рекомендации к проведению экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.....	52
Выводы по 2 главе:	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	58
БИБЛИОГРАФИЯ.....	62
Приложение 1	66
Приложение 2	68
Приложение 3	71

Введение

Современная система российского образования направлена на повышение качества образовательного процесса, которое реализуется за счет процесса стандартизации. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» действующий с 1 сентября 2013 года рассматривает воспитание детей в дошкольной организации как уровень образования. Дошкольное образование стало первой ступенью общего образования, в связи с этим возникла необходимость в создании Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС ДО) и Профессионального стандарта педагога обеспечивающих:

- 1) *Единство образовательного пространства Российской Федерации;*
- 2) *Преемственность основных образовательных программ;*
- 3) *Вариативность содержания образовательных программ;*
- 4) *Государственные гарантии уровня и качества образования на основе единства обязательных требований к системе дошкольного образования и обеспечение преемственности его с начальным общим образованием.* [Закон об образовании РФ]

Именно поэтому на современном этапе развития дошкольного образования к работе воспитателя предъявляются новые требования. В соответствии с приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «Об утверждении профессионального стандарта» от педагога требуется выполнение такой трудовой функции как: поддержка детской инициативы в разных видах деятельности. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования так же обнаруживаются неоднократные обращения к данной форме активности ребенка: «поддержка детской инициативы», «развитие инициативы и творческих способностей» детей. Особое значение в стандарте придается поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре как ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста.

Все это позволяет говорить о том, что поддержка инициативы детей становится одной из приоритетных задач деятельности педагога дошкольной

образовательной организации. Поскольку данные документы направлены на обеспечение государственных гарантий уровня и качества дошкольного образования возникает необходимость в разработке инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы, в том числе, в сюжетно-ролевой игре. Однако в изученных психолого-педагогических источниках обнаружено отсутствие инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. В исследованиях рассматриваются отдельные способы поддержки педагогами инициативы детей в сюжетно-ролевых играх (Короткова Н.А., Реброва В.И., Смирнова Е.О., Т.И. Юстус и др.)

Таким образом, выявлено противоречие необходимостью экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре и отсутствием инструментария, который может быть использован в данной экспертизе. Это определило **тему исследования** «Проектирование инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры».

Цель исследования - теоретически обосновать, разработать и экспериментально проверить инструментарий готовности педагогов к поддержке детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры.

Объект исследования - готовность педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Предмет исследования - инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Задачи исследования:

1. На основании теоретического анализа психолого-педагогических исследований определить подходы к проектированию инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.
2. Спроектировать и апробировать инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

3. Изучить готовность педагогов к поддержке детской инициативы в примере сюжетно-ролевой игре.

4. Разработать методические рекомендации к проведению экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре (на основе результатов апробации инструментария).

В качестве **гипотезы исследования** было выдвинуто предположение о том, что проектирование инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре будет возможным, если:

1. Выполнена декомпозиция трудового действия педагога «Поддержка детской инициативы в разных видах деятельности» (на примере сюжетно-ролевой игры), которая позволяет выделить ключевые компетенции педагога.
2. Определен круг ключевых компетенций педагогов, составляющих содержание трудового действия по поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Педагог владеет способами:
 - Наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей и оценки уровня игровых умений дошкольников.
 - Поддержки любопытства и интереса детей к теме сюжетно-ролевой игры.
 - Поддержки игровой коммуникации детей в сюжетно-ролевой игре.
 - Создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения замысла и его развития в сюжетно-ролевой игре.
3. В качестве инструмента экспертизы трудового действия по поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре могут быть использованы кейсы, задания которых позволяют комплексно оценить компетенции педагогов.
4. В процессе оценки готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре может быть использована форма экспертного заключения, в котором каждая компетенция конкретизирована через показатели ее проявления.

Теоретико-методологические основы исследования:

- культурно-историческая концепция психологического развития Л.С. Выготского. Психическое развитие ребенка рассматривается как процесс усвоения и присвоения культурно-исторического опыта. А условиями усвоения этого опыта становятся собственная активность ребенка и общение со взрослым, который открывает ребенку смыслы объектов и действий с ними;

- концепция культурологических основ содержания образования (В.Т. Кудрявцев, Н.Б. Крылова). Положения данной концепции отражают взаимосвязь культуры и образования, которая выражается в усвоении ребенком накопленного человечеством культурного опыта с одной стороны, и, как условие для пополнения его культурных богатств в дальнейшем, с другой. Основные задачи детства, по мнению В. Т. Кудрявцева, заключаются в культуроусвоении и культуросозидании;

- концепция развития ребенка-дошкольника как субъекта детских видов деятельности и поведения (А.Г. Гогоберидзе, Т.И. Бабаева, О.В. Солнцева, М.В. Крулехт, и др.). Данные исследования подчеркивают важность активной позиции дошкольника в образовательном процессе, проявления им инициативы, самостоятельности в различных видах деятельности;

- концепция компетентного подхода (Н.В. Кузьмина, О.Е. Лебедев, А.К. Маркова и др.) Исследователи считают, что компетентный подход – это приоритетная ориентация образования на его результаты: формирование необходимых общекультурных и профессиональных компетенций, самоопределение, социализацию, развитие индивидуальности и самоактуализацию.

Методы и этапы исследования.

Методы исследования:

Теоретические: теоретико–методологический анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре; анализ нормативных документов, определяющих деятельность педагогических работников; анализ выполненных ранее диссертационных работ по проблеме исследования.

Эмпирические: метод кейсов.

Методы обработки полученных данных: качественный и количественный анализ результатов исследования.

Этапы исследования:

На первом этапе (2018 – 2019 гг.) осуществлялось накопление эмпирического материала, разрабатывалась программа исследования, в соответствии с которой проводился теоретический анализ научной литературы. Были сформулированы тема и рабочая гипотеза, определены объект, предмет, цель и основные задачи, разработана программа экспериментальной части исследования.

На втором этапе (сентябрь 2019 - май 2020 гг.) уточнялись теоретические позиции исследования, выявлялись умения, характеризующие готовность педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Осуществлялась первичная проверка гипотезы через проведение экспериментальной части исследования. В исследовании приняли участие 10 воспитателей из разных детских садов г. Санкт-Петербурга, работающих с детьми в возрасте от 3 до 7 лет. Проводилась качественная и количественная обработка полученных результатов, их обобщение и систематизация, формулировались выводы, оформлялась выпускная квалификационная работа.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЭКСПЕРТИЗЫ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГА К ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ

1.1 Сюжетно-ролевая игра как вид деятельности в дошкольном детстве.

Вопросы исследования детской игры нашли отражение в работах отечественных психологов Е.А. Аркина, М.Я. Басова, П.П. Блонского, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, А.П. Усовой и др. Проблему создания теории детской игры поставил Л.С. Выготский, указавший на ролевую игру, как ведущий вид деятельности дошкольника [7].

В современной педагогике сюжетно-ролевая игра понимается как ведущий вид деятельности дошкольников, который способствует их всестороннему развитию. Именно в ней формируются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: образное мышление, творческое воображение, самосознание и пр. Согласно ФГОС дошкольного образования, игра является важной и неотъемлемой частью детской деятельности.

Понятие «сюжетно-ролевая игра» в педагогическом словаре означает игры, в которых ребёнок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, сказок, рассказов [21].

Л. С. Выготский отмечал, что в основе сюжетно-ролевой игры лежит мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок принимает роль взрослого и выполняет игровые действия в игровой обстановке, которую создал сам [6]. Именно данное определение сюжетно-ролевой игры взято нами за основу исследования. Создание мнимой (изображаемой) ситуации – это главная особенность игры, определяющая ее отличие от любой другой деятельности.

Л.С. Выготский, Д. Б. Эльконин и А.Н. Леонтьев сходятся во мнении, что сюжетно-ролевая игра крайне важна для полноценного психического развития детей. Она стимулирует развитие мотивационно-потребностной сферы личности, а также появление новых по своему содержанию мотивов деятельности ребенка. У него возникает потребность стать взрослым и выполнять его функции, поэтому главным мотивом становится не собственное желание, а общественное намерение.

В исследованиях В.В. Давыдова указывается, что игра также способствует развитию очень важной функции воображения. Перенос свойства одного предмета на другой, который этими свойствами не обладает, ребенок начинает использовать предметы-заместители. Внешние заместители (т.е. реальные предметы) со временем становятся внутренними (превращаются в образы), что в дальнейшем позволит ему овладеть другими важными типами замещения. Это необходимый переход в развитии психики ребенка, меняющий его восприятие мира.

Сюжетно-ролевая игра влияет также на развитие произвольных процессов, о чем говорится в исследованиях А.В. Запорожца. Дети показывают лучшие количественные и качественные результаты при произвольном запоминании, удержании определенной позы и построении сложных движений в условиях сюжетно-ролевой игры, нежели чем при выполнении заданий и инструкций, которые дает взрослый.

Л.А. Венгер говорит о важности сюжетно-ролевой игры в развитии умения детей принимать и уважать чужую точку зрения, смотреть на вещи глазами другого человека.

Для дальнейшего изучения рассмотрим возрастосообразные характеристики сюжетно-ролевой игры. Д. Б. Эльконин выделил четыре уровня развития игровой деятельности в соответствии с такими показателями, как: содержание игры, отношение к правилам, характер роли и логика действий. (Приложение 1)

Опираясь на уровни, выделенные Д. Б. Элькониным, Е.О. Смирнова и О.В. Гударёва описали содержание игры современных детей. С точки зрения авторов, роль – это смысловой центр любой сюжетно-ролевой игры, ее основная единица. Именно она задает структуру и компоненты игры: воображаемую ситуацию, игровые действия, использование предметов, отношения с партнерами, и пр.

1) «Роль в действии». Выполнение игровых действий с игрушками является главным смыслом игры. Роль, как правило, не называется и не обозначается и представлена в виде игровых манипуляций, развернутых и однообразных. Игры непродолжительны, не вызывают яркого эмоционального отклика и не увлекают

детей надолго: они быстро теряют интерес и переключаются на другие виды деятельности;

2) «Роль в сюжете». Главное наполнение игры здесь – действия, заданные ролью и сюжетом. Не смотря на появление специфической ролевой речи, направленной на других играющих, истинного взаимодействия не происходит – дети играют сами по себе, каждый свою роль, хоть они и объединены сюжетом. Отношения между персонажами формальны: ни деловых, ни эмоциональных взаимодействий не возникает. Посреди игры дети легко могут переключиться на неигровые действия;

3) «Роль в отношении». Для детей самым важным в игре становятся отношения с другими людьми. Поэтому и игровые действия приобретают более адресный характер. Как и игровая речь, они направлены к другим играющим. Роли связаны, влияют друг на друга и на развитие сюжета. События игры и действия детей логичны, последовательны и разнообразны. Они близки к реальности и повторяют натуральные действия того персонажа, которого ребенок выбрал. При этом в сюжеты и события игры привносятся элементы творчества и сильная эмоциональная вовлеченность.

Исходя из описанных уровней, мы делаем вывод, что четвертый уровень по Д. Б. Эльконину и уровень «роль в отношении» Е.О. Смирновой, О.В. Гударёвой соответствуют наиболее развитой форме сюжетно-ролевой игры. Однако исследования педагогов и психологов демонстрируют, что у 60% дошкольников уровень развития игры низок и представляет собой однообразные манипуляции с предметами. У 35% детей в возрасте 3-7 лет средний уровень, они намечают сюжет и используют роли. И только 2% современных детей продемонстрировали проявления развернутых ролевых отношений и создания игрового пространства, что соответствует высокому уровню развития игры [30]. Схожая ситуация зафиксирована в исследовании, описанном Е.Д. Макаровой, оценивавшей уровень развития игры дошкольников по методикам Калининой Р.Р., Урунтаевой Г.А., О.В. Солнцевой. Она сделала вывод, что в наше время дети черпают идеи для сюжетно-ролевых игр не из реальной, повседневной жизни, а из вымышленного,

телевизионного и компьютерного мира. При этом в возрасте 4-6 лет особых различий в выборе детьми тем для игр не наблюдается. Большинство детей от 3 до 6 лет (из 281 наблюдаемого ребенка) демонстрировали потребность в помощи воспитателя при распределении ролей. При попытке распределить роли самостоятельно детьми 5-6 лет, часто возникали конфликтные ситуации, и игра распадалась, толком даже не успев начаться. Только одна четвертая часть играющих детей (25,6%) обратилась за помощью к взрослому, если им не удавалось найти решение проблемы самостоятельно.

У дошкольников средней и старшей группы преобладающим мотивом игр были внешние манипуляции с предметами, которые соответствовали реальным действиям с такими предметами. Ролевое поведение и игровые действия детей достаточно точно соответствовали образам, которые они для себя выбрали, но ни в одной группе детей не просматривалось отражение отношений с другими персонажами. Главным для них, по сути, была просто реализация игровых действий. Только 22,3 % детей старшего дошкольного возраста, т.е. чуть больше одной пятой части всех наблюдаемых, показали строгое соблюдение роли в процессе игры и полное соответствие своего игрового поведения этой роли.

Игровые действия детей 4-6 лет скудны и стереотипны: «Доктор» ставит градусник и слушает больных фонендоскопом, «Моряки» плавают на корабле, сходят на сушу и снова поднимаются на корабль, и т.д. Ни дети средней, ни дети старшей группы не использовали атрибуты или предметы-заместители. Самостоятельно в процессе игры они пользовались только готовыми игрушками и лишь по прямому их назначению. А при постановке перед ними проблемного вызова, играющие оказались не готовы к тому, чтобы заменить игрушки другими похожими или их заместителями, а также добавить в игру новое оборудование. К примеру, накрывая на стол для гостей-игрушек, девочка 4 лет не смогла найти нужное количество тарелок для обеда и поэтому просто убрала из-за стола одного из «гостей», даже не предприняв попытки найти и использовать вместо тарелки другой подходящий предмет. А мальчики в старшей группе не принимали в игру «Черепашки-ниндзя» четвертого игрока в связи с тем, что для него не нашлось

подходящего оружия (меча). Воспитатель предложил заменить его деревянной линейкой, но мальчики единогласно отвергли эту идею. Игра сошла на нет достаточно быстро, ведь по задумке «черепашки-ниндзя» могут победить врагов только вчетвером.

Использование предметов-заместителей во время игры продемонстрировала лишь шестая часть детей старшей группы (16,8 %).

Дети 3-4 лет практически не используют ролевую речь. Обращаясь к другому ребенку, они называют имя играющего, а не его ролевого персонажа. Разыгрывая сюжеты с игрушками, дети использовали кратковременное, фрагментарное и односложное речевое взаимодействие. Дети 4-6 лет обращаются к другим участникам игры «по роли»: «Капитан», «Папа», «Принцесса», «Человек-паук», и т.д. Однако развернутые, интересные ролевые диалоги отсутствовали даже в старшем возрасте. Если в игре возникали конфликты, дети решали их не внутри игры, через игровые отношения, а через реальные.

Дети 3-4 лет практически не используют правила игры как регулятор игровых действий. А в 4-6 лет правила применялись только лишь для урегулирования конфликтных ситуаций, но нарушения логики и последовательности игровых событий не были опротестованы другими участниками игры.

В исследованиях Л. А. Синицару, В. С Чернявской; О.В. Ахмадуллиной, Е.О. Смирновой; Ю.С. Солдатовой, так же отмечается низкий уровень развития сюжетно-ролевой игры дошкольников. Кроме того, авторы обращают внимание на тот факт, что увеличивается число неиграющих детей, на предложение взрослого поиграть, многие дети выбирают рисование, конструирование, настольно-печатные игры т.д.

Проведя анализ данных исследований, мы смогли сделать следующие выводы, которые представляют интерес для нашего исследования. Мы признаем принципиальное значение сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития и воспитания дошкольника, однако, быть ведущей деятельностью и оказывать должное влияние она может только в случае своего полноценного развития. Главный вывод заключается в том, что уровень развития сюжетно-ролевой игры у

детей снижен. Она не достигает своей развитой формы и остается на низком уровне у подавляющего большинства дошкольников. Мы предполагаем, что решением обозначенной проблемы может является активно включенная и поддерживающая позиция педагога.

1.2 Проявления детьми дошкольного возраста инициативы в сюжетно-ролевой игре.

В толковом словаре русского языка С.И. Ожегова «инициатива» понимается как почин, внутреннее побуждение к новым формам деятельности, предприимчивость, руководящая роль в каких-либо действиях. В новом словаре русского языка Т.Ф. Ефремовой, понятие «инициатива» имеет схожие значения: внутреннее побуждение к новой деятельности, почин, начинание; руководящая роль в каких-либо действиях; способность к самостоятельным, активным действиям, предприимчивость.

С точки зрения социологии, инициатива понимается как тип социальной активности, связанный с выдвижением новых идей или форм деятельности [22].

В педагогике понятие инициатива определяется как проявление творчества в деятельности, внутреннее побуждение к ее новым формам [23].

В психологии инициатива рассматривается как проявление субъектом активности, не стимулированной извне и не определенной независимыми от него обстоятельствами [8].

А. В Святцева, С. Б. Шухардина под инициативой понимают высокий уровень активности, который проявляется в стремлении к начинанию какого-либо дела и способности к осознанным самостоятельным действиям во взятой на себя роли.

Однако, по мнению Е.О. Смирновой, не стоит называть инициативой любые проявления активности ребенком. Подлинной инициативой в дошкольном возрасте можно считать только проявление осмысленных действий ребенком. А связь гиперактивности и двигательной расторможенности ребенка с инициативой ошибочна.

