

# Отчет о проведении городского образовательного события "Однажды в сказке"

Новоуральск  
2019

## Оглавление

Введение.....	3
Проектирование События.....	4
Параметры и ограничения.....	4
Требования к концепту События.....	5
Концепт События.....	7
Образовательные технологии События.....	9
Команда События.....	10
Подготовка События.....	11
Детализация концепта События.....	11
Подготовка персонажей.....	11
Создание предметно-средовых условий.....	12
Организация взаимодействия с участниками События.....	12
Проведение События.....	14
Первый этап События.....	14
Второй этап События.....	14
Аналитическое заключение.....	17
Система оценки эффективности События.....	17
Результаты События.....	18
<i>Результаты экспертизы деятельности детей в рамках События.....</i>	<i>18</i>
<i>Результаты экспертизы деятельности педагогов в рамках События.....</i>	<i>21</i>
<i>Результаты экспертизы деятельности команд в рамках События.....</i>	<i>22</i>
Итоговое заключение об эффективности События.....	22

## Введение

Городское образовательное событие для детей дошкольного возраста «Однажды в сказке» (далее – Событие) было организовано детским садом №22 «Надежда», обособленным структурным подразделением МАДОУ детский сад «Гармония».

### ***Цели События:***

1. Формирование у детей культурных компетенций через передачу культурно-исторического опыта командной деятельности в постоянно меняющихся условиях.
2. Выявление и поддержка талантливых детей и педагогов.
3. Трансляция педагогами детского сада №22 «Надежда» опыта проведения образовательных событий согласно сетевым стандартам проекта «Школа Росатома» педагогам г. Новоуральска.
4. Формирование у педагогов, принимающих участие в событии, игротехнических компетенций.

### ***В Событии приняли участие:***

- 13 команд от организаций дошкольного образования в составе:
  - 5 воспитанников в возрасте от 5 до 7 лет;
  - 1 педагог-участник команды, выступающий в качестве игрового партнера;
- 13 педагогов-организаторов на площадках образовательных организаций-участников;
- 13 экспертов-наблюдателей, осуществляющих внутреннюю экспертизу деятельности детей и педагогов-игроков;
- 5 экспертов, осуществляющих общую внешнюю экспертизу успешности проведения События.

Таким образом, прямой охват аудитории в 2019 г. составил 109 человек (без учета родительской и широкой общественности). По сравнению с 2018 г. (130 человек соответственно) наблюдается незначительное снижение охвата (-8%), при этом качественные характеристики аудитории – осознанная мотивация к участию, понимание концепции и задач события – демонстрируют существенную положительную динамику.

Порядок и сроки проведения События указаны в Положении (см. Приложение 1).

# Проектирование События

## Параметры и ограничения

При проектировании События в основу были положены Сетевые стандарты проекта «Школа Росатома», что привело к формированию перечня требований к Событию.

Таблица 4. Проектирование События в соответствии с Сетевыми стандартами проекта «Школа Росатома»

Сетевой стандарт	Требования к Событию	
	2018	2019
Обеспечение приоритетного статуса игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте	- выделение приоритетного времени на игру и родственные игре виды деятельности - приоритет игры перед решением непосредственно образовательных задач	--/-- + <i>предоставление времени за рамками фабулы (проблемной ситуации) события для разворачивания детьми самостоятельной игры с вовлечением игровых персонажей</i>
Создание ситуаций выбора для ребенка	- выбор детьми игровых ролей, партнеров и средств деятельности - вариативность игровых действий	--/-- + <i>создание ситуаций морального выбора</i>
Реализация идеи разновозрастного сообщества	- организация участия разновозрастных детских команд - принятие педагогом роли культурного партнера как равноправного участника разновозрастного сообщества	--/-- + <i>привлечение обучающихся МАОУ «Лицей №5б» к участию в событии в качестве игровых персонажей</i>
Обеспечение возможности отказа от деятельности, предложенной воспитателем или сверстниками, возможности присоединения к уже развернувшейся деятельности	- индивидуализация работы с детьми в рамках события - вариативность игровых действий	--/-- + <i>предоставление возможности развернуть индивидуальную режиссерскую или образную игру за рамками фабулы события</i>
Обеспечение возможности гибкого (плавающего) планирования воспитателем своей работы с учетом интересов, потребностей и инициативы детей	- отсутствие «программы действий» взрослого, вариативность игровых действий - приоритет детской инициативы и самостоятельности	--/-- + <i>перенос «образовательной» функции с игровых персонажей в сферу компетенций педагогов-партнеров, знающих индивидуальные потребности и зону ближайшего развития своих воспитанников</i>
Социальная ситуация развития и деятельностный подход	- социальная ситуация развития закреплена в цели - выделение приоритетного времени на игру и родственные игре виды деятельности	--/-- + <i>создание в фабульной части события ситуаций, предполагающих приоритетную оценку детьми морально-этического контекста взаимодействия персонажей с детьми и между собой, совершение морального выбора</i>
Открытая образовательная среда	- организация единого и доступного пространства	--/--
Билингвальная среда	- включение элементов иностранного языка в Событие	

В процессе проектирования События были предусмотрены следующие специфические условия, необходимые для его реализации:

1. Обеспечение приоритетного места детской самостоятельной игры в регламенте События, закреплённом Положением (Приложение 1).

2. Создание дефицитарной и насыщенной предметной среды через ее наполнение предметами-заместителями и неструктурированным материалом, который служит для реализации детских игровых замыслов.

3. Погружение участников-игроков в воображаемую ситуацию через драматизацию игрового сюжета и ввод игровых персонажей.

4. Обеспечение интегративного взаимодействия всех участников События. Это условие потребовало коренного изменения модели взаимодействия педагогов друг с другом и с детьми, в том числе и с игровыми персонажами (обучающиеся 8 класса).

5. Развитие игротехнической компетентности педагогов.

