



**Программа обучающего семинара
для педагогов дошкольных образовательных организаций
«ФГОС дошкольного образования со Фгосиком»**

Авторы:

Кондратьева Любовь Александровна,
Ахтырская Юлия Викторовна (дополнения)

Научный редактор:

к.п.н., доцент Вакуленко Любовь Сергеевна

Санкт-Петербург

2014

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Вступивший в силу Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) выдвигает ряд требований к организации работы педагогов дошкольных образовательных организаций. Данное обстоятельство делает необходимым проведение старшим воспитателем (заместителем заведующего по УВР, методистом) разъяснительной работы с педагогическими кадрами в ходе педагогических советов, рабочих совещаний, мастер-классов, индивидуальных консультаций.

Предлагаемая программа предполагает проведение обучающего семинара с элементами практикума.

Отличительной чертой программы является ее многофункциональность, поскольку, знакомясь с базовыми положениями ФГОС ДО, педагоги одновременно осваивают технологию развивающего обучения на примере игр и пособий В.В. Воскобовича.

Цель программы: знакомство педагогов дошкольной образовательной организации с содержанием ФГОС ДО.

Задачи программы:

- Уточнить и расширить представления педагогов, касающиеся основных положения ФГОС ДО.
- Обучать педагогов практическим приемам использования технологии развивающего обучения (на примере игр В.В. Воскобовича).
- Учить использовать полученные знания в практике работы с детьми.

Программа рассчитана на 6 встреч длительностью по 3 часа, что позволяет проводить обучение педагогов (фронтально, в группах) в течение «тихого часа». Количество встреч можно варьировать, исходя из временных возможностей обучающихся, режима работы ДОО.

Для реализации данной программы в образовательном учреждении должны быть созданы следующие *условия*:

- наличие отдельного помещения для проведения обучения, оснащенного мультимедийной установкой;
- создание полноценного игрового пространства (пособия и игры В.В. Воскобовича);
- компетентность ведущего семинара в вопросах компьютерных технологий, развивающего обучения (технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»), документов, касающихся ФГОС ДО и дошкольного образования в целом.

По всем изучаемым темам представлены презентационные и прочие материалы.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Краткое содержание	Кол-во часов
1.	Общие положения ФГОС ДО. Выполнение требований к развивающей предметно-пространственной среде средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича	1. Анкетирование педагогов. Общие положения ФГОС ДО. 2. Требования к условиям реализации ООП ДО 3. Требования ФГОС ДО к предметно-пространственной среде. 4. «Фиолетовый лес» как предметно-пространственная среда в группах ДОО. 5. Классификация игр, их разнообразие, многовариативность, безопасность. 6. Коврограф «Ларчик».	3
2.	Реализация области «Познавательное развитие» средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры»	1. Содержание области познавательное развитие в контексте ФГОС ДО. 2. Развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации средствами игр В.В. Воскобовича (игры с математическим содержанием «Логоформочки-3», «Логоформочки-5», Квадрат Воскобовича 2-цветный, Квадрат Воскобовича 4-цветный, Змейка, «Волшебная восьмерка-1», «Волшебная восьмерка-3», Кораблик «Плюх-плюх», Кораблик «Брызг-брызг», «Счетовозик») 3. Развитие воображения и творческой активности (игры Геоконт	3

		«Великан», Геоконт «Мальш» », «Чудо-соты», «Чудо-крестики»).	
		4.Формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира («Лепестки Ларчик» (Эталоны цвета), «Фонарики Ларчик»).	
3.	Реализация области «Художественно-эстетическое развитие» средствами игр В.В. Воскобовича	1.Содержание области «Художественно-эстетическое развитие» в контексте ФГОС ДО. 2.Сказочные персонажи «Фиолетового леса». 3.«Чудо-цветик» 4.«Прозрачный квадрат» 5. Конструкторы «Чудо-крестики», «Чудо-соты».	3
4.	Речевое развитие дошкольников средствами игровой «Сказочные лабиринты»	1.Содержание области речевое развитие в контексте ФГОС ДО. 2.Теремки Воскобовича 3.Конструктор букв 4.Игровизор 5.Эрудиты «Снеговик», «Ромашка», «Яблонька», «Парусник» 6.Читайки на шариках 7.Геоконт «Великан» (обзорно)	3
5.	Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Физическое развитие дошкольников средствами игровой «Сказочные лабиринты»	1.Содержание области «Социально-коммуникативное развитие» в контексте ФГОС ДО. 2.Игры как средство общения. 3.Содержание области «Физическое развитие» в контексте ФГОС ДО. 4.Развитие мелкой моторики средствами игр В.В. Воскобовича	3

		(шнуровки, конструкторы).	
6.	Виды детской деятельности и формы организации образовательной деятельности. Целевые ориентиры ФГОС ДО. Занятие-практикум	1. Виды детской деятельности и формы организации образовательной деятельности 2. Целевые ориентиры ФГОС ДО по возрастам 3. Составление конспектов НОД, сказок, разработок праздников. 4. Игروفестиваль. 5. Викторина. Итоговое тестирование.	3
Итого:			18