К.А. Абульханова в своих работах представляет инициативу как свободную форму самовыражения, отвечающую потребностям субъекта и дающую возможность не только выразить себя, но и заявить о себе, своих желаниях и притязаниях [3].

Таким образом, можно констатировать некое единство взглядов всех исследователей на трактовку понятия инициативы, а именно, как форму активности ребенка. В нашем исследовании мы будем опираться на понятие, сформулированное Е.О. Смирновой.

В. Г. Маралов говорит о том, что без проявления детьми любой инициативы, развитие и проявление их активности невозможно. В то же время, проявляемая ребенком-дошкольником спонтанная инициатива, не соответствующая ожиданиям взрослого, блокируется с помощью различных запретов и ограничений. И соответственно поддерживается только та инициатива, которая отвечает поставленным педагогом задачам и общепринятым установкам [18]. Однако же автор отмечает, что любые проявления детской инициативы должны быть обязательно поддержаны. Крайне важно придать им значимость и положительное направление, иначе ребенок может перестать проявлять социальную активность и интерес к окружающему.

Для дальнейшего изучения необходимо рассмотреть особенности проявления инициативы у детей дошкольного возраста.

В.А. Ситаров, В.Г. Маралов выделили следующие компоненты инициативы:

1) *Мотивация*. Суть данного компонента состоит в том, что в дошкольном возрасте дети очень любопытны и активны, поэтому стремятся к общению и играм, что является для них основным мотивом к проявлению инициативы.

2) *Направленность*. Инициатива ребенка может быть направлена в сторону разных видов деятельности. В связи с этим, одни дошкольники будут лучше проявлять инициативу в игре, другие - в общении.

3) *Качество и общественная ценность*. Ребенок может включаться в различные виды деятельности. И в зависимости от того, в какую деятельность он включается и что он привносит свое в эту деятельность, способствует ли это

решению задачи и достижению целей и насколько, можно судить о данном компоненте. Если ребенок предлагает поиграть в догонялки - это одна ситуация, и совсем другая — если призывает своих друзей совершить что-то опасное для их здоровья либо подговаривает навредить другому ребенку.

4) *Определенность-неопределенность*. О данном компоненте судят по тому, насколько четко и аргументированно сформулирована инициатива. Пример неопределенной инициативы: «Давайте во что-нибудь поиграем». «Давайте сыграем в настольный "Хоккей"» - пример более определенной формулировки инициативы.

5) *Устойчивость*. О данном компоненте можно судить по тому, насколько настойчив ребенок, утверждая свои желания и инициативы. Будет ли он отстаивать их до конца или же быстро уступит под чужим давлением.

6) *Мера принятия ответственности*. Этот компонент определяет то, готовы ли ребенок принять ответственность за проявленную инициативу: будет ли он выполнять деятельность, к которой призвал других детей, или же сам быстро откажется от выполнения или даже начнет мешать другим.

7) *Уровень*. В дошкольном возрасте в основном преобладает нормативный уровень активности, соответственно и инициативы носят нормативный характер.

8) *Частота*. В этом компоненте рассматривается, способен ли ребенок проявлять инициативу в различных сферах жизни. Есть дети, готовые проявить себя всегда и во всех областях, а другие пассивны, от них трудно ожидать проявления инициативы [19].

Типы проявления инициатив у дошкольников были разделены В.Г. Мораловым на две группы:

1) *Инициативы, связанные с организацией деятельности.*

Сюда относятся: инициативы-примеры, инициативы-предложения, инициатива-поддержка, инициатива-доверие, инициатива-распределение поручений.

2) *Инициативы, связанные с исполнением.*

Сюда относятся: инициативы, выдвигаемые в ходе осуществления деятельности, познавательные вопросы детей, инициатива-критика, инициатива-помощь, инициатива-предложение себя в качестве исполнителя.

Мы рассмотрели обозначенные виды инициатив. Учитывая все выше сказанное, можно констатировать, что уже в детском возрасте инициативы достаточно многообразны и характеризуют важные качественные аспекты социальной активности. Перейдем к рассмотрению особенностей проявления инициатив у дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

Авторы методики «Отслеживание развития ребенка-дошкольника в образовательном процессе» Н.А. Короткова и П.Г. Нежнов выделяют следующие формы проявления инициативы в соответствии с видами деятельности дошкольников: творческая, инициатива как целеполагание и волевое усилие, коммуникативная, познавательная. Для нашего исследования наибольший интерес представляет первая форма проявления инициативы.

Творческая инициатива подразумевает включенность в сюжетную игру как основную творческую деятельность ребенка, где развиваются воображение, образное мышление. Д.Б. Эльконин, Н.Я. Михайленко говорят о том, что в игре интенсивно развивается активность и инициатива ребенка. Психологи выделяют три уровня развития творческой инициативы в игре:

а) ребёнок активно разворачивает несколько связанных по смыслу условных игровых действий, многократно их повторяет и использует предметы-заместители;

б) у ребенка имеется первоначальный замысел, он принимает на себя игровые роли и обозначает их речью, активно ищет или изменяет существующую игровую среду, разворачивает отдельные эпизоды сюжета в процессе игры, переходит от одной роли к другой и от одного сюжетного эпизода к другому, не заботясь при этом об их связности;

в) у ребенка имеются разнообразные игровые замыслы, он активно создаёт предметную обстановку, согласно замыслу, в процессе игры соединяет разные сюжетные эпизоды в новое целое, и выстраивает таким образом оригинальный сюжет.

Для того чтобы понять уровень проявления данных инициатив у современных детей обратимся к исследованиям последних лет. Рассматривая проявления детской инициативы в сюжетно-ролевой игре нам представляется наглядным исследование Смирновой Е.О., Солдатовой Ю.С. «Особенности проявления инициативы современных дошкольников».

Результат исследования показал, что проявление инициативы в игровой деятельности было зафиксировано только у 6 детей из 50 наблюдаемых. Эти дети самостоятельно придумывали и озвучивали сюжетную линию игры, соотносили свои действия с действиями других играющих, могли использовать предметы-заместители. Остальные либо не играли совсем, либо осуществляли фрагментарные, стереотипные, однообразные действия с игрушками.

Опыт исследователей заслуживает внимания и помогает нам сделать соответствующие выводы: проявление инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре находится на уровне ниже среднего. Данные показатели можно связать с результатами исследования, полученными В.И. Ребровой. В исследовании принимали участие 300 воспитателей дошкольных образовательных учреждений из нескольких регионов Российской Федерации, которым предложили по пятибалльной шкале оценить степень владения каждым из 13 трудовых действий, представленных в Профессиональном стандарте педагога. Результаты исследования показали, что в наименьшей степени (2,4 балла) педагоги владеют трудовым действием «Активное использование недирективной помощи и поддержка детской инициативы и самостоятельности» [26].

Таким образом, проанализированные исследования позволяют выявить следующую взаимосвязь. Уровень сформированности игровых умений детей и проявление инициативы в игре в большей степени зависят от педагога, уровня его компетенций и игровой позиции. Результаты исследований позволяют говорить о необходимости выявления профессиональных умений педагога и его готовности к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Первым шагом на этом пути является определение ряда компетенций, которыми должен владеть педагог.

1.3 Характеристика профессиональной деятельности педагога по поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

Профессиональная педагогическая деятельность имеет системный характер, проявляющийся в единстве целей, мотивов, действий и результатов. Основными видами педагогической деятельности традиционно является воспитание и преподавание.

Многие факторы влияют на качество и эффективность педагогической деятельности. Одним из таких факторов - профессиональная готовность педагога, которая является первичным, обязательным условием и предпосылкой успешного выполнения любого вида деятельности.

Понятие готовности к профессиональной деятельности педагога, согласно мнению Хозяинова Г.И., понимается как определенный уровень развития личности, временное ситуативное состояние, механизм регуляции деятельности, особое кратковременное или длительное психическое состояние, концентрация сил личности, направленных на выполнение определенных действий [39].

Современная педагогика профессионального образования для определения профессиональной готовности вводит понятие профессиональной компетентности (А.К. Маркова, В.И. Кашницкий, Л.А. Петровская, В.А. Сластенин и др.).

В научных трудах Выготского Л.С., Зеера И.Ф., Давыдова В.В., Зимней И.А., Молчанова С.Г., Леонтьева А.Н., Сластенина В.А., Яковлевой Г.В. и других, изложена методологическая основа исследования профессиональной компетентности педагога.

В работах разных исследователей содержание профессиональной компетентности представлено по-разному: в виде способности реализовать на определенном уровне профессионально-должностные требования (И.Г.Климович); в виде способности к актуальному выполнению деятельности

(М.А.Чошанов); в виде сложной единичной системы внутренних психических состояний и свойств личности специалиста (Ю.В.Варданян).

В связи с этим, делаем вывод, что в настоящее время не существует единого определения понятия «компетентность». Это связано с тем, что сам термин еще не

устоялся окончательно и употребляется в большинстве случаев для выражения достаточного уровня профессионализма и квалификации специалиста [34].

И.А. Зимняя провела глубокий анализ основных принципов, положений и места компетентного подхода в современном российском образовании [13]. Согласно ее трактовке, компетенции - это цели образовательного процесса, некие потенциальные психологические новообразования человека. Компетентность же – результат, уже сформировавшаяся совокупность качеств личности специалиста; актуальные, деятельностные его проявления. То есть компетентный специалист – это человек, который обладает нужными для конкретного вида деятельности знаниями, умениями и навыками, а компетентность – черта личности, обладающей этим набором нужных компетенций [12].

В профессиональном стандарте «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» прописаны необходимые умения (компенции), которыми должен владеть современный педагог дошкольного образования. Одной из важных компетенций является поддержка детской инициативы.

При рассмотрении вопроса готовности педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре Т.И. Юстус обозначила следующие компетентности и ценности воспитателя: игровая компетентность, работа с интересами ребенка и управление предметно-развивающей средой. Исходя из этого, можно сформулировать группы компетенций воспитателя, необходимых для поддержки детской инициативы в сюжетно-ролевой игре:

1) Владение способами наблюдения за игрой детей и оценки уровня игровых умений дошкольников.

Т.И. Юстус указывает, что важным умением для педагога является наблюдение за свободной игрой дошкольников и умение оценивать уровень развития их игровых способностей [40].

Для этого он должен уметь отбирать ключевые показатели наблюдения, замечать проявления детей, уметь определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню детей.

Показателями для наблюдения могут быть: вызов, ответ на вызов, ролевой или внутренний конфликт, семантическое пространство/время игры, переход между смысловыми пространствами игры [4].

Наблюдение за детскими играми дает полезную информацию воспитателю. Обычно в играх отображаются те события, которые особенно заинтересовали детей - это могут быть неясные, нечеткие знания, требующие уточнения, углубления и дальнейшего обогащения [15].

Полякова М.Н. подтверждает эффективность подобных наблюдений и предлагает несколько вариантов выявления детских интересов: фиксация детских вопросов, ситуация «Что мне интересно?», образовательная ситуация «Копилка интересов» [24].

2) Владение способами поддержки любопытства и интереса детей к теме игры.

Т.И. Юстус указывает, что для взрослого является крайне важным умение удивляться и удивлять, способность изменять образовательную деятельность так, чтобы она способствовала поиску ответов на детские вопросы, проявлять гибкость в отношении организации распорядка дня и конкретной познавательной деятельности, умение слышать и поддерживать детское любопытство, способность предъявлять детский интерес родителям и включать их в работу [42].

Педагог должен уметь предложить ход развития игры в случае затруднения. Если игра начала распадаться или «застряла», он должен суметь предложить неожиданный поворот сюжета, или ввести новую игрушку, или взять на себя дополнительную роль, тем самым стимулируя игровую активность детей [31].

При этом необходимо учитывать, что в разном возрасте и на разных этапах развития игры дети интересуются определенными сторонами действительности. До 3х лет дети проявляют любопытство к предметам, которые используют взрослые, их свойствам и применению. В возрасте 3-4 лет интерес детей вызывают

действия, выполняемые взрослыми в процессе какой-либо деятельности. А в возрасте 5-6 лет детей начинает интересовать взаимодействие и общение людей [15].

Также важно уметь создать ситуацию игрового вызова (проблемной ситуации). Если проблема поставлена грамотно, эмоционально окрашена, соответствует интересам детей, то она обязательно вызовет познавательные вопросы и побудит детей проявить инициативу [18].

По мнению Комаровой Н.Ф., игровые проблемные ситуации могут быть созданы с помощью активизирующего общения взрослого с детьми, в ходе которого воспитатель побуждает детей к проявлению инициативы, самостоятельности, творчества в игре. Важно учитывать, чтобы игровые проблемные ситуации, поставленные воспитателем в процессе активизирующего общения, ставились с учетом уровня актуального развития - ребенок должен быть в состоянии самостоятельно их разрешить [15].

Кроме этого, педагог должен уметь подбирать ресурсы для поддержки интереса детей к теме игры (книжки, картинки, мультфильмы). К примеру, народная волшебная сказка, по мнению Л.И. Элькониной – это выразительная и понятная детям форма представления инициативного отношения к миру (принятия решения действовать и, следовательно, определиться в человеческом мире). В сказке акцент делается на то, как удачно герой принял решение, выбрал то или иное дело, взял на себя выполнение каких-либо обязательств, а не на то, каким способом он осуществлял свое намерение [40].

3) Владение способами поддержки игровой коммуникации детей.

Компетентный педагог должен уметь оказывать помощь в разрешении конфликтов и других проблем взаимодействия детей, например, разрешать ситуации, когда ребенка не берут в игру.

Маралов В.Г. указывает, что для развития детской инициативы крайне важно суметь правильно организовать взаимодействие детей и научить ребенка занимать разные позиции в игре: как самому инициировать игру, так и принимать, и исполнять инициативы другого. При объединении детей в группы, необходимо

обращать внимание на их тип активности. Учитывая это, можно объединить инициативных детей с исполнительными, что даст хорошие результаты. А вот если объединить инициативных или импульсивных дошкольников друг с другом, это может привести к конфликтам [19].

Удова О.В., Чапчикова О.И. для стимулирования инициативы во взаимодействии с детьми предлагают в конце игры обязательно обращать внимание на появление воспитанниками инициативы, давать положительную оценку и подчеркивать успешность каждого ребенка. Особое внимание следует уделять созданию ситуаций успеха. Если выдвинутая ребенком идея не поддерживается сверстниками, ее можно повторить, переформулировать и преподнести так, чтобы она стала интересна другим детям. Тем самым помочь ребенку почувствовать уверенность в себе и своих идеях [38].

Смирнова Е.О. утверждает, что оптимальной для формирования и развития детской инициативы в игре является поддерживающая позиция воспитателя, которая направлена на поддержку инициативы детей в игре. Воспитатель при этом является одновременно и партнером по игре, и ее организатором. Он принимает участие в игре и в разрешении детских конфликтов, но не назойливо и не заметно [30].

4) Владение способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения и развития игры.

Доказано, что проявлению детской инициативы способствует доступная, многофункциональная предметно-развивающая среда, с наличием неоформленных материалов для игры, в то время как в жестко структурированном пространстве с заданными центрами активности дошкольники проявляют меньшую инициативу [2].

Т.И. Юстус в блок управления предметно-развивающей средой группы включает следующие компетенции: умение взрослого преобразовать пространство группы, учитывая новые задачи; умение сотрудничать с детьми при оформлении пространства группы. Он должен уметь организовать среду группы так, чтобы она

способствовала проявлению инициативы - сделать ее мобильной, гибкой, способной меняться в соответствии с новым замыслом [42].

По мнению Поляковой М.Н., развитию инициативы детей способствует привлечение их к изменению предметно-развивающей среды группы. Дети могут выражать свое отношение к центрам активности, обсуждать их достоинства и недостатки, выдвигать предложения по изменению группы: что можно привести нового, а что лучше оставить, как есть [24].

Итак, можно сделать вывод, что профессиональная деятельность педагога по поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре имеет комплексный, системный характер и подразумевает ряд компетенций, которыми должен владеть педагог.

Таким образом, инструментарий экспертизы будет включать установление степени соответствия педагога следующим критериям:

- 1) Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений;**
- 2) Владение способами поддержки интереса детей к теме игры;**
- 3) Владение способами поддержки игровой коммуникации детей;**
- 4) Владение способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения и развития игры.**

Исходя из этого, для выявления уровня готовности педагогов к поддержке детской инициативы, мы вывели следующие умения, позволяющие нам определить его компетентность: умеет отбирать ключевые показатели для наблюдения; замечает проявления детей; определяет степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню; умеет поддержать и создать ситуацию игрового вызова (проблемную ситуацию); умеет подбирать ресурсы для поддержки интереса детей к теме игры; умеет оказывать помощь детям в разрешении конфликтов и ситуаций, когда ребенка не берут в игру; умеет использовать полифункциональный материал; умеет привлекать детей к созданию игрового пространства.

1.4 Обоснование инструментария экспертизы готовности педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

Педагогическая деятельность представляет собой непрерывное решение педагогических задач. Педагогическая задача является результатом осознания педагогом цели воспитания или обучения, а также условий и способов реализации ее на практике. Человек, являющийся субъектом и объектом взаимодействия с педагогом в ходе решения педагогической задачи, в результате приобретает новые знания, умения или качества личности.

В настоящее время выделяют три основных подхода к пониманию сущности педагогической задачи:

Подход 1)

Педагогическая задача – это прогрессивные изменения знаний, умений и отношений учащихся (Б.Г. Ананьев, Н.В. Кузьмина);

Подход 2)

Педагогическая задача – это планируемые эффекты развития, продвижения и роста учащихся, которые проявляются в формировании способностей успешно решать разнообразные жизненные ситуации и проблемы;

Подход 3) Педагогическая задача – это некая знаковая модель определенной педагогической ситуации, которая изменяется в соответствии с логикой поставленной цели реализуемого педагогического процесса.