В результате при проектировании были выделены следующие ограничения:

- соотношение «программной» и «импровизационной» частей 20% и 80% соответственно;

- отсутствие сложных или проработанных атрибутов, использование неструктурированного материала для реализации игровых замыслов;

- одновременная игра не более четырех команд численностью не более шести игроков в каждой (ограничение задано требованием к индивидуализации работы с игроками, а также размерами доступных площадок и требованиями техники безопасности);

- общая продолжительность работы площадки не более 1,5 часов (ограничение задано режимом дня образовательных организаций);

- отсутствие соревновательного момента для обеспечения свободы деятельности участников События.

## Требования к концепту События

В рамках Технологии образовательного события, принятой в детском саду №22 «Надежда» (разработка авторского коллектива детского сада) были выделены три основных компонента, составляющих концепт События. Эти компоненты представлены в Таблице 2.

Таблица 2. Ключевые компоненты концепта События

Направление развития ребенка	Компоненты		
	СКАЗКА	ВБРОС ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ	ИГРА
Когнитивное	Передача культурно-исторического опыта	Решение <i>общеобразовательных</i> задач	Интеграция максимального количества образовательных областей/сфер деятельности
Социальное и личностное	Формирование эмоционально-ценностного компонента личности	Формирование метасемантического* поля	Поддержка инициативы детей в игре

\*Система понятий, объединенных структурно-функциональными и/или причинно-следственными логическими связями

В основание разработки концепта События была положена идея использования Текста (сказки, истории) как универсального способа передачи культурно-исторического опыта от одного человека другому в социально принятых формах. Помимо этого сказка позволяет формировать эмоционально-ценностный компонент личности ребенка (мораль), за счет чего происходит глубинная интериоризация полученного культурно-исторического опыта (я прожил новый опыт – я определил его место в моей системе ценностей). Также важно учитывать, что именно сказочная «вымышленная» ситуация становится основой игры, задающей расхождение между воображаемым и наблюдаемым планами (Л.С. Выготский).

Таким образом, основным требованием к концепту События стала его сюжетная проработка – создание сказки и ее наполнение. При этом параметры и ограничения проектирования События определили специфику основных компонентов его концепта (Таблица 3).

**Таблица 3. Требования к концепту События**

Компонент	Требование	Выражение в событии	
		2018	2019
СКАЗКА	Аутентичность (наличие понятных контуров истории)	- заданы основные характеристики и базовые правила воображаемого мира - представлены персонажи истории («кто?», «какой?») - определена начальная проблемная ситуация (чего хочет каждый из персонажей, какая у кого проблема)	- заданы основные характеристики и базовые правила воображаемого мира - представлены персонажи истории («кто?», «какой?») - определена начальная проблемная ситуация (чего хочет каждый из персонажей, какая у кого проблема)
	Незавершенность (возможность доработки и развития сюжета)	- отсутствует «программа» взрослого, т.е. конкретный сценарий - отсутствуют уже существующие персонажи и проработанные миры (нет прямых заимствований конкретных персонажей из книг, мультфильмов и игр) - использованы архетипы и обобщенные медиаобразы	- отсутствует «программа» взрослого, т.е. конкретный сценарий - отсутствуют уже существующие персонажи и проработанные миры (нет прямых заимствований конкретных героев из книг, мультфильмов и игр) - использованы архетипы и обобщенные культурные образы
	Эклектичность (возможность смешения различных сказочных историй и миров)	- созданы разные игровые площадки и направления - присутствуют персонажи/сферы деятельности с разной степенью эмоционального напряжения, отражающие различные типы взаимодействия для индивидуализации работы с детьми	- фабула «мир игрушек» допускает одновременное существование персонажей различного типа с различными историями - введено большое количество разнообразных пассивных персонажей, за счет привлечения которых дети имели возможность выстраивать вариативные игровые ситуации
	Пластичность (возможность изменения отдельных элементов истории без ущерба для целого)	- отсутствует «программа» взрослого, т.е. конкретный сценарий - предусмотрены различные варианты сюжетных ходов, реакции персонажей не ограничены «заученной» ролью - существует большое количество дополнительной информации о свойствах мира и истории персонажей, которая актуализируется при необходимости обогащения или трансформации сюжета	- отсутствует «программа» взрослого, т.е. конкретный сценарий - предусмотрены различные варианты сюжетных ходов, реакции персонажей не ограничены «заученной» ролью - правила сказочного мира определены таким образом, чтобы дети могли создавать локальные игровые сюжеты без конкретной привязки к основной фабуле
ВЕРС ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ	Актуальность решения задачи здесь и сейчас (наличие у ребенка потребности* в решении задачи)	- используется Технология создания ситуации разрыва для развития ребенка	- используется Технология создания ситуации разрыва для развития ребенка - формирование команд происходит уже после знакомства детей со сказочной историей, что позволяет привлечь к событию детей, принявших фабульную проблемную ситуацию
	Импликация в сюжет (органичное включение образовательной задачи в событие незаметно для ребенка)	- решение задачи необходимо для дальнейшего развития сюжета и не выглядит, как «программа» взрослого	- решение задачи необходимо для дальнейшего развития сюжета и не выглядит, как «программа» взрослого - индивидуализация вбрасываемых задач за счет передачи «образовательной» функции в сферу компетенций педагога-партнера, играющего в команде с детьми