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧАЮЩЕГО СЕМИНАРА

Тема 1. Общие положения ФГОС ДО. Выполнение требований к развивающей предметно-пространственной среде средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

1. Анкетирование педагогов «Выявление профессиональных затруднений педагогов в период перехода на ФГОС ДО» и беседа по его итогам
2. Презентация «ФГОС ДО. Основные положения, структура программы»
3. Презентация «Требования к условиям реализации ООП ДО»
4. Презентация «Выполнение требований к развивающей предметно-пространственной среде средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича». Классификация игр: универсальные, предметные, конструктивные
5. Знакомство с «Коврографом» (раздаточный материал «Ларчик»)

Контрольные вопросы:

- ✓ Назовите основные требования к предметно-пространственной среде в ДОО.
- ✓ На какие группы делятся игры?
- ✓ Перечислите основные компоненты игры «Коврограф».

Тема 2. Реализация области «Познавательное развитие» средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры»

1. Презентация «Познавательное развитие»

2. Знакомство с игрой «Логоформочки-3» (игровое поле, элементы игры)
3. Игра «Вершки и корешки», игра «Перекрёстки», конструирование различных фигур из элементов логоформочек.
4. Знакомство с играми «Квадрат Воскобовича 2-цветный», «Змейка». Конструирование фигур из альбома.
5. Кораблик «Плюх-плюх». Задания: снять и надеть флажки; найти самую низкую мачту, самую высокую, посчитать флажки на средней мачте; сделать бусы из флажков; сделать диагональную симметрию.
6. «Восьмерка-3». Знакомство с игрой. Задания: убрать все элементы с игрового поля; составить из них любую фигуру. Вернуть элементы на место. Убрать один элемент «Восьмерки», рассказать, что получилось (игра «Угадай, что получится»: Убираем один или несколько элементов восьмерки, смотрим, какая цифра или буква получается. Затем усложняем игру: элемент называем, но не убираем.
7. Счетовозик (обзорно).
8. Знакомство с игрой «Геоконт «Великан»». Конструирование геометрических фигур при помощи резинок. Симметрия.
9. Игры «Чудо-соты», «Чудо-крестики». Знакомство с элементами игр, их цветом, количеством деталей в каждой игре. Обсуждение роли игр в формировании математических представлений.
10. Лепестки Ларчик (Эталоны цвета) (предназначение, элементы).
11. Знакомство с игрой «Фонарики». Задание: зажечь и погасить «фонарики», найти треугольник, прямоугольник, круг, овал; конструирование фигур из альбома.

Контрольные вопросы:

- ✓ Раскройте содержание области «Познавательное развитие».
- ✓ Перечислите игры, способствующие развитию познавательной мотивации.
- ✓ Назовите игры с математическим содержанием.

Тема 3. Реализация области «Художественно-эстетическое развитие» средствами игр В.В. Воскобовича

1. Презентация «Художественно-эстетическое развитие»
2. Знакомство со сказочными персонажами «Фиолетового леса». Обратит внимание на их эстетичность, яркие цвета, многообразие, соответствие сказкам.
3. Знакомство с игрой «Чудо-цветик». Правила игры, компоненты.
4. Создание образов при помощи элементов игры. Работа с альбомом фигур.
5. Игра «Прозрачный квадрат» Чтение 1 главы сказки. Знакомство с алгоритмом расшифровки словесных сочетаний:

1. Определенное
2. Вместо слова ставим предмет

3. Оживление предмета
4. Создание ситуации
5. Знакомство с алгоритмом действия с героем сказки:
 - Преодоление (проблема, которую необходимо разрешить).
 - Образные герои и сюжетная нить (придумать пути решения проблемы).
 - Эмоциональность (важно, чтобы путь преодоления был интересным).
 - Зарисовка пути героя (знакомство с умением схематично изобразить решение проблемы).

Параллельно задание выполняется на «Ларчике», на трафарете, на «Прозрачном квадрате».

6. Составление фигур из 2,4,16 пластин.
7. Знакомство с играми «Чудо-крестики», «Чудо-соты» как играми, способствующими художественно-эстетическому развитию детей.
8. Работа по составлению фигур, узоров, конструкций из элементов игр.

Контрольные вопросы:

- ✓ Художественно-эстетическое развитие предполагает... (продолжить).
- ✓ Как герои «Фиолетового леса» способствуют художественно-эстетическому развитию детей?
- ✓ Назовите задачи игры «Чудо-цветик».
- ✓ Сколько комплектов игры «Чудо-крестики» существует? Назовите их отличия.
- ✓ Что такое «алгоритм расшифровки словесных сочетаний»?