Педагогические задачи могут быть следующих типов:

Стратегические задачи (сверхзадачи) – выражают общую цель воспитания, которая формируется в эталонных представлениях о том, какие качества должны быть сформированы у ребенка в рамках педагогического процесса.

Тактические задачи – предусматривают направленность на получение определенных результатов воспитания, приуроченных к конкретному этапу педагогического процесса.

Оперативные задачи – представлены ближайшими и текущими задачами, которые встают перед педагогом непосредственно в момент педагогической деятельности.

Все педагогические задачи можно разделить на два больших класса — задачи по воспитанию человека и задачи по обучению, каждый из которых подразделяется на группы задач. Задачи обучения — это изложение материала, проверка полученных знаний, использование различных способов пересказа книги, отработка определённых навыков. Задачи воспитания способны выработать творческое отношение к учебно-познавательной и трудовой деятельности, пробудить у человека веру в успех, изменить в положительную сторону его отношение к коллективу, стимулировать ответственные поступки.

На современном этапе, в связи с постоянным поиском путей решения проблем образования и различных педагогических задач, вопрос об обосновании выбора инновационных педагогических технологий становится все актуальнее. Одна из таких технологий - метод кейса. Он представляет собой исследование конкретной ситуации или обучающего практического случая, в котором содержится проблема.

Метод изучения ситуации возник в Гарварде, который до сих пор активнее других высших учебных заведений применяет кейсы при обучении праву и медицине, но Гарвардская школа бизнеса, основанная в 1908 г., лидирует по количеству часов, которые отводятся занятиям по этому методу. Параллельно метод развивался в Чикагской школе социологии, а с 20-х годов прошлого века гарвардский метод стал применяться и в европейском образовании.

В России метод конкретных ситуаций стал активно применяться как технология в образовании взрослых и профессионально-ориентированном обучении не так давно, начиная с 90-х годов XX века [1].

Исследуя данный метод, мы сделали вывод, что с начала 20в. основные характеристики кейсов не претерпели значительных изменений. Требования, которым должен удовлетворять хороший кейс, следующие: соответствие четко поставленной цели создания; соответствующий уровень трудности; иллюстрирование нескольких аспектов жизни; актуальность на сегодняшний день; моделирование типичных ситуаций; развитие аналитического мышления; провоцирование дискуссии; наличие нескольких возможных решений.

Согласно А. Долгорукову, при создании кейса необходимо соблюдать следующие основные этапы:

- 1) Сформировать дидактическую цель кейса.
- 2) Определить проблемную ситуацию.
- 3) Выделить основные тезисы, которые необходимо воплотить в тексте и построить программную карту кейса.
- 4) Найти институциональную систему (организацию, ведомство и т.д.), которая имеет непосредственное отношение к тезисам программной карты.
- 5) Собрать информацию относительно тезисов программной карты кейса в институциональной системе.
- 6) Построить или выбрать модель ситуации, которая отразит деятельность института; проверить ее соответствие реальности.
- 7) Написать текст кейса.
- 8) Продиагностировать правильность и эффективность кейса; провести методический учебный эксперимент для выяснения эффективности данного кейса.
- 9) Подготовить окончательный вариант кейса.

В структуру кейса входит:

А) Сюжетная часть, представленная совокупностью действий и событий, раскрывающих содержание текста;

Б) Информационная часть, которая содержит информацию, необходимую для анализа ситуации;

В) Методическая часть, разъясняющая, какое место данный кейс должен занимать в структуре учебной дисциплины и определяющая задания по анализу кейса.

При решении кейсов М. А. Долгоруков рекомендует соблюдать 5 этапов:

1. Ознакомиться с ситуацией и ее особенностями.
2. Выделить основную проблему (основные проблемы), выделить факторы и персоналии, воздействующие на нее.
3. Предложить концепции или темы для «мозгового штурма».
4. Проанализировать последствия принятия тех или иных решений.

5. Решить кейс, т.е. предложить один или несколько вариантов (алгоритмов) действий, предположить, какие проблемы могут возникнуть, и указать способы их предотвращения и решения [10].

Метод кейса эффективен не только для обучения, но также и для оценки уровня сформированности ключевых компетенций сотрудников, на что указывает С.Ю. Бордовская. Современные требования работодателей формируются не только и не столько в формате «знаний» работников, сколько в терминах, которые характеризуют их способы деятельности («способность», «умения», «готовность»). Сформированность тех или иных компетенций можно оценивать по результату решения проблемных ситуаций.

Использование кейс-метода как диагностического средства позволяет получить комплексную оценку уровня сформированности ключевых компетенций; оценить умение применять как теоретические знания и навыки, личный практический опыт, так и социальные способности при решении практических задач; оценить навыки искать и находить наиболее рациональное решение поставленной проблемы [5].

Исходя из всего описанного выше, можно сделать вывод, что метод кейса имеет ряд преимуществ:

- 1) Метод современен, актуален на сегодняшний день и не устареет слишком быстро;
- 2) Высокая приближенность к реальной жизни – возможность моделирования типичных для конкретной профессиональной сферы ситуаций и проблем;
- 3) Многовариантность – возможны различные варианты ситуаций и их легко изменять, в том числе регулировать уровень сложности;
- 4) Каждая ситуация имеет несколько возможных решений, что наглядно проявляет уровень профессиональной компетентности сотрудника, его способность решать определенный круг задач.

Поэтому метод кейса будет оптимальным выбором для инструментария экспертизы готовности педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Он позволит провести глубокий, полный, комплексный анализ

деятельности педагога и проверить его профессиональные умения на основе решения конкретных случаев (ситуаций).

Выводы по 1 главе:

В результате анализа теоретических основ готовности педагогов к поддержке детской инициативы были рассмотрены особенности сюжетно-ролевой игры как одного из видов деятельности в дошкольном детстве. Сюжетно-ролевая игра рассматривается как: ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста, способствующий его всестороннему развитию (Л.С. Выготский); неотъемлемая и важная часть деятельности детей дошкольного возраста (ФГОС ДО); как деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально созданных игровых условиях воспроизводят действия взрослых и отношения между ними (В. Зинченко); как игры, в которых ребенок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, сказок, рассказов. (А.М. Новиков). Главной особенностью игры является создание мнимой (изображаемой) ситуации, именно поэтому она отличается от любой другой деятельности (Л.С. Выготский).

В результате анализа научной литературы выявлено значения сюжетно-ролевой игры для развития ребенка. Сюжетно-ролевая игра играет важную роль в развитии, воспитании детей и имеет возможность органично включиться в разные виды их организованной и самостоятельной деятельности (С.Л. Новоселова); имеет огромное значение для психического развития детей; способствует развитию мотивационно-потребностной сферы личности, возникновению новых по своему содержанию мотивов деятельности; способствуют осознанию своего ограниченного места в системе отношений взрослых (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и Д. Б. Эльконин); имеет большое значение для формирования символической (знаковой) функция сознания ребенка; систематизирует представления ребенка об объектах и явлениях действительности (В.В. Давыдов, Л.А. Венгер, Д.Б. Эльконин); при использовании предметов-заместителей в игре развивается такое важное свойство как воображение (В.В. Давыдов); способствует формированию способности ребенка принимать и уважать чужую точку зрения, смотреть на вещи глазами другого человека (Л.А. Венгер); сюжетно-ролевая игра

имеет максимальное значение для развития произвольных процессов (А.В. Запорожец).

В рамках исследования были изучены уровни развития игровой деятельности детей. Анализ исследований Смирновой Е.О., И.А Рябковой, Е.Д. Макаровой, Л. А. Синицару, В. С. Чернявской; О.В. Ахмадуллиной, Ю.С., Солдатовой, показал, что у 60% современных детей уровень развития игры определяется как низкий. Содержание игры дошкольников сводится к однообразным действиям с предметами. Темы сюжетно-ролевых игр современных дошкольников возникают не из реального мира взрослых, а из виртуального, телевизионного, компьютерного. Так же большинство детей при распределении ролей нуждаются в помощи взрослого.

Таким образом мы пришли к выводу что, сюжетно-ролевая игра имеет принципиальное значение для всестороннего развития и воспитания дошкольника, однако, быть ведущей деятельностью и оказывать должное влияние она может только в случае своего полноценного развития.

В результате анализа теоретических источников были рассмотрены проявления детьми дошкольного возраста инициатив в сюжетно-ролевой игре. Понятие «инициатива» трактуется разными авторами как почин, внутреннее побуждение к новым формам деятельности, предприимчивость, руководящая роль в каких-нибудь действиях (толковый словарь С.И. Ожегова); как тип социальной активности, связанный с выдвижением новых идей или форм деятельности (Г.В. Осипов); как проявление творчества в деятельности, внутреннее побуждение к ее новым формам (М.Ю. Олешков, В.М. Уваров); как проявление субъектом активности, не стимулированной извне и не определенной независимыми от него обстоятельствами (С.Ю. Головин); как высокий уровень активности ребенка, который выражен в стремлении начать новое дело и способности к самостоятельным действиям (А. В Святцева, С. Б. Шухардина); как свободную форму самовыражения, отвечающую потребностям субъекта; побудительный аспект общения, познания, деятельности (К.А. Абульханова); как отдельный случай проявления активности, связанный с началом, организацией деятельности

или чего-либо (В.Г. Моралов); Е.О. Смирнова считает, что далеко не всякую проявленную активность дошкольника можно назвать инициативой, а лишь ту, которая, проявляется в осмысленных действиях ребенка, включенных в состав традиционных детских деятельностей.

Таким образом мы констатировали некое единство взглядов всех исследователей на трактовку понятия инициативы, а именно, как форму активности ребенка.

Также требовалось рассмотреть компоненты инициативы: мотивационный; качество и общественная ценность; направленность; определенность-неопределенность; мера принятия ответственности; устойчивость; частота; уровень (В.А. Ситаров, В.Г. Маралов).

Анализ исследований Е.О. Смирновой, Ю.С. Солдатовой, В.И. Ребровой, позволил выявить взаимосвязь - уровень сформированности игровых умений детей и проявление инициативы в игре в большей степени зависят от педагога, уровня его компетенций и игровой позиции. Результаты исследований позволяют говорить о необходимости выявления профессиональных умений педагога и его готовности к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Через понятие «готовность педагога», которое, понимается как определенный уровень развития личности, временное ситуативное состояние, механизм регуляции деятельности, особое кратковременное или длительное психическое состояние, рассмотрены характеристики профессиональной деятельности педагога по поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Сделан вывод, о том, что профессиональная деятельность педагога по поддержке детской инициативы в игре имеет комплексный, системный характер и подразумевает ряд компетенций, которыми должен владеть педагог. Выделены критерии, которые характеризуют готовность педагога к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Путем выявления ряда преимуществ метода кейсов, обоснован инструментарий экспертизы готовности педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

Таким образом, дальнейшая исследовательская работа будет направлена на разработку инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ЭКСПЕРТИЗЫ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГОВ К ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ НА ПРИМЕРЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

2.1. Цель, задачи и методика экспериментальной части исследования

Цель: Спроектировать инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры, провести его апробацию и изучить готовность педагогов к поддержке детской инициативы на сюжетно-ролевой игре.

Задачи:

1. Осуществить декомпозицию готовности педагога к поддержке инициативы детей к сюжетно-ролевой игре.

2. Разработать инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

3. Провести апробацию инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

4. Проанализировать результаты апробации инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

5. Разработать экспертные заключения, отражающие характеристику готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Для выявления критериев, характеризующих готовность педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре необходимо было выполнить декомпозицию трудового действия «Поддержка детской инициативы в разных видах деятельности» (на примере сюжетно-ролевой игры), (Профессиональный стандарт педагога (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)). При осуществлении декомпозиции были использованы исследования Юстус Т.И., Бажановой Т.В., Комаровой Н.Ф., Поляковой М.Н., Смирновой Е.О., Маралова В.Г., Элькониновой Л.И., Удовой О.В., Чапчиковой О.И., Алиевой Т.И., Г.В. Урадовских. Полученные результаты

декомпозиции готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-полевой игре представлены в таблице 1.

Таблица 1. Декомпозиция трудового действия «Поддержка детской инициативы в разных видах деятельности» (на примере сюжетно-ролевой игры)

Педагог владеет:	Данная компетентности могут быть раскрыты через следующие умения:
Способами наблюдения за игрой для осуществления оценки уровня игровых умений детей	Отбирать ключевые показатели для наблюдения за игрой детей
	Замечать проявления детей в процессе игры
	Определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню.
Способами поддержки интереса детей к содержанию сюжетно-ролевой игры	Выбирать наиболее эффективное средство поддержки интереса к содержанию игры
	Создать ситуацию «игрового вызова» для развития сюжета ребенком в сюжетно-ролевой игре
Способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения и развития игры	Использовать в игре полифункциональный (неоформленный) материал для развития воображения детей
	Привлекать детей к созданию игрового пространства для развития игры
Способами поддержки коммуникации детей для обеспечения игрового взаимодействия	Предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру

Выявленные умения, определяющие готовность педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, составили основу для разработки инструментария экспертизы и экспертного заключения.

2.2. Инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре

Для разработки инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре использовалась технология экспертизы с использованием кейсов.

В разработанный инструментарий входит два кейса: кейс №1 «Морское путешествие» и кейс № 2 «Пикник». Кейс №1 направлен на выявление уровня владения педагогами способами наблюдения за игрой для оценки игровых умений детей, способами поддержки интереса детей к теме игры, способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения и развития сюжетно-ролевой игры. Кейс №2 направлен на выявление уровня владения педагогами способами наблюдения за сюжетно-ролевой игрой для оценки игровых умений детей и способами поддержки их игровой коммуникации.

По своему содержанию кейс-задания отражают вопросы к различным смоделированным ситуациям с участием педагога и детей. При проектировании ситуаций были использованы материалы Т.И. Юстус [20]. Для ответа на заданные вопросы педагог формулирует собственное обоснованное решение, опираясь на описанные материалы без вариантов ответа. Ниже представлен разработанный инструментарий, включающий два кейса, диагностическую карту и форму экспертного заключения включающую значимые критерии и показатели для оценки результатов. При разработке диагностической карты были использованы диагностические материалы О.В. Солнцевой [34].

Инструментарий оценки готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Уважаемый педагог!

Вашему вниманию предлагается кейс №1 «Морское путешествие» и кейс №2 «Пикник», все задания составлены в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, содержание которого ориентирует Вас на поддержку инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Данные кейсы направлены на изучение Вашей готовности к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Инструкция: внимательно прочитайте каждый вопрос, продумайте Ваши действия по выполнению задания, напишите ответ, наиболее отвечающий Вашему мнению.

Желаем Вам удачи!

Кейс № 1 «Морское путешествие»

Запись сюжетно-ролевой игры

Дети обустривают пространство для игры. Катя, Вера и Оля расстилают большой кусок синей ткани.

- Раз, два, три, давайте, - одновременно опускают ее на пол (это море).

- А это что? - спрашивает Оля

- Это будет камень, - Максим кладет возле ткани серое кресло-мешок.

Максим, Игорь, Андрей на ткань бросают ракушки и подушки-мякиши (рыбы или камни).

Из мягких модулей и штурвала мальчики собрали корабль и разместились в нем.

Рядом из стульев с накинутой желтой и красной тканью девочки сделали две палатки (или домики) и обустривают их.

- Я капитаном буду! – вызывается Андрей.

- Скорее сюда, корабль сейчас отплывать будет, - имитирует ладонью у рта громкоговоритель.

Игорь ставит на стол окошко кассы и садится продавать билеты.

- Мне билет, - тут же подходит Вера.

- Куда?

- Туда, на корабль, - показывает рукой.

- Вот держите, - выдает билет.

- Дайте и мне один билет на корабль. – говорит Катя.

Игорь выдает билет.

Девочки с билетами берут сумочки и складывают в них какие-то вещи-игрушки для путешествия, с ними собираются на корабль.

- Ту-ту-у-у! – Максим изображает звуковой сигнал корабля.

- Бери скорее билет, - подбегают подружки к Оле.

- Да вот, я уже взяла.

Вместе идут на корабль.

- Отплываем. – скомандовал Андрей.

Все разместились на корабле и поплыли. Максим с краю полипропиленовой трубой стал грести как веслом.

Содержание кейс-заданий:

Задание 1. Учет возрастных особенностей – один из основополагающих педагогических принципов. Для дальнейшего решения кейса Вам необходимо определить возраст детей на основании записи игры. Укажите признаки, по которым Вы определили возраст детей.

Задание 2. В процессе сюжетно-ролевой игры педагог не может оставаться в стороне от играющих детей, ему важно уметь наблюдать за игрой для того, чтобы изменить свою позицию и вовремя дать новое направление игры. Для определения меры своего участия в ней, педагогу необходимо знать уровень игровых умений детей. Выберите для оценки игровых умений одного из играющих детей в игре «Морское путешествие». Заполните диагностическую карту. (Приложение 2) Отметьте знаком «+» если ребенок проявил данное умение и соответственно знаком «-» если нет.

Задание 3. Вам как воспитателю необходимо поддержать интерес детей к содержанию игры «Морское путешествие». Какое средство Вы выберете:

- просмотр мультфильма (укажите название)
- чтение художественной литературы (укажите название книги/рассказа)
- рассматривание иллюстрации (опишите что, по Вашему мнению, должно быть изображено). Объясните, в чем преимущество выбранного Вами средства? Как оно обогатит содержание игры детей, что нового может появиться в сюжете? В ролях, которые будут выбирать дети?