	Вариативность (возможность представления одной задачи в разных формах)	- разрабатываются различные варианты образовательных задач, адаптированные для входа в фабульную часть события (сказку)	- педагогами-участниками самостоятельно выбираются формы представления образовательных задач с учетом специфики и потребностей их воспитанников
	Системность (взаимосвязь задач с другими элементами события и между собой)	- подбор игровых заданий осуществляется таким образом, чтобы параллельно осуществлялся вброс сразу нескольких образовательных задач и решение педагогических задач	- развитие игрового сюжета в ходе самостоятельной игры детей определяется их вариантами решения образовательных задач, морально-этический выбор не регламентируется взрослым, что позволяет ребенку прожить последствия совершенного выбора
ИГРА	Полиморфность (возможность разворачивать игру в различных формах – режиссерскую, образную, сюжетно-ролевую – в зависимости от потребностей детей)	- обеспечиваются предметно-средовые условия для разворачивания различных видов игры	- развитие игровой фабулы позволяет целенаправленно охватить все три вида игры + опционально игру с правилами
	Насыщенность (разноплановость игрового сюжета, возможность использовать родственные игре виды деятельности для развития сюжета)	- обеспечиваются предметно-средовые условия для родственных игре видов деятельности	- обеспечиваются предметно-средовые условия для родственных игре видов деятельности - ввод большого количества разноплановых игровых персонажей
	Гибкость (возможность изменять правила игры без ущерба для нее)	- отсутствие «программы» взрослого	- отсутствие «программы» взрослого
	Интеграция (ориентация на формирование целостной картины мира через задействование максимального числа образовательных областей)	- подбор игровых заданий осуществляется таким образом, чтобы параллельно осуществлялся вброс сразу нескольких образовательных задач и решение педагогических задач	- фабульная проблема формулируется таким образом, чтобы было возможно последовательное и/или параллельное использование различных по форме и содержанию способов ее решения

\*решение локальных образовательных задач, направленных на узкое формирование категориального аппарата ребенка, не является и не может являться целью образовательного события, постановка и решение задач в игре должны быть оправданы развитием сюжетной линии и детской инициативой, быть направленными на формирование у детей целостных практикоориентированных представлений о мире

## Концепт События

Над проектированием События работала команда детского сада №22 «Надежда» в составе:

- заведующий структурным подразделением детским садом №22 «Надежда»;
- старший воспитатель;
- музыкальные руководители;
- учитель-логопед;
- воспитатель по изобразительной деятельности.

В результате был создан следующий концепт События, представленный в Таблице 4.

Таблица 4. Концепт События

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ	
<b>Персонажи</b>	
КУКОЛЬНЫХ ДЕЛ МАСТЕР (МАСТЕР) – положительный персонаж (архетип: Мудрец, функция: Ментор, референс: Дроссельмейер), хозяин волшебной Кукольной мастерской, который может дать разные подсказки и	

инструменты для решения проблем.

**АННА** – ученица Мастера (архетип: Герой, референс: Венди из Питера Пена или Клара Штальбаум из «Щелкунчик и четыре королевства»), главная героиня истории (с которой должны отождествить себя дети), суперспособность – делает самые чудесные игрушки в мире, слабость – доверчива и падка на лесть.

**ФАНТАЗИЯ** – волшебная живая кукла, суперспособность – оживляет игрушки благодаря своей волшебной броши, слабость – без броши пассивна, не способна к самостоятельным действиям.

**ФЕРДИНАНД** – антагонист (архетип: Хитрец, референс: Локи из фильмов киностудии «Марвел»), суперспособность – очаровывает всех лживыми речами, слабость – не умеет делать игрушки и вообще играть.

**ХРОНИКОМ** – проводник в мир игрушек, хранитель ключей и часов.

**ИГРУШКИ** – обитатели игрушечного мира.

### Миры

**МАСТЕРСКАЯ** – место, где Мастер и Анна живут и делают игрушки, главный артефакт – волшебные инструменты для изготовления игрушек.

**ИГРУШЕЧНЫЙ ГОРОД** – альтернативный мир, полностью выстроенный для игрушек и населенный ими, он состоит из музыкальных шкатулок, кукольных домиков, игрушечных фонтанов и т.д..

## ДИСТАНЦИОННЫЙ ЭТАП

### Секвенция 1: экспозиция

Команды-участники получают волшебную «книгу» (презентацию) со сказкой «Анна и Фантазия» (см. Приложение 2). Дети совместно с педагогами читают и обсуждают сказку.

#### Краткое содержание сказки

Давным-давно в городке Люцерне жил Кукольных дел Мастер, который делал самые красивые и удивительные игрушки в мире. Однажды Мастер встретил девочку Анну, которая была очень грустной, ведь у нее не было игрушек, поэтому Анне было нечем играть. Тогда Мастер сказал Анне, что самые чудесные игрушки можно сделать из самых обычных вещей, и эти игрушки становятся волшебными. Мастер предложил девочке стать его ученицей, и Анна согласилась.

В мастерской Анна научилась делать такие чудесные игрушки, что все окружающие влюблялись в них с первого взгляда. Однажды Анна сделала особенно прекрасную куклу, на груди которой была красивая брошь в форме сердечка. Она вложила в эту куклу столько души и труда, что кукла ожила. Анна назвала ее Фантазией. Фантазия помогала Анне придумывать и делать другие игрушки, а еще магией своей броши-сердца она оживляла эти игрушки. Живые игрушки становились лучшими друзьями детей Люцерны. Мастер был очень рад за Анну и разрешил ей построить целый кукольный городок в своей мастерской. Однако он предупредил девочку, что ее Фантазия – самая драгоценная кукла в мире, и ее не стоит показывать другим людям, ведь они могут захотеть заполучить ее. Анна не хотела никому продавать Фантазию и послушалась совета Мастера.

Но однажды в лавку зашел богато одетый юноша по имени Фердинанд. Фердинанд спросил, кто делает эти волшебные игрушки? Анна сказала, что это ее работа. Фердинанд так хвалил Анну и восхищался ее живыми игрушками, что девочка решила показать самую лучшую из своих работ – куклу Фантазию. Фердинанд внимательно рассматривал куклу, восторгался ее красотой и магической силой, и тогда Анна сказала, что главный секрет волшебства ее игрушек – брошь-сердце Фантазии. Фердинанд спросил, сколько стоит Фантазия? Анна ответила, что кукла не продается ни за какие сокровища мира, и юноша ушел.

#### А: точка атаки, первое поворотное событие

Утром на следующий день Анна проснулась, спустилась в мастерскую и ужаснулась – вся мастерская была разгромлена, кукольный город разрушен до основания, а игрушки, которые раньше были живыми, стали обычными и неподвижными. Посреди мастерской сидела на полу Фантазия. Она не перестала быть живой, но молчала, не отзываясь на голос девочки. Анна взяла на руки свою любимицу, и только тут заметила, что волшебная брошь куклы исчезла! Тогда Анна рассказала Мастеру о Фердинанде и о том, как он рассматривал Фантазию. Анна спросила Мастера, что же теперь делать? Где искать Фердинанда? Как вернуть брошь Фантазии?