Тема 4. Речевое развитие дошкольников средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры»

1. Презентация «Речевое развитие»
2. «Складушки» как средство быстрого обучения слоговому чтению
3. Знакомство с принципом работы с пособием «Складушки»
4. Знакомство с «Теремками Воскобовича». Этапы подготовки к обучению чтению
5. Состав игры
6. «Конструктор букв»: складывание забавных фигур; складывание букв и слов.
7. «Игровизор». Самодостаточность, связь с «Коврографом» и «Мини-ларчиком»; приложения, не связанные с играми, произвольный (можем использовать в любой области и в свободной деятельности).
8. «Игровизор»:
 - Поле «Игровизора» имеет «плюсики» – это точки отсчёта.
 - На «Игровизоре» возможно проводить пространственно-графические диктанты.
 - Имеет сходство с листом тетради.
 - Дети имеют возможность делать самопроверку.
9. Работа с приложением «Катя, Рыжик и рыбка»

10. «Эрудиты»: принцип работы, виды движений шнура, составление слов.
11. «Геоконт» как средство развития речи + «Геовизор». Составление сказок по созданным фигурам.

Контрольные вопросы:

- ✓ Раскройте содержание области речевое развитие
- ✓ Перечислите игры, способствующие речевому развитию детей.
- ✓ Назовите компоненты игры «Теремки».
- ✓ Что такое «склад»?

Тема 5. Социально-коммуникативное развитие дошкольников и физическое развитие дошкольников средствами игровой технологии «Сказочные лабиринты игры»

1. Презентация «Социально-коммуникативное развитие»
2. Игра как средство общения детей
3. Презентация «Физическое развитие»
4. Кораблик «Плюх-плюх»
5. «Шнур-затейник»: Знакомство с правилом: движение – действие. Виды действий: 1Д – ныряем, 2Д – выныриваем, 3Д – огибаем, 4Д – обкручиваем.
6. «Волшебная восьмерка-1», «Волшебная восьмерка-2», «Волшебная восьмерка-3» как средство развития мелкой моторики
7. «Эрудиты» как средство развития мелкой моторики
8. Участие детей в играх, подражание героям, выполнение физических действий с «Коврографом» как фактор развития физических качеств дошкольников

Контрольные вопросы:

- ✓ Раскройте содержание области «Физическое развитие»
- ✓ Раскройте содержание области «Социально-коммуникативное развитие».
- ✓ Как игры В.В. Воскобовича способствуют развитию физических качеств дошкольников?
- ✓ Назовите 4 действия со шнуром в игре «Шнур-затейник».

Тема 6. Целевые ориентиры ФГОС ДО. Занятие-практикум

1. Презентация «Виды и формы деятельности»
2. Презентация «Требования к результатам освоения ООП ДО». Обсуждение раздаточного материала «Целевые ориентиры по игровой деятельности»
3. Составление конспекта по любой игре (по желанию участников семинара)

4. Изготовление альбома фигур по играм «Чудо-цветик», «Чудо-крестики», «Чудо-соты»
5. Игروفестиваль. Включить игры «Эрудиты», «Чудо-соты», «Прозрачная цифра», «Прозрачный квадрат».
6. Презентация «Умники и умницы» (викторина)
7. Презентация «Тест ФГОС ДО». Обсуждение итогов семинара

Контрольные вопросы:

- ✓ Перечислите виды детской деятельности.
- ✓ Перечислите формы организации образовательной деятельности.
- ✓ Перечислите целевые ориентиры образования в младенческом и раннем возрасте.
- ✓ Назовите целевые ориентиры образования на этапе завершения ДО.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧАЮЩЕГО СЕМИНАРА

Для обучающего семинара необходимо наличие *мультимедийной установки* (проектор, компьютер/ноутбук, экран, аудиокolonки), инструкции к играм В.В. Воскобовича, плакат «Классификация игр».

Количество игр для проведения семинара

№ п/п	Игры и пособия	Кол-во (шт.)
1.	Калейдоскоп 1	5
2.	Коврограф «Ларчик»	1
3.	Персонажи: – луч Владыка, – малыш Гео, – Радужные гномы, – Долька, – Паук Юк, – Фгосик	1 1 1 1 1 1
4.	Геоконт-«Великан»	1
5.	Геоконт-«Малыш»	5
6.	Чудо-соты	5
7.	Чудо-крестики	5
8.	Лепестки Ларчик (Эталоны цвета)(комплект)	1
9.	Фонарики Ларчик	1
10.	Фонарики	5
11.	Чудо-цветик	1
12.	Прозрачный квадрат	5
13.	Прозрачная цифра	5
14.	Теремки (комплект)	1
15.	Складушки + диск	1
16.	Конструктор букв Ларчик	1

17.	Конструктор букв 3	1
18.	Конструктор букв 1	5
19.	Игровизор +приложения	5
20.	Эрудиты: – Снеговик, – Яблонька, – Ромашка	2 2 2
21.	Шнур-затейник	5
22.	Шнур-мальш	4

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры, Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет, - Санкт-Петербург, ООО «РИВ», 2007.
2. <http://www.rg.ru/2013/11/25/doshk-standart-dok.html> (текст ФГОС ДО)