Задание 4. Продолжение записи игры «Морское путешествие». После того как все разместились на корабле и поплыли, Андрей упал на пол со словами, - «Я упал за борт. На меня нападают акулы». Вам как воспитателю необходимо поддержать игровой вызов Андрея. Предложите несколько вариантов ответа на игровой вызов, которые будут способствовать развитию дальнейшего сюжета игры.

Задание 5. Предложите вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре «Морское путешествие». Укажите, где они будут храниться в помещении группы. Приведите примеры возможного использования детьми полифункциональных (неоформленных) игровых материалов в игре «Морское путешествие». Какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры в «Морское путешествие» Вы создадите совместно с детьми? Как они будут использоваться в игре? Как они будут храниться в помещении группы? Какие рисунки и надписи могут сделать дети по теме игры в «Морское путешествие»? Где Вы разместите эти материалы?

Кейс № 2 «Пикник»

Запись сюжетно-ролевой игры

Дети играют в пикник. Поели, собрались ночевать. Придумали сделать палатку из столов и ткани. Девочки берут ткань и идут к столам.

- Вот на этот стол, - сказал мальчик.

Ткань большая и гладкая, соскальзывает со стола, дети не могут натянуть её.

- Давайте я вам помогу, - воспитатель берет ткань и накидывает её на два сдвинутых стола.

Дети радостно устремляются под столы. Всем там оказывается тесно, а воспитатель спрашивает:

- Что же делать?

Два мальчика придвигают третий стол, девочка помогает расправить ткань на палатке.

Костровой подходит к костру и обнимает его руками – защищает от разрушения, чтобы не задело столом, который как раз мимо костра двигают.

- Эй! Вы слишком близко.

- Ребята, посмотрите, у вас костер очень близко около палатки. Нужно его подальше переместить, - обращает внимание воспитатель.

Костровой и еще один мальчик молча отодвигают костер.

- А у меня места нет, - подходит к воспитательнице расстроенный мальчик. (всхлипывает, почти плачет).

Воспитатель берет его за руку и идет к палатке, приподнимает край ткани:

- Посмотри какую мы её теперь сделали тут всем места хватит.

Содержание кейс-заданий:

Задание 1. Учет возрастных особенностей – один из основополагающих педагогических принципов. Для дальнейшего решения кейса Вам необходимо

определить возраст детей на основании записи игры. Укажите признаки, по которым Вы определили возраст детей.

Задание 2. Компетентный педагог умеет оказывать помощь в разрешении конфликтов и других проблем взаимодействия детей, например, разрешать ситуации, когда ребенка не берут в игру.

Предложите способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру. *Обращаем Ваше внимание что требуется указать способ поддержки ребенка именно в момент наблюдения за конкретной игрой детей.

Оценка уровня готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Для оценки полученных результатов разработана форма карты экспертного заключения (Таблица 2), включающая графу «Рекомендации для педагогов», которые даются на основании экспертизы. Данное заключение состоит из четырех критериев оценки и граф: содержание задания; значимые критерии оценки; баллы; примечание. В экспертном заключении использована четырехуровневая балльная шкала, включающая словесную форму (индикаторы) и числовое выражение результата, где:

3 балла - педагог правильно решает задание;

2 балла - наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям;

1 балл - наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям;

0 баллов - допущены значительные ошибки или ответ отсутствует.

Шкала для оценки уровня готовности педагога к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре в разработанном инструментарии выглядит следующим образом:

17-24 баллов - готовность определяется как полностью сформированная;

9-16 баллов - готовность определяется как средне сформированная;

0-8 баллов - готовность определяется как низко сформированная.

Таблица 2. Форма экспертного заключения по оценке готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

Числовое выражение результата в баллах	Индикаторы
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания. Педагог способен:	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	К	
		К	
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Содержание сюжетно-ролевой игры дошкольников, представляет собой отношения между людьми. Дети берут на себя роль и выстраивают отношения с игровыми персонажами в соответствии со своей ролью, кроме того дети выделяют игровые действия, которые будут способствовать передаче отношения к другим участникам игры. Как правило свою роль дети называют перед началом игры. Действия, производимые ребенком, становятся		

	короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью		
Сумма баллов по критерию:			
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)	<p>Выбор мультфильма.</p> <p>Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д. Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр. Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними. Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы. В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма: мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики. Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>		
Способен поддержать «игровой вызов» ребенка	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.</p>		
Сумма баллов по критерию:			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для	<ol style="list-style-type: none"> 1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов 		

использования в игре Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»			
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: всевозможные макеты, плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, для более подробного изучения темы; в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>		
Сумма баллов по критерию:			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 		
Сумма баллов по критерию:			
Общая сумма баллов по всем критериям:			
Рекомендации для педагога:			

2.3. Результаты апробации инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно- ролевой игре.

Экспериментальной частью исследования явилась апробация разработанного инструментария готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Для проведения данной апробации заранее были определены показатели критериев для оценки результатов, описанные в экспертных заключениях. Определено количество педагогов (выборка) необходимое для получения достоверных результатов апробации.

Исследование представляло собой решение педагогами разработанных кейсов в дистанционном формате. В исследовании приняли участие 10 воспитателей из разных детских садов г. Санкт-Петербурга, работающих с детьми в возрасте от 3 до 7 лет. В Таблице 4 представлена характеристика педагогов, принявших участие в исследовании. Стоит отметить, что привлечение педагогов к участию в эксперименте происходило достаточно легко. Современные педагоги не остаются равнодушными к участию в экспериментах, все приглашенные педагоги проявили заинтересованность и вовлеченность в процесс.

В качестве мотивационного компонента педагогам была предложена обратная связь по результатам решения кейсов, а именно предоставление индивидуального экспертного заключения по электронной почте.

Процесс экспериментальной части исследования проходил следующим образом. На личную электронную почту педагога отправлялся пакет документов включающий: обращение к педагогу (инструкцию); запись сюжетно-ролевой игры «Морское путешествие» и «Пикник» и кейс-задания к ним, одна диагностическая карта «Оценка игровых умений детей». На решение кейсов педагогам предоставлялось 7 дней с просьбой фиксировать время, потраченное на решение. В процессе решения педагогам не оказывалась какая-либо помощь или консультация.

Таблица 3. Краткая характеристика выборки педагогов

№	Стаж работы по специальности	Квалификационная категория	Название ДОО
---	------------------------------	----------------------------	--------------

Педагог 1	5 лет	Первая	ГБДОУ №32 Центрального района
Педагог 2	15 лет	Высшая	ГБДОУ №8 Адмиралтейского района
Педагог 3	1,5 года	Отсутствует	ГБДОУ №8 Адмиралтейского района
Педагог 4	10 лет	Высшая	ГБДОУ №8 Адмиралтейского района
Педагог 5	2 года	Первая	ГБДОУ №202 Приморского района
Педагог 6	5 лет	Высшая	ГБДОУ №250 Центрального района
Педагог 7	7 лет	Первая	ГБДОУ №59 Центрального района
Педагог 8	3 года	Высшая	ГБДОУ №4 Кировского района
Педагог 9	1 год	Отсутствует	ГБДОУ №72 Центрального района
Педагог 10	12 лет	Высшая	ГБДОУ №8 Адмиралтейского района

Со слов педагогов на решение кейсов им понадобилось от 40 до 90 минут. Ответы педагогов заносились в экспертные заключения без каких-либо искажений, присвоение баллов осуществлялось строго в соответствии с обозначенными показателями. Как мы видим оптимальным временем для решения двух кейсов является 90 минут. Однако есть предположение о том, что данное время стоит увеличить, так как некоторые ответы педагогов были недостаточно хорошо раскрыты, в ответах выявлены ошибки из-за не внимательности педагогов, возможно увеличение предоставленного время на решение кейсов повлияет на его качество.

В результате апробации разработанного инструментария был получен материал, анализ которого позволил выявить **особенности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре**. Поскольку оценка

осуществляется с использованием четырехуровневой балльной шкалы, то для наглядности и более детального изучения полученных результатов, они представлены в графическом виде.

На основании анализа десяти экспертных заключений (Приложение 3), выявлены уровни готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Заполнение одного экспертного заключения может занимать у эксперта от 60 до 90 минут, в зависимости от полноты ответов педагогов. К самым затратным разделам экспертного заключения относится критерий «Владение способами поддержки интереса детей к содержанию сюжетно-ролевой игры», так как для присвоения баллов по нему, необходимо изучить содержание предложенного средства педагогом (мультфильма, литературы, иллюстрации) и установить соответствие со значимыми показателями оценки. В целом такая оптимальность обработки данных обеспечивается за счет конкретизации значимых показателей оценки в экспертных заключениях.

У **двух педагогов**, принявших участие в исследовании готовность, определяется как полностью сформированная, их общая сумма баллов расположена в диапазоне от 19-20. У **шести педагогов** общая сумма баллов находится в диапазоне от 9 до 16 баллов, соответственно их готовность определяется как средне сформированная. Низко сформированная готовность выявлена у **двух педагогов**, их общая сумма баллов по четырем критериям составила 8.

На Рисунке 2.3.1. видно, что наибольшие трудности у педагогов возникли по критериям «Владение способами поддержки интереса детей к содержанию сюжетно-ролевой игры» и «Владение способами поддержки коммуникации детей для обеспечения игрового взаимодействия»

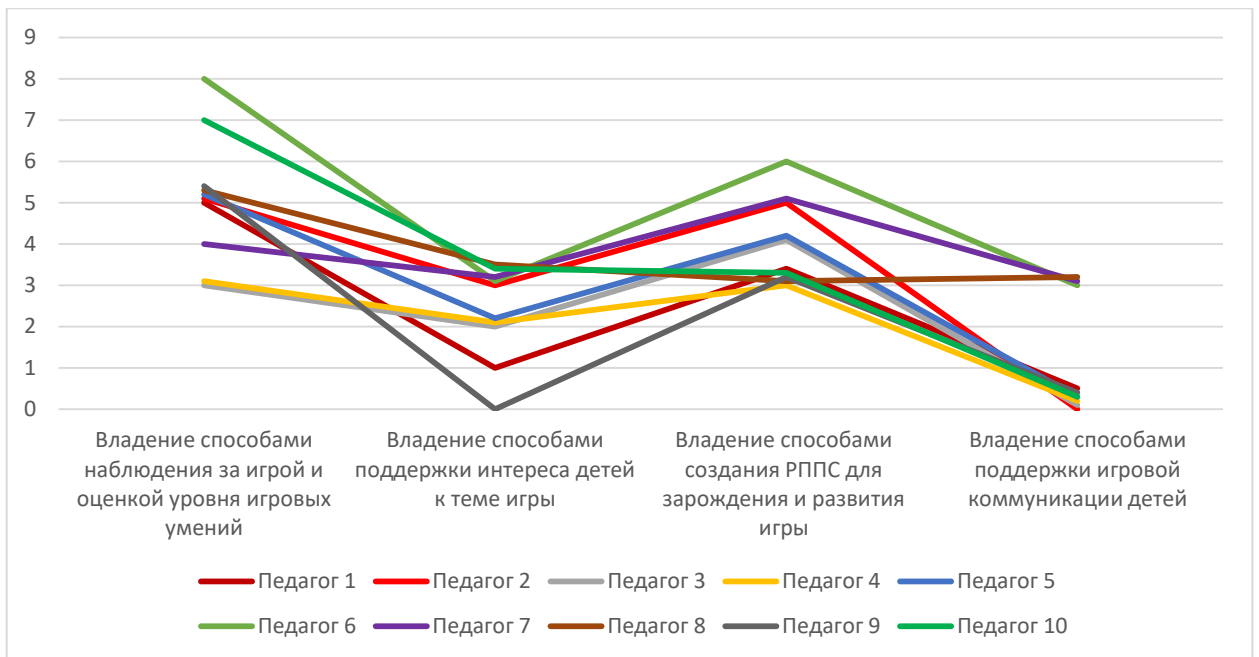


Рис 2.3.1. Результаты изучения готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре (по четырем критериям)

Для выявления особенностей готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре представим графически каждый критерий в отдельности.

Максимальное количество баллов по критерию «Владение способами наблюдения за игрой оценкой уровня игровых умений детей» составляет 9 баллов. На Рисунке 2.3.2 видно, что из 10 педагогов, принявших участие в исследовании никто из них, не набрал максимальный бал.



Рис 2.3.2 Освоение педагогами умения определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню

Для выявления уровня сформированности умения педагогов определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню им было предложено определить возраст детей на основании записи игры «Морское путешествие» и «Пикник». Несмотря на то, что педагоги верно определили признаки, по которым возможно определение, возраст детей они указали неправильно. Примеры ответов представлены в Приложении 3. Большая часть педагогов указала возраст 6-7 лет, чаще такая ошибка встречалась при решении кейса №1. Заметим, что в подготовительном к школе возрасте сюжетно-ролевая игра имеет совсем иную характеристику нежели в записи игры «Морское путешествие» - содержание игры связано с выполнением правил, регулирующих ролевое поведение и взаимоотношения, правила устанавливаются до игры. Действия детей чаще условны и могут обозначаются словами. Полученные данные позволяют говорить о том, что педагоги не способны верно сопоставить проявления детей их возрасту и в полной мере не знают возрастных особенностей детей дошкольного возраста. Соответственно умения педагогов отбирать ключевые показатели для наблюдения за игрой детей; замечать проявления детей в процессе игры; определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню находятся на низком уровне. Несомненно, стоит отметить что понимание возраста и характеристик игры является системообразующей составляющей готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Если в этом вопросе у педагогов низкие баллы, то вполне логично что в следующих ответах будут ошибки.

Максимальное количество баллов по критерию «Владение способами поддержки интереса детей к теме игры» составляет 6 баллов. Из 10 педагогов, только один педагог, получил максимальный балл (Рис 2.3.3.).

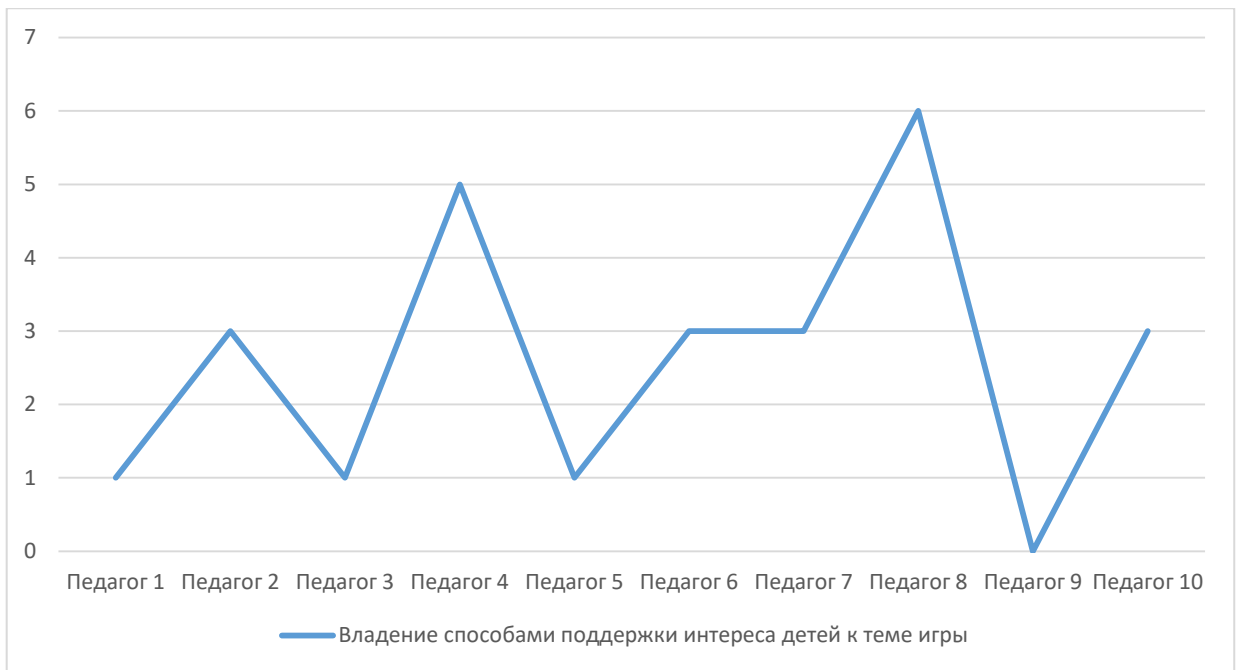


Рис 2.3.3. Освоение педагогами умений: выбирать наиболее эффективное средство поддержки интереса к содержанию игры; создать ситуацию «игрового вызова» для развития сюжета игры.

Данный критерий раскрывается через умение педагогов выбирать наиболее эффективное средство поддержки интереса к содержанию игры и умение создать ситуацию «игрового вызова» для развития сюжета игры. В основном низкие баллы обусловлены недостаточным уровнем сформированности умения педагогов поддержать игровой вызов ребенка. Только Педагоги 4 и 10 смогли предложить вариант ответа, который будет способствовать развитию сюжета и спровоцировать ответное действие ребенка. Основная ошибка педагогов, получивших 0 баллов заключается в том, что в качестве ответа на «игровой вызов» педагоги предлагают внести в игру новый предмет или ввести нового игрового персонажа, при этом нацелены не на ребенка, который создал «игровой вызов», а на других детей. Например, Педагог 3 в качестве ответа на вызов предлагает - «Подключить других детей, организовать вместе с ними спасательный корабль и ввести новый игровой атрибут- спасательный жилет». Очевидно, что такие ответы на игровой вызов не будут способствовать ответному действию ребенка, создавшего этот вызов, а соответственно и развитию сюжета игры. Несомненно, стоит отметить что

поддержка «игрового вызова» ребенка является системообразующей составляющей игры, так как именно она «толкает» инициативу вперед.