Мастер долго раздумывал. Наконец он посоветовал Анне для начала попробовать заново построить чудесный игрушечный город и постараться вернуть Фантазии радость.

### Секвенция 2: попытка героев вернуть мир в состояние равновесия самым простым способом

Воспитатель разворачивает режиссерскую игру на макете игрушечного города по мотивам сказки и наблюдает, кто из детей включается в игру и обыгрывает именно сюжет сказки «Анна и Фантазия» (свидетельство принятия сказки детьми)



ОЧНЫЙ ЭТАП	
Секвенция 3: субъектность героев	
Дети получают приглашение от Анны из Люцерна и отправляются в путешествие. Они оказываются в мастерской, где Мастер и Анна пытаются развеселить молчаливую куклу Фантазию (игрушка). Мастер открывает детям секрет: чтобы расколдовать игрушку, надо самим отправиться в кукольный мир и стать игрушками. Дети с помощью Мастера, Анны и других помощников превращаются в игрушки и отправляются в кукольный мир. Там они встречают разные живые игрушки и находят молчаливую куклу Фантазию (актер).	
Секвенция 4: встреча с Первым стражем	
Неожиданно игрушки начинают замирать. Одна из игрушек (актер), которая до этого пряталась и ни с кем не играла, рассказывает детям, как все было на самом деле, как Фердинанд украл брошь-сердце Фантазии, а без него вся ее магия скоро закончится. Дети предлагают и реализуют свои варианты решения проблемы. Тут среди игрушек появляется Фердинанд, который хочет завладеть тем вариантом решения проблемы, который выбрали дети. Фердинанд пробует очаровать всех своими красивыми речами, расхваливает каждого ребенка-игрушку, пытается уговорить отдать ему выбранный вариант. Дети принимают решение, отдать или нет.	
В: мидпойнт – первая победа/поражение	
Дети и Анна расколдовывают Фантазию и игрушки. Фердинанд просит у детей помощи: он тоже хочет оживить сделанные им игрушки.	
Секвенция 5: переосмысление	
Фердинанд показывает свои игрушки. Дети предлагают различные варианты, как их назвать и расколдовать	
С: сжигание мостов	
Дети, Анна, Фантазия и Фердинанд оживляют игрушки Фердинанда	
Секвенция 6: серьезный рост ставок или ножницы «хочу/надо»	
Фердинанд не хочет отдавать брошь Фантазии, он хочет и дальше ею пользоваться.	
D: разрешение главного драматического вопроса	
Дети и Фердинанд ищут компромисс.	
Секвенция 7: мегарост ставок, битва с антагонистом	
Дети принимают Фердинанда и его игрушки в свою игру. Самостоятельная игра детей.	
E: «Перерождение» - главное изменение героя	
Дети и Анна возвращаются в мастерскую. Мастер благодарит всех за спасение Фантазии.	
Секвенция 8: они ушли в закат	
Дети возвращаются в свои детские сады. Постсобытийный этап.	

Как видно из Таблицы 4, концепт на каждом этапе разделен на два крупных модуля:

- чтение сказки/театральное представление, главной задачей которого является погружение участников события в сказку, первичное знакомство с персонажами и мирами, а также демонстрация модели игрового взаимодействия (принятие и выдерживание образа, ролевое поведение, совместное разворачивание сюжета);

- игровая деятельность, где сценарий отсутствует, игра строится на основании инициативы детей с участием персонажа как «гида» по воображаемому миру, при этом формат квеста (последовательное выполнение запланированных заданий) не допускается.

Важно понимать, что театрализованная часть не предполагает нахождения участников события в позиции «сидящего зрителя», она также интерактивна и изменяется в соответствии с инициативой детей.

## Образовательные технологии События

В основу события был положен ряд технологий, отвечающих требованиям Сетевых стандартов проекта «Школа Росатома» и являющихся ключевыми в работе детского сада №22 «Надежда» (см. Таблицу 5).

Таблица 5. Образовательные технологии

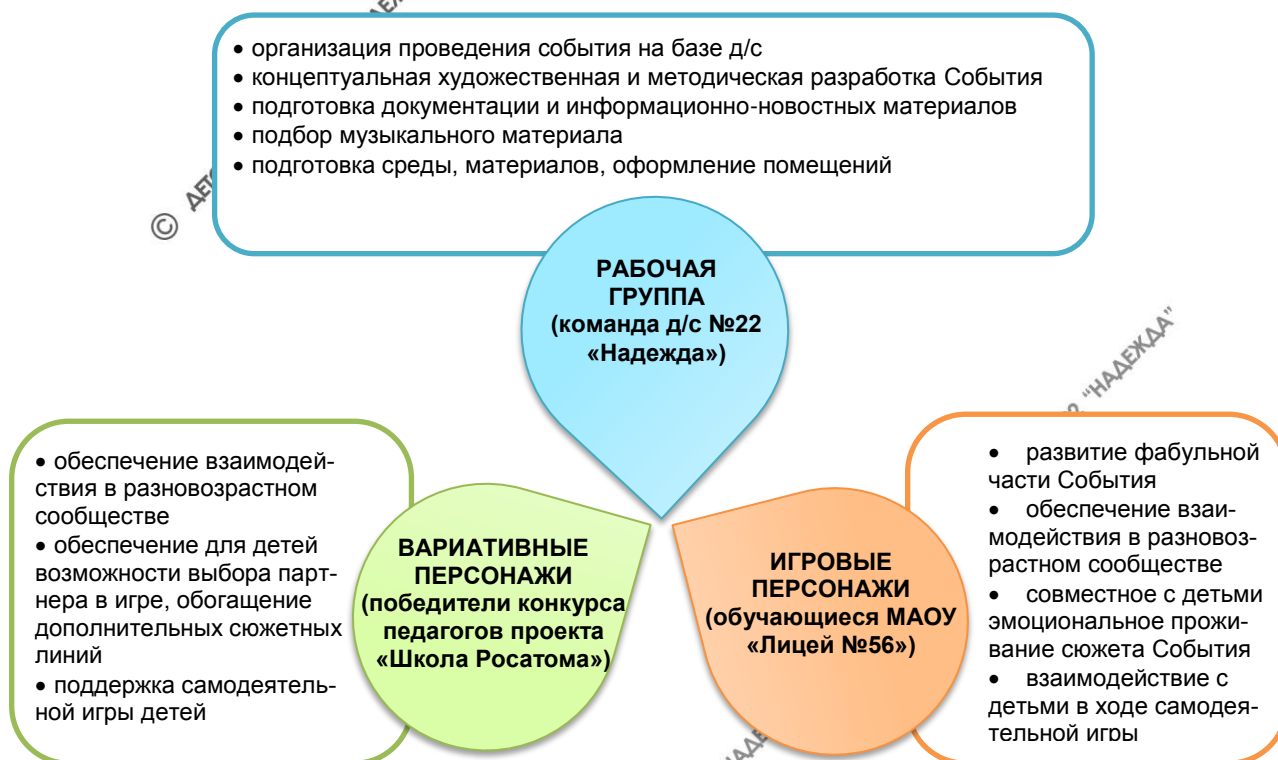
Технология	Роль персонажа	Роль педагога-игрока	Роль ребенка
Технология развития детской самостоятельной игры Е.Е. Кравцовой	Культурный партнер, носитель игрового опыта // «декорация» для игры	Культурный партнер, носитель игрового опыта	Культурный партнер, активно обогащающий свой игровой опыт

Технология	Роль персонажа	Роль педагога-игрока	Роль ребенка
Технология создания ситуации разрыва для развития ребенка	Источник или фасилитатор проблемной ситуации, управляющий обстоятельствами	Помощник, наставник (но не организатор и не руководитель)	Герой, преодолевающий разрыв
Технология создания Открытой образовательной среды	Гид, транслятор культурной практики деятельности в Открытой образовательной среде	Помощник, игровой партнер	Герой, использующий среду для реализации собственных игровых замыслов
Технология организации разновозрастного сообщества	Сначала фасилитатор, потом «декорация» для игры	Член разновозрастного сообщества	Член разновозрастного сообщества
Технология Образовательного события	«Декорация» для игры, первичный источник фабульной части	Культурный и игровой партнер // наставник	Культурный и игровой партнер

## Команда События

Структура команды События приведена на Схеме 1.

Схема 1. Команда События



Каждый член команды нашел свое место в Событии, продемонстрировал полную вовлеченность.

Привлечение обучающихся (8 класс) к участию в событии позволило создать для детей-дошкольников ситуацию более активного сопереживания персонажам, так как, с одной стороны, им было проще проассоциировать себя с персонажами, которые ближе по возрасту, нежели со взрослыми, а с другой – позволило естественным образом снять с игровых персонажей «обучающую» функцию.

## Подготовка События

Этап подготовки события включал в себя следующие основные процессы:

- детализация концепта События;
- подготовка персонажей;
- создание предметно-средовых условий;
- организация взаимодействия с участниками События.

### Детализация концепта События

Для детализации концепта были разработаны следующие документы:

- сценарии театрализованной деятельности (фабулы) для второго (очного) этапа (Приложение 3);
- Карта экспертизы видеороликов (см. Приложение 1)

Была скорректирована Карта экспертизы образовательного события для наблюдения и внутренней оценки деятельности участников События (Приложение 4). Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы осталась без изменений (Приложение 5).

В отличие от формата проведения театрализованной деятельности, реализованного в событии 2018 г. сценирование очного этапа в 2019 г. было необходимо только для сохранения игровыми персонажами, которых исполняли обучающиеся МАОУ «Лицей №56», общей динамики фабулы, чтобы сказка имела ясные детям правила и понятное завершение. Таким образом, сценированная часть составила не более 20% от времени проведения очного этапа События.

Экспертные карты будут более подробно рассмотрены в параграфе «Технология оценки эффективности события». При детализации концепта эти карты служили своего рода направляющими, которые позволяли удерживать фокус на общих целях События.

### Подготовка персонажей

Основной задачей в процессе подготовки школьников-игровых персонажей и педагогов-вариативных персонажей к исполнению игровых ролей, как и в прошлом году, было приращение актерского мастерства с позиции тезиса «сказка = универсальный способ передачи культурно-исторического опыта». При этом актерское мастерство рассматривается именно как профессиональная компетенция *актера*, направленная на формирование у детей эмпатии для совместного проживания сказочных событий и глубокой погруженности в Событие.

Актуальность такого подхода была обоснована следующими факторами:

- принятие персонажем позиции культурного партнера, что предполагает функционирование персонажа как источника эмоционально-ценностного отношения к действиям и ситуациям в рамках События, то есть конструирование персонажа как «личности»;
- отсутствие проработанного сценария, предполагающее, что действия персонажа в игре определяются его ролевыми качествами, которые должны быть с одной стороны разнообразными, способными обеспечить вариативность и гибкость действий, а с другой – единственными, непротиворечивыми (персонаж не может быть умным и глупым, мягким и жестким, утонченным и неотесанным одновременно), позволяющими ребенку понимать принцип ро-

левого взаимодействия и прогнозировать результаты своих и персонажа игровых действий, развивать игровой сюжет в качестве соавтора;

- аутентичность (незаимствованность) персонажей ведет к необходимости разработки персонажа «с нуля», при этом персонаж должен быть понятным, интересным и эмоционально-привлекательным для детей.