Основная ошибка педагогов при выборе наиболее эффективного средства поддержки интереса к содержанию игры, заключается в том, что педагоги могут выбрать средство и даже обозначить его преимущество, но не понимают, для чего выбирают именно это средство? Как выбранное средство обогатит содержание игры детей? Что нового может появиться в сюжете, в ролях, которые будут выбирать дети? Часто выбранные средства были не возрастосообразны. Например, Педагог 5 выбрал рассматривание иллюстраций из энциклопедии «Подводный мир», рассматривание глобуса и карты мира. Отметим что выбранные средства сложны для понимания детьми 4-5 лет. Педагог 1 выбрал мультфильм, продолжительность которого составляет 107 минут, в то время как современные психологи говорят о том, что непрерывная длительность просмотра телепередач для детей 5 лет не больше 30 минут. Некоторые выбранные средства относились не к поддержке интереса детей к содержанию игры, а к реализации области «Художественно-эстетическое развитие». Например, Педагог 3 указал картины художников: А. Рылова «В голубом просторе», И.К. Айвазовского «Восход солнца у берегов Ялты», Маркуса Ларсона «Кораблекрушение». Примеры ответов представлены в Приложении 3.

Максимальное количество баллов по критерию «Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры» составляет 6 баллов. Из 10 педагогов, лишь два педагога, получили максимальный балл (Рис 2.3.4.).

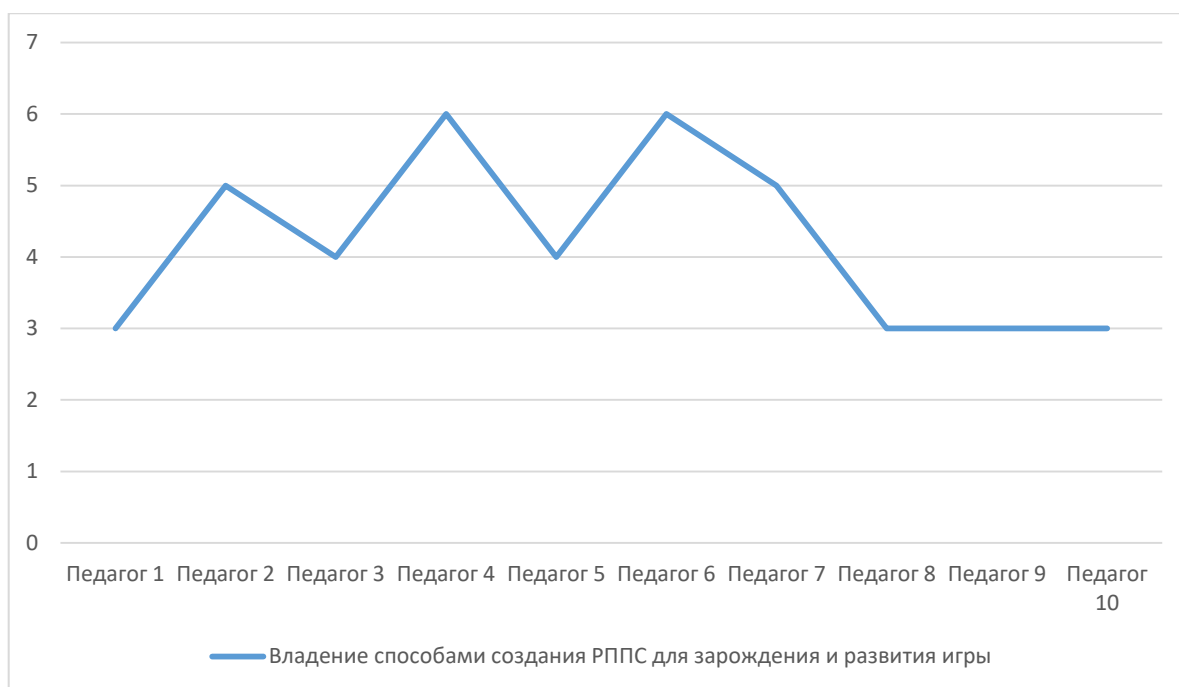


Рис 2.3.4. Освоение педагогами умений: использовать в игре полифункциональный (неоформленный) материал для зарождения игры; привлекать детей к созданию игрового пространства для развития игры

В ответах педагоги указывали не только какой полифункциональный материал будут использовать в игре, но и приводили примеры обоснований для чего, то есть как внесённые материалы будут способствовать зарождению и развитию игры. Так же верно определили какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определили перспективы их хранения и использования. Примеры ответов представлены в Приложение 3 (Педагог 4, Педагог 6).

Основные ошибки педагогов, получивших меньше пяти баллов по критерию, заключаются в следующем: часто - определенные перспективы использования полифункциональных материалов не соотносятся с замыслами детей из записи игры «Морское путешествие». Например, Педагог 1 предложил использовать картонные коробки для строительства каюты на корабле и в качестве чемоданов путешественников. Однако, в записи игры сказано, что дети уже построили корабль и отплыли (нет потребности в данный момент игры сооружать каюту) и девочки уже собрали свои вещи в сумочки (нет потребности в чемоданах). Таким образом,

мы видим, что педагоги предлагают полифункциональные материалы, которые не будут способствовать развитию сюжета игры. Почти у всех педагогов допущены ошибки в ответе на вопрос: «Определите какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом». Часто педагоги называют материалы, абсолютно не относящиеся к сюжетно-ролевой игре. Например, Педагог 7 предлагает изготовить экосистемы географических/природных зон (пустынные пляжи, зона вечного льда, скалистая местность, тропические леса с плодами кокосов и бананов). Педагог 8 предлагает организовать проект, продуктом которого будет альбом с историей великих географических открытий и жителями морского дна. Педагог 10 совместно с детьми предлагает создать макет корабля, а Педагог 3 макет морского дна. То есть предложенные совместно созданные с детьми материалы, не предполагают использования непосредственно в процессе игры, именно поэтому их создание не будет способствовать развитию сюжета игры. Целесообразно использовать данные материалы в образовательной области «Познавательное развитие». Помимо этого, у педагогов возникают ошибки при определении перспектив хранения созданных материалов для игры. Педагоги предлагают хранить материалы в приемной группы, в музыкальном зале, на выставочных стендах, в библиотеке, в центре конструирования, в центре науки и природы, в центре литературы, отправлять созданные материалы на конкурсы. Примеры ответов представлены в Приложении 3.

Таким образом, можно констатировать, что предложенные педагогами варианты обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами, а также материалы, созданные совместно с педагогом, для зарождения и развития сюжета игры «уходят из игры» в решение задач образовательных областей «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие». Соответственно умение педагогов использовать в игре полифункциональный (неоформленный) материал для зарождения игры, умение привлекать детей к созданию игрового пространства для развития игры находятся на среднем уровне.

Максимальное количество баллов по критерию «Владение способами поддержки игровой коммуникации детей» составляет 3 балла. Из 10 педагогов, принявших участие в исследовании лишь три педагога, получили максимальный балл (Рис 2.3.5.).



Рис 2.3.5. Освоение педагогами умения предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру

Основная ошибка педагогов заключается в непонимании сущности проявлений детской инициативы. Другими словами, педагоги не осознают, что если ребенок хочет вступить в игру со сверстниками, то это проявление его инициативы и в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования и Профессиональным стандартом педагога (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель), компетентный педагог поддержит эту инициативу и сделает так, чтобы сверстники взяли его в игру. Педагоги, получившие 0 баллов по данному критерию в качестве способов оказания помощи ребенку, предлагали: пожалеть, обнять, предложить порисовать, предложить поиграть во что-нибудь другое и т.д. Примеры ответов представлены в Приложении 3. При этом мы предполагали, что педагоги назовут такие способы

как: заранее предупредить возможные проблемные ситуации в игре; взять на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и ввести ребенка в игровое взаимодействие; публично отметить положительные стороны ребенка, продемонстрировать сверстникам его значимость для игры и тому подобные. Очевидно, что ответы педагогов не нацелены на поддержку детской инициативы и не соответствуют значимым показателям оценки.

Таким образом, мы видим, что умение педагогов предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру у большей части педагогов, находится на низком уровне.

2.4. Методические рекомендации к проведению экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Апробация инструментария была ориентирована не только на получение конкретных данных для выявления уровня готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, но способствовала пониманию, насколько разработанный инструментарий пригоден к использованию на практике в дошкольных образовательных организациях.

В данном контексте с одной стороны, с уверенностью следует констатировать, что в целом методика экспертизы оправдала свое назначение, с другой нельзя не отметить ряд факторов, которые требуют необходимости доработки и корректировки разработанной методики.

1. В диагностической карте оценки игровых умений детей выявлены «дефектные» критерии. Третий критерий «Отражает в сюжете фантастические события» является не объективным. Так как нельзя определить способность ребёнка отражать в сюжетно-ролевой игре то содержание, которого в записи игры «Морское путешествие» нет. Пятый критерий «Называет свою роль до начала игры» так же является не корректным, так как нельзя определить соответствует/не соответствует, поскольку в записи игры не у всех детей указано назвали ли дети свою роль до начала игры. Такие критерии целесообразно изъять из инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

2. В части формулировок заданий рекомендуется дополнить четвертое задание в кейсе «Морское путешествие» правильными примерами ответа педагога на «игровой вызов» ребенка. Это позволит участникам исследования лучше понять требования к ответу, так как в этом вопросе максимальное количество неудовлетворительных ответов.

3. Разработанный инструментарий как метод экспертизы готовности педагога к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре не имеет возможности дистанционного прохождения. Таким образом, рекомендуется перенести разработанный инструментарий в электронный формат подходящий для использования в Google форме.

Апробации инструментария готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре позволила выявить **возможные риски при его использовании:**

1. Результаты экспертизы могут быть занижены или завышены в случае субъективных и личностных притязаний экспериментатора по отношению к экспертируемому.

2. Возможна не верная интерпретация ответов педагогов и соответственно присвоение низких или высоких баллов за ответ, в случае, если экспериментатор не достаточно компетентен в вопросах поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре..

3. Результаты экспертизы могут быть искажены, в случае несоблюдения условий для ее проведения, например, ограничения время на решение кейсов (менее 40 минут).

4. Если экспертиза проводится в дистанционном формате, без прямого контакта с экспертируемым, есть вероятность что педагог будет пользоваться дополнительными источниками информации по теме, что не позволит выявить фактический уровень сформированности его готовности к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

5. Табличная форма экспертного заключения требует определенного умения и опыта ее заполнения, так как имеет достаточно большой объем (4 страницы, размера А4, 12 шрифтом).

Разработанный инструментарий имеет перспективу его использования:

1. Образовательными учреждениями дополнительного образования в качестве аттестации после прохождения педагогами курсов повышения квалификации.

2. Методической службой дошкольных образовательных учреждений по реализации годовой задачи, связанной с темой «Игровая деятельность дошкольников»: при проведении тематических проверок, педагогических советов, обучающих семинаров.

3. Руководителями дошкольных образовательных учреждений при определении соответствия педагогов профессиональному стандарту при приеме на работу или на конкурсной основе при их карьерном росте.

Выводы по 2 главе:

Целью экспериментальной части исследования стала разработка инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры, проведение его апробации и изучение готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

Для решения первой задачи экспериментальной части исследования была осуществлена декомпозиция готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. На основе которой выявлены умения педагогов необходимые для поддержки детской инициативы в игре: умение отбирать ключевые показатели для наблюдения за игрой детей; замечать проявления детей в игре; определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню; умение поддержать и создать ситуацию игрового вызова (проблемную ситуацию); умение подбирать ресурсы для поддержки интереса детей к теме игры; умение оказывать помощь детям в

разрешении конфликтов и ситуаций, когда ребенка не берут в игру; умение использовать полифункциональный материал; умение привлекать детей к созданию игрового пространства.

Для решения второй задачи экспериментальной части исследования был разработан инструментарий экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, который, включил в себя два кейса, №1 кейс «Морское путешествие»; №2 «Пикник». Так же инструментарий содержит форму экспертного заключения.

В целом по содержанию разработанного инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре можно сформулировать следующие выводы:

1. Все критерии адекватны, достоверны и проверяемы в рамках данной экспертизы.
2. Показатели выделены в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, возрастосообразны и соответствуют специфике сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста.
3. Качественная оценка по каждому из критериев определяется выбором того или иного индикатора. Для облегчения анализа результатов экспертируемого педагога и облегчения расчетов, каждый индикатор имеет числовое выражение результата в баллах. Определение уровня сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, осуществляется в результате суммирования всех баллов по критериям и дальнейшим сопоставлением со шкалами.
4. Определено оптимальное время, выделяемое педагогам на решение двух кейсов (90 минут). Однако выдвинуто предположение о том, что данное время стоит увеличить, так как некоторые ответы педагогов были недостаточно хорошо раскрыты, в ответах выявлены ошибки из-за не внимательности педагогов, возможно увеличение предоставленного время на решение кейсов повлияет на его качество.

По результатам решения третьей и четвертой задачи был описан процесс проведения апробации разработанного инструментария оценки уровня владения

педагогов: способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений; способами поддержки интереса детей к теме игры; способами создания РППС для зарождения и развития игры; способами поддержки игровой коммуникации детей.

По итогам апробации инструментария выявлено следующее:

1. Разработанный инструментарий экспертизы позволяет выявить уровень сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.
2. Разработанные экспертные заключения могут быть использованы педагогами в качестве основы для самообразования и повышения квалификации. В каждом экспертном заключении имеется раздел «Рекомендации педагогу» (по результатам).
2. На основе анализа экспертных заключений полностью сформированная готовность педагога к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре выявлена у двух педагогов. Средне сформированная готовность выявлена у шести педагогов. Низко сформированная готовность выявлена у двух педагогов, их общая сумма баллов по четырем критериям составила 8.
3. Относительно высокие баллы наблюдаются по критерию «Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры». В основном в ответах педагоги указывали полифункциональный материал, отвечающий требованиям безопасности, предлагали варианты его использования в игре и приводили примеры обоснований для чего и как внесённые материалы будут способствовать зарождению и развитию игры.
4. Минимальные баллы наблюдаются по критерию «Владение способами поддержки коммуникации детей для обеспечения игрового взаимодействия». Основная ошибка педагогов заключается в непонимании сущности проявлений детской инициативы.
5. В целях повышения уровня сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре для педагогов со средним и низким уровнями сформированности готовности в каждом экспертном заключении прописаны рекомендации:

Для поддержки детской инициативы в сюжетно-ролевой игре педагогам следует обогащать представления детей об окружающей действительности и поддерживать интерес детей к теме игры посредством просмотра мультфильмов, чтение литературы, рассматривание иллюстраций. Особое внимание при выборе средства стоит уделить учитыванию возрастных особенностей детей. Содержание выбранного средства должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко можно было перенести в игру. Если это выбор литературного произведения, то в книге должно преобладать описание диалогов и действий героев. Если это рассматривание иллюстрации то, она должна иметь возможность для продолжения, что будет способствовать активизации фантазии и развитию воображения ребенка. Более подробно с рекомендациями педагогам можно ознакомиться в Приложении 3.

Для решения пятой задачи экспериментальной части исследования была разработана форма экспертного заключения в, которой, отражены характеристики готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. В экспертных заключениях объединены все задания кейсов, что позволяет осуществить оценку и наглядно продемонстрировать ее результаты, как по конкретному критерию, так и в целом для определения уровня сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

По итогам анализа были разработаны методические рекомендации по усовершенствованию инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью исследования являлось теоретически обосновать, разработать и экспериментально проверить инструментарий готовности педагогов к поддержке детской инициативы на примере сюжетно-ролевой игры.

На современном этапе развития дошкольного образования к работе воспитателя предъявляются новые требования, а именно поддержка инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Сюжетно-ролевая игра имеет принципиальное значение для всестороннего развития и воспитания дошкольника, однако, быть ведущей деятельностью и оказывать должное влияние она может только в случае своего полноценного развития.

На основании проведенного теоретического анализа было выявлено, что уровень развития сюжетно-ролевой игры современных дошкольников снижен. У подавляющего большинства детей она не достигает своей развитой формы и остается на низком уровне.

При рассмотрении особенностей проявления инициативы детей в сюжетно-ролевой игре, опыт исследователей помог сделать вывод о том, что проявление инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре находится на уровне ниже среднего. Проанализированные исследования позволили выявить следующую взаимосвязь. Уровень сформированности игровых умений детей и проявление инициативы в игре в большей степени зависят от педагога, уровня его компетенций и игровой позиции. Результаты исследований позволили говорить о необходимости выявления профессиональных умений педагога и его готовности к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. Первым шагом на этом пути стало определение ряда умений, которыми должен владеть педагог.

Выявление умений осуществляется на основе выполнения декомпозиции трудового действия «Поддержка детской инициативы в разных видах деятельности» (на примере сюжетно-ролевой игры).

Основу для разработки инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре составили следующие умения: отбирать ключевые показатели для наблюдения за игрой детей; замечать

проявления детей в процессе игры; определять степень соответствия сюжетно-ролевой игры возможному возрастному уровню; выбирать наиболее эффективное средство поддержки интереса к содержанию игры; создать ситуацию «игрового вызова» для развития сюжета ребенком в сюжетно-ролевой игре; использовать в игре полифункциональный (неоформленный) материал для развития воображения детей; привлекать детей к созданию игрового пространства для развития игры; предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру.