В рамках подготовки для педагогов были проведены:

- тренинги по актерскому и сценарному мастерству;  
- читка сценариев с анализом ролевых характеристик, мотивации и взаимоотношений персонажей внутри истории, в том числе создание вариативными персонажами собственных предысторий, не связанных с основной сюжетной линией, но обогащающих сюжетное поле игры;

- разыгрывание различных ситуаций, которые могли бы возникнуть в рамках совместной с детьми игровой деятельности, для определения игровыми персонажами оптимальных способов действия исходя из ролевых персонажа;

- репетиционный процесс, выстроенный на основании принципа этюдности: прогон театральной части проводился исключительно накануне непосредственного разворачивания События, чтобы избежать «зарепетированности» персонажами своих ролей и снижения реакции на игровую ситуацию.

## Создание предметно-средовых условий

При создании предметно-средовых условий События использовалась технология создания Открытой образовательной среды в соответствии с Сетевыми стандартами проекта «Школа Росатома». При этом созданные условия должны были в первую очередь быть направлены на поддержку и развитие трех видов самостоятельной игры по классификации Е.Е. Кравцовой: режиссерской, образной и сюжетно-ролевой.

При проведении очного игрового этапа на базе детского сада №22 «Надежда», для детей было предусмотрено сюжетом и включено большое количество бросового и многофункционального материала (картон, коробки, ткани, соединительные элементы и проч.) для того, чтобы дети могли создать себе образы с костюмами и атрибуты для игры. Фабульная часть предполагала организацию специального пространства-мастерской по изготовлению игрушек для разворачивания детьми продуктивной деятельности. Костюмы персонажей также создавались из доступных элементов одежды, полотен и лоскутов ткани, бижутерии и т.д. (Приложение 6). Заранее проработанные костюмы, имеющие четкую образно-ролевую привязку, не использовались.

## Организация взаимодействия с участниками События

В соответствии с Положением педагогов из детских садов г. Новоуральска прошли предварительную подготовку по направлениям «Организация» (для ответственных от ОО), «Игротехника» (для педагогов-участников) и «Экспертиза» (для педагогов-наблюдателей) на базе сетевого детского сада №22 «Надежда» проекта «Школа Росатома».

В рамках подготовки по направлению «Организация» обсуждались вопросы организации и сроков предоставления видеороликов для дистанционного этапа, а также проведения очного этапа на базе детского сада №22 «Надежда».

Педагоги-игроки рассмотрели основные вопросы игротехнической базы события – принцип парной педагогики, разворачивание нетипичного для педагогов сказочного сюжета, технологию развития игры Е.Е. Кравцовой и позицию педагога в игре как культурного парт-

нера. Также с педагогами была прочитана и проанализирована сказка «Анна и Фантазия», определяющая фабулу События и даны рекомендации по совместному прочтению и обсуждению сказки с детьми. Основной акцент был сделан на работу над моральными и ценностными ориентирами детей. Был обозначен приоритет игры перед решением образовательных задач в рамках события – вброс задач осуществляется педагогами только для поддержки и развития игры, если дети испытывают трудности с самостоятельным разворачиванием игрового действия.

На основании позитивного опыта проведения События в 2018 году для обеспечения полноценной экспертизы к участию в Событии вновь были привлечены две группы экспертов. Первая группа – внутренние эксперты педагоги-наблюдатели от детских садов-участников события, обеспечивающие наблюдение за непосредственным взаимодействием детей и педагогов в игре и других видах деятельности, работой педагогов и «жизнью» каждой команды в ходе события. Вторая группа – внешние эксперты, наблюдающие за разворачиванием События в целом, соблюдением принципа событийности и качеством процесса. В эту группу вошли участники и победители мероприятий проекта «Школа Росатома», уже погруженные в технологии организации образовательных событий и развития детской самостоятельной игры. Их задача определить основные позитивные моменты и возникшие сложности, дать общую оценку эффективности события в плане передачи, создания и обогащения культурно-исторического опыта командной работы в меняющихся условиях, согласно цели мероприятия.



## Проведение События

Событие включало в себя следующие этапы согласно Положению:

- подготовительный этап (подробное описание в главах «Проектирование События» и «Подготовка События»);
- первый этап – дистанционная работа участников на своих площадках с предоставлением видеоматериалов;
- второй этап – очный этап События для детей на площадке д/с №22;
- заключительный этап (подробное описание в главе «Аналитическое заключение»).

### Первый этап События

**Цель этапа:** погружение команд в игровой сказочный мир, актуализация разворачивания участниками режиссерской игры.

Этап проводился в соответствии с графиком, представленным в Положении. В рамках этапа команды-участники познакомились со сказкой «Анна и Фантазия» и разворачивали режиссерскую игру на основании сказочного сюжета.

На разных площадках первый этап протекал по-разному, что связано с разным объемом и содержанием представлений педагогов-игроков о режиссерской игре. При анализе видеороликов экспертами были отмечены как педагоги, сумевшие поддержать игру детей в статусе партнера, так и педагоги, не позволившие развернуться детской инициативе.

При анализе преимуществ и недостатков дистанционного формата проведения первого этапа был получен следующий результат:

Преимущества формата	Недостатки формата
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Дети получили возможность подробно познакомиться со сказкой и сформировать определенное отношение к персонажам и событиям, тогда как в прошлом году им необходимо было сразу начать взаимодействовать с персонажами</li> <li>- У детей и педагогов было достаточно времени (шесть дней), чтобы развернуть полноценную игру и отследить вовлеченность детей в сказочный сюжет (в команды на очный этап вошли только дети, которым действительно понравилась сказка, и они хотели ее доиграть)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Не всем педагогам удалось справиться с разворачиванием игры в соответствии с подходом Е.Е. Кравцовой самостоятельно (без включения в процесс педагогов детского сада №22 «Надежда», более опытных в реализации данного подхода)</li> <li>- Экспертами, проводившими анализ видеороликов, было отмечено затруднение, так как не всегда в видео попадали информативные моменты, был понятен контекст деятельности, а также не было возможности увидеть актуальную игровую компетентность педагогов-игроков</li> </ul>

### Второй этап События

**Цель этапа:** мониторинг присвоения участниками нового культурного опыта и сформированности личностной значимости События для всех его участников, актуализация образной и сюжетно-ролевой игры.

В качестве ключевых отличий второго этапа можно выделить:

- сокращение дистанции взаимодействия между всеми субъектами События (участниками, персонажами) и ориентация на более глубокое восприятие ролей друг друга;

- объединение всех участников в одном пространстве в рамках крупной общей деятельности;
- возможность свободного взаимодействия и личностно-значимого диалога (внеситуативное общение) со всеми персонажами в рамках самостоятельной игры.

Механика театрализации второго этапа также была рассчитана на погружение участников События в игровую проблемную ситуацию, продолжающую уже знакомый сказочный сюжет, предоставление им новой информации, которая осталась бы не понятой, если бы предыдущий объем данных не был осмыслен и присвоен. То есть основной задачей театрализации на втором этапе было не только создание атмосферы, но и определение степени освоения и присвоения участниками информационного объема и культурно-исторического опыта, полученного на первом этапе События. Так как в рамках формата 2019 г. основной упор делался не на создание образовательных проблемных ситуаций как «движка» истории, а на определение степени эмоциональной и ценностной вовлеченности участников в сюжет события, то в ходе театрализации важным было именно проявление участниками События морально-оценочного отношения к персонажам и ситуациям.

Согласно игровой ситуации всем участникам События предлагалось принять на себя образ какой-либо игрушки, изготовив для себя элементы костюмов и игровые атрибуты. Дети демонстрировали разный уровень заинтересованности в таком обогащении образа, педагоги также придерживались разных подходов к данному процессу, поэтому сделать единый вывод не представляется возможным. При этом важно подчеркнуть, что некоторые дети принесли с собой элементы костюмов, украшения и атрибуты (личные вещи) по собственной инициативе и использовали их в создании своих образов. Это особенно значимо, так как в рамках игрового сюжета возник момент, когда для изготовления волшебного талисмана всем участникам (исключительно по желанию) необходимо было отдать что-то ценное (самое ценное). Многие дети, имевшие в костюмах личные вещи, поделились именно ими, несмотря на наличие атрибутов из бросового материала. Все дети старались сделать свой вклад в общий продукт, что свидетельствует о высокой степени субъективной значимости сказочных событий.

Также стоит отметить тот факт, что при постановке вопросов морального выбора (доверять ли Фердинанду, отдать ли ему талисман) и сюжетных перипетий (как расколдовать Фантазию, почему попытки Фердинанда сделать волшебные игрушки не были успешными) дети проявляли высокую заинтересованность в диалоге и осмысление этих проблемных ситуаций через призму собственной системы ценностей. Детями было продемонстрировано глубокое понимание морального подтекста игровой ситуации.

Наиболее значительным отличием формата 2019 г. от предыдущего События стало предоставление детям большего количества времени на разворачивание самостоятельной игры после разрешения фабульной проблемной ситуации (завершения сказки). При этом дети могли свободно обратиться к среде, выбрать наиболее привлекательных для взаимодействия персонажей, а также менять и персонажей, и партнеров по игре. При этом привязки к фабульной ситуации не было, дети могла разворачивать любой привлекательный сюжет. Не все педагоги-участники смогли поддержать именно самостоятельную игру детей, экспертами и организаторами были отмечены попытки педагогов организовать игровую деятельность детей, собрать в команды естественным образом сложившиеся игровые микрогруппы. При этом педагогам не удалось осуществить направленный (точечный) вброс образовательных задач в игру детей. Задачи образовательных областей «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие» и «Познавательное развитие» решались в деятельности детей ненаправленным образом в ходе развития события.

В финале участникам давалась возможность забрать с собой те элементы костюмов и атрибуты, которые они сделали сами из бросового материала. Также всем участникам была предоставлена возможность выбора самодельных (изготовленных сотрудниками и воспитанниками детского сада №22 «Надежда») игрушек в качестве награды и памятного сувенира. При этом экспертами и организаторами была отмечена высокая эмоциональная удовлетворенность детей таким «призом», бережное отношение к новым «друзьям», что свидетельствует об интериоризации морально-оценочного и ценностного компонента сказки.

Данная ситуация показывает, что, как и в прошлом году, дети готовы к новому формату развертывания истории-игры, тогда как взрослые с некоторым трудом погружаются в контекст ситуации и испытывают сложности с определением своей позиции и функций в Событии. Также было отмечено, что дети явно предпочитали взаимодействовать с педагогами, которые приняли на себя роли персонажей-игрушек, нежели с педагогами-участниками команд.

***Таким образом, можно сделать вывод об успешности пробного запуска нового формата События, концепт был разработан верно, заложенные в нем Сетевые стандарты реализованы в значительной мере.***

Использование нового формата События привело к возникновению в практике педагогов новых вызовов. Например, формирование команд из детского сообщества совместно с самими детьми (определение не «сильных», а «заинтересованных» участников), поиск возможности вброса образовательных задач в уже развернувшуюся игровую деятельность без специально созданных проблемных ситуаций, столкновение с ситуацией, когда дети не приглашают в игру, и т.д. Если в 2018 г. основным дефицитом было парное взаимодействие педагогов-игроков с игровыми персонажами, то основной дефицит 2019 г. – недостаточность представлений о том, как естественным образом войти в детское сообщество в условиях разворачивания детьми самостоятельной игры.



# Аналитическое заключение

## Система оценки эффективности События

**Цель проведения оценки:** определение ключевых проблемных точек и перспектив развития События, а также основных факторов, влияющих на его эффективность.

Для обеспечения комплексной оценки эффективности События была выстроена следующая система, приведенная в Таблице 7.