Данные умения послужили основой для выявления критериев характеризующих готовность педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре:

1. Владение способами наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей и оценки уровня игровых умений.
2. Владение способами поддержки интереса детей к теме сюжетно-ролевой игры;
3. Владение способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения замысла сюжетно-ролевой и его развития;
4. Владение способами поддержки игровой коммуникации детей.

В разработанный инструментарий вошло два кейса: кейс №1 «Морское путешествие» и кейс № 2 «Пикник». Кейс №1 направлен на выявление уровня владения педагогами способами наблюдения за игрой для оценки игровых умений детей, способами поддержки интереса детей к теме игры, способами создания развивающей предметно-пространственной среды для зарождения и развития сюжетно-ролевой игры. Кейс №2 направлен на выявление уровня владения педагогами способами наблюдения за сюжетно-ролевой игрой для оценки игровых умений детей и способами поддержки их игровой коммуникации.

Экспериментальная часть исследования проводилась при участии 10 воспитателей из разных детских садов г. Санкт-Петербурга, работающих с детьми в возрасте от 3 до 7 лет.

В результате апробации разработанного инструментария был получен материал, анализ которого позволил выявить особенности готовности педагогов к

поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. На основании анализа десяти экспертных заключений, было выявлено три уровня готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. У двух педагогов, принявших участие в исследовании готовность, определена как полностью сформированная. У шести педагогов готовность, определена как средне сформированная. Низко сформированная готовность выявлена у двух педагогов.

Апробация инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре позволила сделать следующие выводы по содержанию инструментария:

1. Разработанный инструментарий экспертизы позволяет выявить уровень сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре.

2. Все критерии адекватны, достоверны и проверяемы в рамках данной экспертизы.

3. Показатели выделены в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, возрастосообразны и соответствуют специфике сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста.

4. Разработанные экспертные заключения могут быть использованы педагогами в качестве основы для самообразования и повышения квалификации. В каждом экспертном заключении имеется раздел «Рекомендации педагогу» (по результатам).

5. В целях повышения уровня сформированности готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре для педагогов со средним и низким уровнями сформированности готовности в каждом экспертном заключении прописаны рекомендации.

Обозначенные преимущества инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, так же позволили говорить о ряде рисков при его использовании. В основном это риски, связанные с завышением или занижением результатов экспертизы и удобством его эксплуатации.

Кроме того, результаты апробации позволили разработать методические рекомендации по улучшению инструментария экспертизы готовности педагогов к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре, определить области возможного его применения.

Таким образом, была достигнута цель исследования, выполнены задачи и подтвердилась гипотеза.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Адонина Н.П. Кейс-стади: История и современность // Высшее образование сегодня №11, с. 43-48, 2012
2. Алиева Т. И., Урадовских Г. В. Детская инициатива - основа развития познания, деятельности, коммуникации // Дошкольное воспитание. 2015, № 9. С. 113–119.
3. Абульханова К.А. Психология и сознание личности (Проблемы методологии, теории и исследования реальной личности): Избранные психологические труды. НПО «МОДЭК», 1999
4. Бажанова Т.В. Развитие формы сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте. Автореф. дисс. канд. психол. наук - Москва, 2008.
5. Бордовская С.Ю. Оценка уровня сформированности ключевых компетенций будущих рабочих с помощью кейс-метода// Вестник ТГПУ 2011
6. Выготский Л. С. Собрание сочинений. Т 5. – М.: Педагогика, 1983
7. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М., 2004
8. Головин, С.Ю. Словарь практического психолога / Сост. С.Ю. Головин, Из-во: Харвест, 1998
9. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. 2-е изд. Стандарт третьего поколения/ Под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. – СПб.: Питер, 2019.
10. Давыдов В. В. Теория деятельности и социальная практика Текст. // Вопросы философии. 1996. № 5. - С. 52
11. Зинченко, В.П. Большой психологический словарь. / В.П. Зинченко – М.: АСТ, 2008
12. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. 2003. № 5.
13. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании. Авторская версия. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004.

14. Короткова Н. А., Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. – 96 с.
15. Комарова Н.Ф. - Комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой в детском саду, – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 157 с.
16. Калинина Р. Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. - СПб.: Речь, 2003
17. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. Избр. психол. произведения в 2 т. Т.1. Текст. / А. А. Леонтьев. - М.: Педагогика, 1983, с. 242
18. Маралов В.Г. Детская инициативность: особенности проявлений, виды, пути формирования // Детский сад теория и практика № 6, 2016
19. Маралов В.Г. Как научить ребенка быть внимательным и терпимым к людям: Пос. для воспитателей ДООУ и детских психологов. М.: АРКТИ, 2009
20. Миркес М.М., Юстус Т.И. Практики субъектности в образовании. Сборник идей, кейсов и рассуждений о том, как поддерживать становление ребенка как субъекта собственной жизни / М.М. Миркес. -: Из-во Линка-пресс, 20
21. Новиков А.М. Педагогика: словарь системы основных понятий. – М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. – 268 с.
22. Осипов, Г.В. Российская социологическая энциклопедия//Под ред. академика РАН Г.В. Осипова, 1999
23. Олешков М.Ю., Уваров В.М. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины 2006
24. Полякова М.Н. - Условия поддержки и развития детских инициатив воспитателем детского сада // Детский сад теория и практика № 6, 2016
25. Петровский В. А. Личностно развивающее взаимодействие Текст. / В. А. Петровский, В. К. Калинин, И. Б. Котова. — Ростов н/Д., 1995. -88с
26. Реброва В. И. Профессиональная позиция педагога в поддержке инициативы и самостоятельности детей дошкольного возраста//Человек и образование. 2017. № 2 (51). С. 120-125

27. Смирнова Е. О. Условия формирования и поддержки детской инициативы в детском саду // Детский сад: теория и практика. № 6 (66). С. 18–31, 2016
28. Смирнова Е.О. Детская психология. – М.: ВЛАДОС, 2003
29. Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании. Электронный журнал: Психологическая наука и образование. 2013, № 3
30. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. № 2. С. 15–24. 2013
31. Смирнова Е.О. Игровая компетентность воспитателя // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2017. – №9. – С.4–9.
32. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры – Спб.: Речь-Сфера, 2010. С. 98-100
33. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.
34. Соломенникова О.А., Гладкова Ю.А., Прищепа С.С. Структурно-функциональная модель развития профессиональной компетентности педагогов дошкольного образования в системе повышения квалификации // Вестник РМАТ. 2017. № 34
35. Трифонова Е.В. К вопросу об определении игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте. // Современный детский сад. 2011, № 2, с. 2-7
36. Трифонова Е.В. Инициативность и самостоятельность как базисные характеристики личности дошкольника // Исследователь/Researcher. Научно-методический журнал. 2018. № 1-2 (21-22). – С. 35-45
37. Урунтаева Г. А. Детская психология: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / Г. А. Урунтаева. — М.: Издательский центр «Академия», 2013. — 336 с. — (Сер. Бакалавриат)

38. Удова О. В., Чапчикова О. И. Особенности поддержки инициативы дошкольников в специфических видах детской деятельности // Детский сад: теория и практика. № 6 (66). С. 44–53, 2016

39. Хозяинов Г. И. Педагогическое мастерство преподавателя. М., 1988

40. Эльконинова Л.И. Психическое развитие в ролевой игре – когда оно происходит? // СДО. №2, 2009

41. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. // Под ред. Д. И. Фельдштейна. – М., 1995

42. Юстус Т.И. Инициативность дошкольников как образовательный результат //Практики развития: современные вызовы – 2014. с. 121-141

Уровни развития игровой деятельности по Д. Б. Эльконину.

На первом уровне основным содержанием игры являются многократное воспроизведение одних и тех же реальных, чаще всего бытовых, действий взрослых с предметами, направленные на соучастника игры, например, кормление. Фактически роли имеются, но не называются именами людей. Они определяются характером действий с предметом, а не определяют действие. Обычно ребенок не называет себя именем взрослого, роль которого выполняет. Сюжет и роль заранее не планируются. Роль возникает в зависимости от имеющегося у ребенка предмета: есть фонендоскоп-он врач, есть расческа-парикмахер. Поэтому машину могут вести два шофера, а обед готовить несколько матерей. Дети могут часто менять роль, переходя от одного предмета к другому. При ролевых делениях функций в игре они не становятся друг к другу в типичные для реальной жизни отношения. Игровые действия однообразны, максимально развернуты, состоят из ряда повторяющихся операций и не перерастают в логически за ними следующие или их предваряющие. Так, дети «режут хлеб», «варят суп», но результаты действий не используют: нарезанный хлеб не подается куклам на стол, суп не разливается по тарелкам. Правила в игре не вычленены, а логика действий, например, последовательность обеда, легко нарушается без протеста со стороны играющих. В совместной игре дети мало обращают внимания на партнеров и играют как бы «рядом», а не «вместе». Чаще всего конфликты возникают из-за обладания предметом, с которым нужно совершать действие.

На втором уровне основным содержанием игры также являются действия с предметами, но в них на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Теперь выполнение называемых ролей сводится к реализации действий, связанных с данной ролью. Намечается деление функций между партнерами, но речевое общение с ролевыми позициями отсутствует. Логика игровых действий определяется жизненной последовательностью. Число действий расширяется и выходит за пределы какого-либо одного, связывается с предшествующим или последующим действием. Нарушение последовательности действий не

принимается фактически, но не опротестовывается, а неприятие ничем не объясняется. Правило явно еще не выступает, но уже может победить непосредственное желание в случае конфликта.

На третьем уровне основным содержанием игры становится выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений к другим участникам игры. Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры, определяют логику и характер разнообразных игровых действий. Для детей важным становится использование результата действия для другого человека, поэтому нарезанный хлеб и тарелки с супом подаются куклам на обед. Игровые действия сокращаются, обобщаются, приобретая условный характер. Нарушение логики действий опротестовывается ссылкой на то, «что так не бывает». Появляется ролевая речь, обращенная к партнеру по игре. Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия, но оно еще полностью не определяет поведение и может быть нарушено. Нарушение правила лучше замечается со стороны партнерами. Ссоры возникают из-за выбора, распределения ролей. Дети играют «вместе», а не «рядом».

На четвертом, высшем уровне основным содержанием игры является выполнение действий, связанных с отношением к другим людям, роли которых дети на себя взяли. Роли называются и распределяются до начала игры. Дети активно взаимодействуют в игре с помощью игровых действий и ролевой речи. Разнообразные действия четко и последовательно воссоздают реальную логику. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. Нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на действительность, но и указанием на рациональность правил, которые явно вычленены. Дети до начала игры планируют ее, совместно договариваются о ее ходе и распределении ролей, придирчиво следят за тем, как их товарищи выполняют правила, спорят в основном по поводу того, «бывает так или не бывает».

Таблица 4 - Диагностическая карта оценки игровых умений детей

Укажите имя ребенка:			
Критерий оценки		Оценка +/-	Оцените соответствие проявлений ребенка возрастным особенностям игры: соответствует/не соответствует
№	<i>Способность ребенка отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание</i>		
1.	Отражает в сюжете бытовые действия или трудовые процессы взрослых		
2.	Отражает в сюжете события из сказок или мультфильмов		
3.	Отражает в сюжете фантастические события		
4.	Объединяет в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные сюжеты		
<i>Особенности ролевого поведения ребенка в игре</i>			
5.	Называет свою роль до начала игры		
6.	Вступает в ролевой диалог со сверстником		
7.	Называет роль партнера во время игры		
8.	Использует смену роли во время игры для развития сюжета		

9.	Проявляет инициативу в ролевом диалоге со сверстником		
<i>Способность к использованию действий игрового замещения</i>			
10.	Использует действия с игрушками и действия с предметами-заместителями		
11.	Использует изобразительные игровые действия (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием)		
12.	Проговаривает часть игровых событий и место действия.		
<i>Способность ребенка к игровой коммуникации</i>			
13.	Проявляет инициативу в игровом взаимодействии со сверстниками		
14.	Участствует в определении общего замысла игры до ее начала		
15.	Использует разнообразные способы распределения ролей		
<i>Способность ребенка создавать обстановку для игры</i>			
16.	Создает игровую обстановку в зависимости от замысла игры		
17.	Проявляет творчество в создании игровой обстановки		
<i>Способность ребенка к построению игрового сюжета</i>			

18.	Выдвигает игровые замыслы до начала игры		
19.	Выдвигает игровые замыслы по ходу игры		
20.	Проявляет разнообразие игровых замыслов		
21.	Проявляет инициативу в придумывании игровых событий		

Экспертные заключения педагогов, принявших участие в исследовании

Экспертное заключение №1

Педагог №1

Числовое выражение результата в баллах	Индикаторы
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Педагог способен:			
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			

Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	0	Ответ не соответствует значимым критериям. Возраст детей определен не верно, педагог указал 6-7 лет, в то время как в записи игры предполагается возраст 4-5 лет. Среди признаков педагог указывает возрастные характеристики: совместное обустройство пространства для игры; использование предметов заместителей
		Кейс №2	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Возраст детей определен верно (4-5 лет). Среди признаков педагог указывает: дети отображают бытовой характер сюжетно-ролевой игры
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) выполнена частично правильно. В разделах «Особенности ролевого поведения ребенка в игре» и «Способность ребенка к игровой коммуникации» допущены ошибки. В записи игры «Морское путешествие» Вера не называет свою роль до начала игры и не называет роль партнера во время игры, а также не использует разнообразные способы распределения ролей	
Сумма баллов по критерию: 5				

Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			
<p>Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры</p> <p>(выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>Выбор мультфильма.</p> <p>Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д.</p> <p>Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.</p> <p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p> <p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>	1	<p>В ответе выявлено наличие существенных ошибок и значительное несоответствие критериям. Для поддержания интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал мультфильм «Моана». Предложенный мультфильм отражает взаимоотношения между людьми и широкий спектр эмоциональных переживаний персонажей, но сюжет сложен для понимания детей 4-5 лет и последующего переноса в игру. Его продолжительность составляет 107 минут. В возрасте 4-5 лет рекомендованная продолжительность мультфильма составляет не более 30 минут</p>
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на</p>	0	<p>В ответе допущены значительные ошибки. Для поддержки игрового вызова педагог предлагает использовать игровой атрибут-веревку и ввести нового героя-доктора. Данный ответ не</p>

	поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.		является ответом на вызов, поскольку педагог не раскрыл дальнейшие действия нового персонажа, а также не описал каким образом будет использоваться введенный игровой атрибут
Сумма баллов по критерию: 1			
Владение способами создания РПС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре. Способен привести примеры возможного использования детьми в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	1	Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами педагог предлагает использовать картонные коробки. Приводит пример возможного использования (для строительства каюты на корабле и в качестве чемоданов путешественника). В ответе отмечено наличие существенных ошибок, предложенный вариант педагога не отвечает замыслу детей в игре «Морское путешествие», в записи игры сказано, что дети уже построили корабль и отплыли (нет потребности сооружать каюту) и девочки уже собрали вещи в сумочки (нет потребности в чемоданах)
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития	К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: всевозможные макеты, плакаты; атрибуты для	2	Ответ частично соответствует критериям оценки. Совместно с детьми предлагает изготовить атрибуты к игре (бинокль и подзорная труба из

<p>сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования.</p>	<p>игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещении группы.</p>		<p>бумажных втулок). Самостоятельно дети могут нарисовать море и его обитателей. Указывает, что данные материалы будут храниться в центре конструирования, сюжетно-ролевых игр, а также на выставочном стенде в приемные группы.</p> <p>Допущены ошибки в отношении определения мест хранения изготовленных атрибутов для игры. Педагогическая поддержка инициативы детей предполагает использование атрибутов непосредственно в процессе игры, соответственно хранение предполагает свободный доступ для детей. Когда материалы для игры размещены на выставке в приемной группе это представляется мало возможным</p>
<p>Сумма баллов по критерию: 3</p>			
<p>Владение способами поддержки игровой коммуникации детей</p>			
<p>Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру</p>	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой 	<p>0</p>	<p>Ответ значительно не соответствует критериям оценки. В качестве способа оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру, педагог предлагает: аргументированно убедить детей взять другого в игру. Педагог не конкретизирует как конкретно он планирует убедить детей взять сверстника в игру, данный ответ</p>

	<p>- педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие</p> <p>- публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры</p>		<p>предполагает двойственное понимание значение понятия «аргументировано».</p>
<p>Сумма баллов по критерию: 0</p>			
<p>Общая сумма баллов по всем критериям: 9 баллов</p>			
<p>Рекомендации для педагога: Следует подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою роль, публично выявлять положительные стороны ребенка и демонстрировать его значимости для игры.</p> <p>Для развития сюжета использовать ролевые действия, которые провоцируют ребенка на определенную ответную реакцию («игровой вызов» - «ответ на игровой вызов»). Например, преодоление препятствий, оказание помощи кому-либо, добрый или героический поступок и т.д.</p>			

Экспертное заключение №2

Педагог №2

<p>Числовое выражение результата в баллах</p>	<p>Словесная форма результата</p>
<p>3</p>	<p>педагог правильно решает задание</p>

2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания. Педагог способен:	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	1	В ответе выявлено наличие существенных ошибок и значительное несоответствие критериям. Возраст детей определен не верно, педагог указал 6-7 лет. Среди указанных признаков есть частично соответствующие критериям: осмысленное распределение мужских и женских ролей (мальчики строят корабль, девочки обустраивают дом), детализируют ход игры (имитация громкоговорителя, продажа билетов на корабль, сбор вещей девочками для путешествия на корабле), совместное обустройство пространства для игры.

		Кейс №2	2	Ответ частично соответствует критериям. Возраст детей определен верно, в признаках педагог указал: использование предметов-заместителей в игре
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью		2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Допущены ошибки в разделах «Способность ребенка к построению игрового сюжета», «Способность ребенка создавать обстановку для игры»
Сумма баллов по критерию: 5				
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры				
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)	Выбор мультфильма. Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д. Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.		3	Ответ соответствует критериям оценки. Для поддержания интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал мультфильмы «Стёпа-моряк», «Катерок». Предложенные мультфильмы в полной мере соответствуют значимым критериям оценки.

	<p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p> <p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>		
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.</p>	<p>0</p>	<p>В ответе допущены значительные ошибки. Для поддержки игрового вызова педагог предлагает ввести новый игровой атрибут. Передать капитану корабля игрушечный телефон/рацию и предложить послать сигнал «SOS». Предложенный педагогом ответ не соответствует контексту записи игры «Морское путешествие» так как именно капитан корабля (Андрей) оказался за бортом, в то время как педагог предлагает дать ему рацию, данная ситуация не совсем логична. Педагог недостаточно внимательно ознакомился с записью игры</p>

Сумма баллов по критерию: 3				
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры				
<p>Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре</p> <p>Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»</p>	<p>1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности.</p> <p>2. Полифункциональный материал используется в качестве:</p> <p>атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов</p>	3	<p>Ответ полностью соответствует критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными материалами педагог предлагает использовать мягкие модули прямоугольной формы для строительства каюты и смотровой площадки на корабле, а обручи использовать в качестве батискафа для более близкого ознакомления с морскими обитателями</p>	
<p>Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования.</p>	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: всевозможные макеты, плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещении группы.</p>	2	<p>Совместно с детьми педагог предлагает изготовить атрибут к игре (сундук с золотыми монетами). Дети могут нарисовать монеты. Данные материалы будут использоваться как сюрпризный момент и в качестве награды для детей. Хранение предполагает в помещении группы или в музыкальном зале.</p> <p>Ответ частично соответствует критериям оценки так как, использование сюрпризного момента не соответствует специфике сюжетно-ролевой игры. Использование атрибутов происходит непосредственно в игре, для этого педагог обеспечивает их хранение</p>	

			в свободном доступе для детей, очевидно, что посещение музыкального зала детьми самостоятельно, не представляется возможным и использование атрибута соответственно тоже
Сумма баллов по критерию: 5			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на: <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 	0	В ответе допущены значительные ошибки. В качестве способа оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру, педагог предлагает: предложить ребенку поиграть с другими детьми во что-нибудь другое. Подобный ответ говорит о том, что педагог не понимает сущности проявлений детской инициативы и соответственно ее не поддерживает
Сумма баллов по критерию: 0			
Общая сумма баллов по всем критериям: 13 баллов			
Рекомендации педагогу: Следует подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою роль,			

публично выявлять положительные стороны ребенка и демонстрировать его значимости для игры, предусмотреть заранее возможные проблемные ситуации.

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

Экспертное заключение №3

Педагог №3

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
---------------------	----------------------------	------	------------

Педагог способен:			
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	0 В ответе допущены значительные ошибки. Возраст детей определен неверно, педагог указал 6-7 лет. Среди признаков, по которым был определен возраст указывает: детальная подготовка и организация пространства для игры
		Кейс №2	3 Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, в признаках педагог указал: уровень владение детьми ролевой речи
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью	0	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) значительно не соответствует критериям. Допущены ошибки в пяти разделах из шести.
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			

<p>Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры</p> <p>(выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>Выбор иллюстрации:</p> <p>Предметы, изображаемые в иллюстрации, должны быть выразительны и легко узнаваемы.</p> <p>Изображение имеет возможность для продолжения, способствует активизации фантазии, воображение ребенка</p> <p>Через действия и выразительность жестов персонажей есть возможность раскрыть их характер. Мимика лица и положение тела персонажа должны быть хорошо выраженными</p>	1	<p>Ответ значительно не соответствует критериям оценки. Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал рассматривание иллюстраций в названии указал картины художников: А. Рылова «В голубом просторе», И.К. Айвазовского «Восход солнца у берегов Ялты», Маркуса Ларсона «Кораблекрушение». В предложенных иллюстрациях отсутствуют какие-либо персонажи, при их рассматривании у детей нет возможности развить и продолжить сюжет, или перенять и реализовать в игре то, что изображено. Данные иллюстрации рекомендуется использовать в художественно-эстетическом развитии детей</p>
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.</p>	0	<p>Для поддержки игрового вызова педагог предлагает подключить других детей, организовать вместе с ними спасательный корабль и ввести новый игровой атрибут- спасательный жилет. Предложенный ответ на игровой вызов ребенка значительно не соответствует критериям оценки. Он не предполагает дальнейшего развития сюжета так как внесение нового игрового атрибута не способствует ответному действию ребенка</p>

Сумма баллов по критерию: 1			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
<p>Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре</p> <p>Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»</p>	<p>1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности.</p> <p>2. Полифункциональный материал используется в качестве:</p> <p>атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов</p>	3	<p>Ответ полностью соответствует критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными материалами педагог предлагает использовать большой кусок ткани светло-коричневого цвета и круглой формы в качестве острова, куда можно высадится для пополнения продовольственных запасов. Кусок крупной и мелкой сетки из магазина «Всё для сада-огорода» использовать в качестве рыбацкой сети для ловли рыбы</p>
<p>Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования.</p>	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>	1	<p>Ответ значительно не соответствует критериям оценки. Педагог совместно с детьми и их родителями предлагает создать макет морского дна, дети изготовят атрибуты к нему (водоросли, морские звезды, камни, живность, обитающую на дне). Материалы будут использоваться как наглядный материал для изучения водной темы или для участия в каком-либо творческом конкурсе. Хранение предполагает в помещении группы и на выставке ДОУ.</p>

			Предложенные педагогом варианты использования и обогащения РППС совместно изготовленными материалами не способствуют зарождению игры и развитию сюжета игры. Данные макеты рекомендуется использовать в образовательной области «Познавательное развитие»
Сумма баллов по критерию: 4			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на: <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 	0	В ответе допущены значительные ошибки. В качестве способа оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру, педагог предлагает: пожалеть, приобнять, погладить по голове. Подобный ответ говорит о том, что педагог не понимает сущности детской инициативы и соответственно ее не поддерживает
Сумма баллов по критерию: 0			
Общая сумма баллов по всем критериям: 9 баллов			

Рекомендации педагогу: Педагогу следует детально ознакомиться с возрастными особенностями детей дошкольного возраста, учитывать их при осуществлении оценки игровых умений детей. Так в среднем дошкольном ребенке мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт.

Подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. При распределении ролей следует использовать разные способы: считалки, кричалки, заклички. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою (дополнительную) роль

Экспертное заключение №4

Педагог №4

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
---------------------	----------------------------	------	------------

Педагог способен:				
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений				
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, педагог указал 4-5 лет. Среди признаков, по которым был определен возраст указывает: по уровню сформированности фантазии детей, воображению, ролевой речи
		Кейс №2	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, в признаках педагог указал что дети 4-5 лет не способны решить не сложные проблемы в игре (не могут натянуть ткань на столы, закрепить её, чтобы она не соскальзывала), не сформировано чувство безопасности (близость костра к палатке)
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому играющему в соответствии с взятой на себя ролью	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Не заполнены строки 5 и 3	
Сумма баллов по критерию: 8				

Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			
<p>Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры</p> <p>(выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>Выбор иллюстрации:</p> <p>Предметы, изображаемые в иллюстрации, должны быть выразительны и легко узнаваемы.</p> <p>Изображение имеет возможность для продолжения, способствует активизации фантазии, воображение ребенка</p> <p>Через действия и выразительность жестов персонажей есть возможность раскрыть их характер. Мимика лица и положение тела персонажа должны быть хорошо выраженными</p>	2	<p>Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал рассматривание иллюстраций. Педагог предложил рассмотреть изображения морских обитателей, например, кого можно увидеть во время морского путешествия, а также специальной одежды членов экипажа корабля (капитан, матрос, кок и т.д.) и изображения различных морских судов с последующим рассматриванием карты мира для продумывания маршрута путешествия. Ответ частично соответствует критериям оценки, так как, педагог не указал как рассматривание данной иллюстрации обогатит содержание игры детей и что нового может появиться в сюжете</p>
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.</p>	3	<p>Для поддержки игрового вызова педагог предлагает перенестись в сказочную воображаемую ситуацию - усыпить акул волшебной песней и ввести в игру сказочного героя, например, русалку. Предложенный ответ на игровой вызов ребенка соответствуют критериям оценки</p>
<p>Сумма баллов по критерию: 5</p>			

Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры

<p>Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре</p> <p>Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»</p>	<p>1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности.</p> <p>2. Полифункциональный материал используется в качестве:</p> <p>атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов</p>	<p align="center">3</p>	<p>Ответ соответствует критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами педагог предлагает гимнастические палки и пластмассовые трубы. Использовать предлагает в качестве вёсел, из них можно выложить мост через реку, впадающую в море, они могут быть мачтами, к которым крепятся паруса или флаг.</p>
<p>Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования</p>	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: всевозможные макеты, плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, для более подробного изучения темы; в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>	<p align="center">3</p>	<p>Ответ соответствует критериям оценки. Педагог совместно с детьми предлагает создать атрибуты для игры и элемент костюма: подзорная труба, карта сокровищ, бинокль, морские пилотки. Самостоятельно дети могут нарисовать рисунки на морскую тематику, написать название корабля и название города или порта куда причалит корабль. Хранение предполагает в центре сюжетно-ролевых игр</p>
<p>Сумма баллов по критерию: 6</p>			
<p align="center">Владение способами поддержки игровой коммуникации детей</p>			

Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 	0	В ответе допущены значительные ошибки. В качестве способа оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру, педагог предлагает выбрать стратегию сотрудничества. Данный ответ будет считаться не верным, так как педагог дал общий, стандартный ответ и не конкретизировал о каком сотрудничестве идет речь
Сумма баллов по критерию: 0			
Общая сумма баллов по всем критериям: 20 баллов			
Рекомендации педагогу: Подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. При распределении ролей следует использовать разные способы: считалки, кричалки, заклички. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою (дополнительную) роль			

Экспертное заключение №5

Педагог №5

Числовое выражение	Словесная форма результата
---------------------------	-----------------------------------

результата в баллах	
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания. Педагог способен:	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1 1	В ответе выявлены существенные ошибки, возраст детей указан как старший подготовительный. Среди признаков педагог указал: дети могут организовать себя в совместную деятельность без помощи воспитателя

		Кейс №2	2	Ответ частично соответствует критериям. Возраст детей определен верно (3-4 года), в признаках педагог указал: - «Сюжет игры детей включает в себя элементы общественной реальной жизни, пример тому – пикник, на который многие дети выходили/выезжали с родителями в выходные дни»
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью		2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Допущены ошибки в строках 6,7,11,17,20
Сумма баллов по критерию: 5				
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры				
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы,	Выбор иллюстрации: Предметы, изображаемые в иллюстрации, должны быть выразительны и легко узнаваемы. Изображение имеет возможность для продолжения, способствует активизации фантазии, воображение ребенка		1	В ответе допущены существенные ошибки. Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал рассматривание иллюстраций из энциклопедии «Подводный мир», а также глобуса и карты мира. Данный подбор материалов не возрастосообразен и будет трудным

рассматривания иллюстрации)	Через действия и выразительность жестов персонажей есть возможность раскрыть их характер. Мимика лица и положение тела персонажа должны быть хорошо выраженными		для восприятия и понимания детьми 4-5 лет. Ответ значительно не соответствует критериям
Способен поддержать «игровой вызов» ребенка	Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия	0	Для поддержки игрового вызова педагог предлагает кинуть спасательный круг и вызвать подмогу. Предложенный ответ на игровой вызов ребенка не предполагает дальнейшего развития сюжета, так как внесение спасательного круга не будет способствовать ответному действию ребенка. Ответ значительно не соответствует критериям
Сумма баллов по критерию: 1			
Владение способами создания РПС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными материалами педагог предлагает использовать ткань чтобы создать волны, воздушные шарик и бутылки использовать качестве буйков. На шнурки, канаты можно повесить якорь

<p>Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования</p>	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: всевозможные макеты, плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, для более подробного изучения темы; в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>	<p>1</p>	<p>Ответ значительно не соответствует критериям оценки. Педагог указал что самостоятельно дети нарисуют рисунки на морскую тематику и подпишут свое имя или название рисунка. Совместно созданные материалы и перспективы их хранения педагогом не определены</p>
<p>Сумма баллов по критерию: 4</p>			
<p>Владение способами поддержки игровой коммуникации детей</p>			
<p>Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру</p>	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 	<p>0</p>	<p>В ответе выявлены существенные ошибки. В качестве способа педагог называет: - «Выявить суть проблемы и разобраться почему дети негативно настроены к ребенку, затем помочь ребенку вступить в игру». Данный ответ не соответствует критериям оценки, так как педагог не указал способ помощи ребенку</p>

Сумма баллов по критерию: 0
Общая сумма баллов по всем критериям: 10 баллов
Рекомендации педагогу: Подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. При распределении ролей следует использовать разные способы: считалки, кричалки, заклички. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою (дополнительную) роль или публично выявления положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры.

Экспертное заключение №6

Педагог №6

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
---------------------	----------------------------	------	------------

Педагог способен:				
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений				
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, педагог указал 5 лет. Среди признаков, по которым был определен возраст указывает: дети берут на себя роли в соответствии с сюжетом игры и способны ответить на вопросы сверстников по содержанию игры.
		Кейс №2	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, в признаках педагог указал: отображают бытовой характер сюжетно-ролевой игры
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому играющему в соответствии с взятой на себя ролью	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. В разделах «Способность ребенка к построению игрового сюжета», «Способность ребенка к игровой коммуникации» и «Особенности ролевого поведения ребенка в игре» допущены ошибки	
Сумма баллов по критерию: 8				
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры				

<p>Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры</p> <p>(выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>Выбор мультфильма.</p> <p>Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д.</p> <p>Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.</p> <p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p> <p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>	<p>3</p>	<p>Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал серию мультфильмов «Морские приключения – ЙОКО». Отметил что в данном мультфильме фигурируют не только положительные герои, но и отрицательные, что даст детям возможность расширить круг ролей в игре. Предложенный мультфильм в полной мере соответствуют значимым критериям оценки</p>
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на</p>	<p>0</p>	<p>Для поддержки игрового вызова педагог предлагает вытащить пострадавшего, но сначала спустить на морское дно якорь, чтобы остановить движение корабля и успеть кинуть спасательный круг. Предложенный ответ на игровой вызов</p>

	поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.		значительно не соответствует критериям оценки так как не провоцирует ребенка создавшего игровой вызов на ответное действие
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строго функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными материалами педагог предлагает собрать на прогулке палочки и использовать их в качестве необходимых на корабле инструментов, а ткань другого цвета использовать в качестве плота для спасения
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи. Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.	3	Ответ соответствует критериям оценки. Педагог совместно с детьми предлагает создать атрибуты для игры: бинокль, подзорную трубу, якорь, карту. Самостоятельно дети рисуют морских обитателей, море, корабль, пальмы, рыб, волны, сказочных героев. Хранение а предполагает в центре сюжетно-ролевых игр

	Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.		
Сумма баллов по критерию: 6			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на: - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры	3	В ответе полное соответствие критериям. В качестве способа педагог называет: предложить ребенку взять на себя роль в соответствии с сюжетом и войти в игру детей уже не как сверстник, а как игровой персонаж
Сумма баллов по критерию: 3			
Общая сумма баллов по всем критериям: 20 балл			
Рекомендации педагогу: 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.			

Экспертное заключение №7

Педагог №7

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание	
Педагог способен:				
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений				
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	0	В ответе допущены существенные ошибки. Возраст детей определен не верно, педагог указал 6-7 лет. Признаки, по которым был определен возраст педагог не выделил
		Кейс №2	2	Ответ частично соответствует критериям. Возраст детей определен верно, признаки по которым был определен возраст педагог не выделил

Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Строки 6,11,16,17,20,21 заполнены не верно
Сумма баллов по критерию: 4			
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)	<p>Выбор мультфильма.</p> <p>Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д.</p> <p>Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.</p> <p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p>	3	Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал серийный мультфильм «Рассказы старого моряка» и «Мама для мамонтенка». Отметил что в данном мультфильме в понятной для детей форме объясняются и демонстрируются обитатели подводного мира, их правильные название, размер и чем они питаются. Предложенные мультфильм в полной мере соответствуют значимым критериям оценки

	<p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>		
Способен поддержать «игровой вызов» ребенка	Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.	0	Для поддержки игрового вызова педагог предлагает организовать операцию по спасению тонущего человека за бортом. В ответе допущены значительные ошибки, педагог не конкретизирует как именно будет проходить «операция по спасению» будет ли она провоцировать ребенка на ответное действие, будет ли способствовать дальнейшему развитию сюжета игры? Выделенные критерии невозможно оценить по данному ответу
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре	<p>1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности.</p> <p>2. Полифункциональный материал используется в качестве:</p> <p>атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-</p>	3	Ответ соответствует критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами педагог предлагает использовать детские стулья и столы для размещения гостей корабля на палубе , а также

Способен привести примеры их возможного в игре «Морское путешествие»	заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов		ширмы при создании хижин на необитаемом острове.
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; тематические альбомы; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>	2	<p>Ответ частично соответствует критериям оценки. Педагог совместно с детьми предлагает создать атрибуты для игры (бинокль, подзорную трубу, флаг корабля), а также различные экосистемы географических/природных зон, куда может приплыть корабль (пустынные пляжи, зона вечного льда, скалистая местность, тропические леса с плодами кокосов и бананов). Хранение атрибутов предполагает в групповом помещении, а экосистем в центре науки и природы. Создание экосистем не имеет отношения к сюжетно-ролевой игре, их создание не повлияет на развитие сюжета игры.</p>
Сумма баллов по критерию: 5			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой 	3	<p>В ответе полное соответствие критериям. В качестве способа педагог называет: заранее дать ребенку ведущую роль и вселить в него уверенность что у него получится ее хорошо изобразить</p>

	<p>- педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие</p> <p>- публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры</p>		
Сумма баллов по критерию: 3			
Общая сумма баллов по всем критериям: 15 баллов			
Рекомендации педагогу: 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.			

Экспертное заключение №8

Педагог №8

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям

0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует
---	--

Содержание задания. Педагог способен:	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			
Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	0 В ответе указан не правильный возраст детей (7лет). Среди признаков указал: - «именно в этом возрасте с/р игра детей, как правило, коллективная и по сюжету игровой ситуации выходит за рамки личного опыта детей-участников». Данный ответ не соответствует критериям оценки
		Кейс №2	3 Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно (4 года), в признаках педагог указал: не ведут продолжительный диалог друг с другом и не договариваются о дальнейших действиях
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Не верно оценена степень соответствия проявлений ребенка в в строках 12,19,3

	повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью		
Сумма баллов по критерию: 5			
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры			
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)	<p>Выбор литературного произведения.</p> <p>Описание поступков и действий героев позволяет ребёнку устанавливать простые причинные связи в сюжете и правильно оценить поступки персонажей.</p> <p>В книге есть описание возникновения дружеских отношений на основе совместного поиска и решения каких-либо задач. Умения договариваться, обсуждать совместные планы.</p> <p>В книге присутствуют яркие иллюстрации, где изображения животных, людей, предметного мира максимально реалистично.</p> <p>В книге преобладает описание диалогов и действий героев.</p> <p>В книге отсутствует большое количество действующих лиц.</p> <p>Динамичное развитие событий и динамичность сюжета, прослеживается 2 и более сюжетных линий</p>	3	<p>Ответ в полной мере отвечает критериям оценки. Для поддержки интереса детей к содержанию игры, в качестве средства педагог выбрал чтение художественной литературы, в названии указал: Святослав Сахарнов «Кто в море живёт?», сборник стихов Наталии Волковой «Мы с морем дружили», Виталий Коржиков «Мореплавания Солнышкина». Отметил, что при прослушивании рассказов, стихов сказок, дети не получают готовую картинку, а имеют возможность пофантазировать и домыслить, это способствует развитию воображения детей, после прослушивания дети могут реализовать свои фантазии в игре</p>
Способен поддержать «игровой вызов» ребенка	Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации	0	Для поддержки игрового вызова педагог предлагает рассмотреть вместе с детьми карту, сказать, что корабль плывет в

	вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.		северных широтах и акулы там не водятся, скорее всего это безопасные морские коты, после чего кинуть ребенку спасательный круг из пластмассового обруча. Предложенный ответ на игровой вызов ребенка не соответствует критериям оценки
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами создания РПС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре Способен привести примеры их возможного в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строго функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметозаместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными материалами педагог предлагает использовать ткань, ее можно использовать как паруса, флаг или же использовать как крышу во время шторма на море
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи. Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи	0	Педагог совместно с родителями предлагает организовать проект, продуктом которого будет альбом с историей великих географических открытий и жителями морского дна. Дети примут участие в оформлении альбомов и сборе информации. Хранение предполагает в центре литературы, так же педагог предлагает организовать общую библиотеку для

	<p>индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>		<p>всех групп ДОО и разместить альбомы там. Ответ значительно не соответствует критериям оценки, педагог назвал материалы, использование которых не предполагается непосредственно в игре. Создание альбома так же не будет способствовать дальнейшему развитию сюжета игры. Обозначенные перспективы хранения не соответствуют критериям оценки</p>
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
<p>Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру</p>	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры 	3	<p>В ответе полное соответствие критериям оценки. В качестве способа педагог указывает: - «Дополнить пространство новым предметом, дать ребенку, предмет которого не хватает и обозначить как его можно применить в игре. Дети с удовольствием возьмут в игру ребенка, если у него есть необходимый им предмет»</p>
Сумма баллов по критерию: 3			
Общая сумма баллов по всем критериям: 14 баллов			

Рекомендации педагогам: При создании предметно-игровой среды важно уметь определять совместно и самостоятельно созданные материалы. Эти материалы используются в качестве обозначения роли, в качестве условных маркеров игрового пространства, предметов-заместителей, важно чтобы изготовленные материалы можно было использовать непосредственно в игре, для этого необходимо обеспечить свободный доступ детей к ним

Экспертное заключение №9

Педагог №9

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Педагог способен:			
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			

Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	0	В ответе выявлены существенные ошибки, возраст детей указан не верно(6-7лет). Среди признаков указал: по достаточному уровню ролевых диалогов между детьми
		Кейс №2	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно (5 лет), в признаках педагог указал: так как дети не могут организовать игру без поддержки воспитателя, между детьми нет диалогов, сюжет отображает личный опыт детей
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому играющему в соответствии с взятой на себя ролью	2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Не верно оценена степень соответствия проявлений ребенка в строках 5,10,15,21	
Сумма баллов по критерию: 5				
Владение способами поддержки интереса детей к теме игры				
Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры	Выбор мультфильма. Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами,	0	В данном вопросе педагог ответил, что прежде чем выбрать одно из трех средств, ему необходимо выяснить цель	

<p>(выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д.</p> <p>Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.</p> <p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p> <p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>		<p>путешествия детей на корабле: поиск клада, исследование морских глубин или спасение кого-либо. В зависимости от цели педагог выберет наиболее подходящее средство. В подобном ответе допущены значительные ошибки</p>
	<p>Выбор литературного произведения.</p> <p>Описание поступков и действий героев позволяет ребёнку устанавливать простые причинные связи в сюжете и правильно оценить поступки персонажей.</p> <p>В книге есть описание возникновения дружеских отношений на основе совместного поиска и решения каких-либо задач. Умения договариваться, обсуждать совместные планы.</p>		

	<p>В книге присутствуют яркие иллюстрации, где изображения животных, людей, предметного мира максимально реалистично.</p> <p>В книге преобладает описание диалогов и действий героев.</p> <p>В книге отсутствует большое количество действующих лиц.</p> <p>Динамичное развитие событий и динамичность сюжета, прослеживается 2 и более сюжетных линий</p>		
	<p>Выбор иллюстрации:</p> <p>Предметы, изображаемые в иллюстрации, должны быть выразительны и легко узнаваемы.</p> <p>Изображение имеет возможность для продолжения, способствует активизации фантазии, воображение ребенка</p> <p>Через действия и выразительность жестов персонажей есть возможность раскрыть их характер. Мимика лица и положение тела персонажа должны быть хорошо выраженными</p>		
<p>Способен поддержать «игровой вызов» ребенка</p>	<p>Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.</p>	<p>0</p>	<p>Для поддержки игрового вызова педагог предлагает: - «Воспитатель надевает медицинскую шапочку из набора «Доктор», берёт чемоданчик с детскими медицинскими инструментами, из подручного материала мастерит плавательное средство, садится в него и «плывёт» навстречу кораблю, чтобы</p>

			оказать первую помощь пострадавшему туристу от акулы». Предложенный ответ на игровой вызов ребенка не соответствует критериям оценки
Сумма баллов по критерию: 0			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строго функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами педагог предлагает использовать природный материал в качестве еды на корабле и в качестве приманки для ловли рыбы, а широкие поролоновые полоски в качестве спасательных шлюпок в случае крушения корабля
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи. Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.	0	Ответ отсутствует

	Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.		
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на: - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой - педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие - публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры	0	В ответе допущены значительные ошибки. В качестве способа педагог указывает: - «Проявить внимание к ребенку, предложить порисовать или помочь в чем-то воспитателю». Данный ответ имеет значительное несоответствие критериям так как педагог не указал способ оказания помощи в ситуации, когда ребенка не берут в игру
Сумма баллов по критерию: 0			
Общая сумма баллов по всем критериям: 8 баллов			
Рекомендации педагогу: Подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою (дополнительную) роль. При создании предметно-игровой среды важно уметь определять совместно и самостоятельно созданные материалы. Эти материалы используются в качестве обозначения роли, в качестве условных маркеров игрового пространства, предметов-заместителей, важно чтобы изготовленные материалы можно было использовать непосредственно в игре, для этого необходимо обеспечить свободный доступ детей к ним. 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.			

Экспертное заключение №10

Педагог №10

Числовое выражение результата в баллах	Словесная форма результата
3	педагог правильно решает задание
2	наличие небольших ошибок, частичное соответствие критериям
1	наличие существенных ошибок, значительное несоответствие критериям
0	допущены значительные ошибки или ответ отсутствует

Содержание задания.	Значимые показатели оценки	Балл	Примечание
Педагог способен:			
Владение способами наблюдения за игрой и оценкой уровня игровых умений			

Способен определить возраст детей и указать признаки для определения возраста	Педагог выделяет возрастные характеристики: Ребенок мысленно планирует осуществить какое-либо действие, осуществляет его, видит, что есть некий результат, после этого планирует еще одно действие. Ребенок пользуется простыми предложениями. Опирается на непосредственный и опосредованный опыт	Кейс №1	2	Ответ частично соответствует критериям. Возраст детей определен верно, педагог указал 4-5 лет. Среди признаков, по которым был определен возраст указывает: дети выбирают предметы для игры по цвету и размеру (большой кусок синей ткани – море; серое кресло-мешок – камни.) и используют для обустройства игры условные материалы
		Кейс №2	3	Ответ соответствует критериям. Возраст детей определен верно, в признаках педагог указал: дети играют вместе, но во время игры каждый занят своим делом, обособлено от других, еще не умеют договариваться с ровесниками (расстроенный мальчик, который думает, что ему не хватит мета, но сам не убедился в этом)
Способен оценить игровые умения детей (заполнение диагностической карты)	Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры. Действия, производимые ребенком, становятся короче, не повторяются, сменяются одно за другим. Они выполняются уже не ради них самих, а для осуществления определенного отношения к другому у играющему в соответствии с взятой на себя ролью		2	Оценка игровых умений по диагностической карте (Приложение 2) частично соответствует критериям. Не верно заполнены строки 10,12,17

Сумма баллов по критерию: 7

Владение способами поддержки интереса детей к теме игры

<p>Способен выбрать средство поддержки интереса к содержанию игры (выбор из трех средств: мультфильма, художественной литературы, рассматривания иллюстрации)</p>	<p>Выбор мультфильма.</p> <p>Сюжеты мультфильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами, например, дружба, вражда, доминирование-подчинение и т.д.</p> <p>Содержание мультфильма должно быть понятным ребенку, для того чтобы его легко перенести в сюжеты игр.</p> <p>Любой герой мультфильма является участником событий, связанных с другими персонажами, важна демонстрация отношений между ними.</p> <p>Персонажи, их мимика и движения, должны быть тщательно прорисованы</p> <p>В мультфильме для детей не должно быть сцен агрессии и насилия.</p> <p>Требования к техническим характеристикам мультфильма:</p> <p>Мультфильм должен быть в спокойном темпе, без высокой смены видеоряда и сильной динамики.</p> <p>Продолжительность мультфильма не более 30 минут</p>	<p>0</p>	<p>Ответ не соответствует значимым критериям оценки.</p> <p>Педагог указал что в реализации задачи поддержать интерес детей к содержанию игры «Морское путешествие» будет использовать комплексный подход и выберет все три предложенные средства. Данный ответ является некорректным, так как в вопросе необходимо было выбрать одно из трех средств и обозначить его преимущество.</p>
---	---	----------	--

	<p>Выбор литературного произведения.</p> <p>Описание поступков и действий героев позволяет ребёнку устанавливать простые причинные связи в сюжете и правильно оценить поступки персонажей.</p> <p>В книге есть описание возникновения дружеских отношений на основе совместного поиска и решения каких-либо задач. Умения договариваться, обсуждать совместные планы.</p> <p>В книге присутствуют яркие иллюстрации, где изображения животных, людей, предметного мира максимально реалистично.</p> <p>В книге преобладает описание диалогов и действий героев.</p> <p>В книге отсутствует большое количество действующих лиц.</p> <p>Динамичное развитие событий и динамичность сюжета, прослеживается 2 и более сюжетных линий</p>		
	<p>Выбор иллюстрации:</p> <p>Предметы, изображаемые в иллюстрации, должны быть выразительны и легко узнаваемы.</p> <p>Изображение имеет возможность для продолжения, способствует активизации фантазии, воображение ребенка</p> <p>Через действия и выразительность жестов персонажей есть возможность раскрыть их характер. Мимика лица и</p>		

	положение тела персонажа должны быть хорошо выраженными		
Способен поддержать «игровой вызов» ребенка	Педагог связывает игровой контекст со смыслом «вызова». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?». Игровой вызов ребенка и ответ педагога представляют собой единое целое. Ответ направлен на поддержку эмоционального состояния играющего ребенка и продолжение действия.	3	Для поддержки игрового вызова педагог предлагает устранить назревающую беду - отвлечь внимание акул прикормив их едой, которую наверняка девочки положили с собой в сумки, когда собирались на корабль, а ребенок в это время уплывает. Предложенный ответ на игровой вызов ребенка соответствуют критериям оценки
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами создания РППС для зарождения и развития игры			
Способен предложить вариант обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами для использования в игре Способен привести примеры их возможного использования в игре «Морское путешествие»	1. Предметы, не имеющие строгого функционального назначения, отвечающие требованиям безопасности. 2. Полифункциональный материал используется в качестве: атрибутов к игре; маркеров игрового пространства; для изготовления различных макетов, поделок; предметов-заместителей; деталей интерьера; для создания игровых объектов	3	Ответ соответствует значимым критериям оценки. Для обогащения предметно-игровой среды полифункциональными (неоформленными) материалами педагог предлагает куски ткани различного размера, фактуры и цвета, которые позволят изменить состояние моря, например, наброшенная на поверхность «моря» тёмная ткань означает бурю, также используя веревки и канаты из них можно делать паруса и флаги (чёрный парус – пираты, белый

			флаг – сдача в плен, обещание ненападения).
Способен определить какие материалы для дальнейшего развития сюжета игры будут создаваться детьми самостоятельно и совместно с педагогом, определить перспективы их хранения и использования	<p>К совместно и самостоятельно созданным материалам относятся: плакаты; атрибуты для игры и элементы костюмов; книжки самоделки; рисунки по теме, раскраски, надписи.</p> <p>Данные материалы используются: для обозначения игровой зоны, в качестве маркеров игрового пространства; для преобразования каких-либо объектов (эмблемы, названия, обозначения и т.д.); для передачи индивидуального отображения роли; в качестве схем, алгоритмов; в качестве раздаточного материала.</p> <p>Хранение подразумевает свободный доступ детьми в помещениях группы.</p>	0	<p>В ответе допущены значительные ошибки. Педагог совместно с детьми предлагает создать макет корабля, самостоятельно дети могут нарисовать его маршрут и подписать название. Корабль будет использоваться как украшение группы и для обыгрывания режиссерских игр. Хранение предполагает на выставке в раздевалке группы.</p> <p>Создания макета корабля не будет способствовать развитию сюжета игры. Обозначенные перспективы хранения и использования не соответствуют значимым критериям оценки</p>
Сумма баллов по критерию: 3			
Владение способами поддержки игровой коммуникации детей			
Способен предложить способ оказания помощи ребенку в ситуации, когда его не берут в игру	<p>Способ поддержки ребенка в ситуации, когда его не берут в игру направлен на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организацию новой игры, в которой ребенок будет более успешен - предупреждение возможных проблемных ситуации в процессе наблюдения за игрой 	0	<p>В ответе значительное несоответствие критериям. В качестве способа педагог предлагает выяснить причину почему не хотят брать и помочь ребенку исправить свою ошибку чтобы его взяли в игру. Педагог не указал способ помощи ребенку</p>

	<p>- педагог берет на себя новую игровую роль в соответствии с сюжетом игры и вводит ребенка в игровое взаимодействие</p> <p>- публичное выявление положительных сторон ребенка и демонстрации его значимости для игры</p>		
<p>Сумма баллов по критерию: 0</p>			
<p>Общая сумма баллов по всем критериям: 13 баллов</p>			
<p>Рекомендации педагогу: Подключать детей к игровой коммуникации путем объединения детей вокруг сюжета игры с помощью разнообразных ролей для всех участников игры. При распределении ролей следует использовать разные способы: считалки, кричалки, заклички. Рекомендуется вовлекать в игровую коммуникацию детей, передавая им свою (дополнительную) роль.</p> <p>При создании предметно-игровой среды важно уметь определять совместно и самостоятельно созданные материалы. Эти материалы используются в качестве обозначения роли, в качестве условных маркеров игрового пространства, предметов-заместителей, важно чтобы изготовленные материалы можно было использовать непосредственно в игре, для этого необходимо обеспечить свободный доступ детей к ним</p>			