Таблица 7. Система оценки эффективности События

Этап События	Группа экспертов	Основные задачи этапа оценки	Метод оценки	Инструмент оценки
Подготовительный этап	Внутренние	-	-	-
	Внешние	-	-	-
	Команда д/с №22	Соответствие концепта События требованиям ФГОС ДО и Сетевым стандартам	Контент-анализ	-
Соответствие концепта События технологическим требованиям		Контент-анализ	-	
Первый этап	Внутренние	Проявленность характеристик и компетенций в деятельности участников События	Наблюдение	Карта экспертизы образовательного события для наблюдения и внутренней оценки деятельности участников События
	Внешние	Успешность запуска События: основные проблемы и возможности	Наблюдение	Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы
	Команда д/с №22	Успешность запуска События: основные проблемы и возможности	Рефлексия по итогам этапа	-
Второй этап	Внутренние	-	-	-
	Внешние	Успешность передачи и присвоения культурно-исторического опыта внутри разновозрастного сообщества участников в соответствии с целью События	Наблюдение	Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы
		Успешность проведения События: основные проблемы и возможности	Наблюдение	Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы
Команда д/с №22	Успешность проведения События: основные проблемы и возможности	Наблюдение	-	
Заключительный этап	Внутренние + педагогические игроки	Определение ключевых позитивных и негативных моментов деятельности детей, педагогов и команд в рамках События	Обобщение Итерационный анализ	Карты World Cafe
		Определение степени достоверности данных через выявление совпадений результатов оценки различных групп экспертов	Сравнительный анализ	-

Внешние	Успешность проведения События: основные проблемы и возможности	Фокус-группа	Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы
	Достижение целей События	Сравнительный анализ (план/факт)	Карта оценки успешности образовательного События для проведения внешней экспертизы
	Определение степени достоверности данных через выявление совпадений результатов оценки различных групп экспертов	Сравнительный анализ	-
	Общая оценка успешности события	Десятибалльная шкала	-
Команда д/с №22	Успешность проведения События: основные проблемы и возможности	Фокус-группа	-
	Проявленность характеристик и компетенций в деятельности участников События	Статистический анализ	Карта экспертизы образовательного события для наблюдения и внутренней оценки деятельности участников События
	Достижение целей События	Сравнительный анализ (план/факт)	-
	Профессиональный рост и/или личностные изменения в результате проживания События	Рефлексия	-
	Определение степени достоверности данных через выявление совпадений результатов оценки различных групп экспертов	Сравнительный анализ	-

## Результаты События

### Результаты экспертизы деятельности детей в рамках События

Результаты экспертизы приведены ниже на Диаграмме 1.

Как видно на Диаграмме 1, менее всего дети проявили такие свойства, как креативность (способность находить нестандартные способы решения задачи, выходить за пределы условий задачи, нестандартно использовать доступные инструменты) и инициативность (доля деятельности детей, развернутой по их желанию и решению с целью разрешения возникших в ходе события задач, не менее 50%).

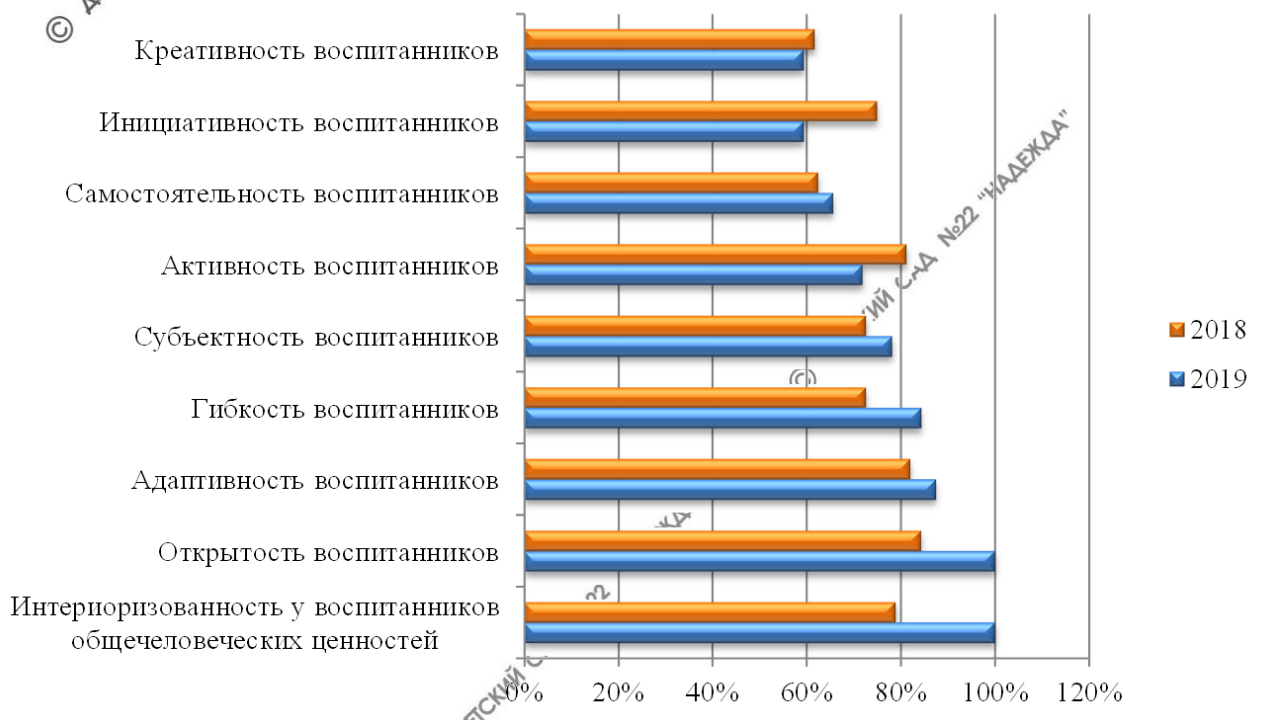
В также нестабильным было проявление детьми таких свойств, как самостоятельность (доля деятельности детей, развернутая без вмешательства педагогов-участников и/или наблюдателей, не менее 50%), игровая компетентность (инициативное во взаимодействии со взрослым или полностью самостоятельное разворачивание детьми различных видов игры (режиссерской, образной, сюжетно-ролевой), отражающее сформированность у каждого ребенка воображения и ширину спектра игровых действий), активность. При этом детьми были проявлены в полной мере открытость и интериоризированность основных общечеловеческих ценностей.

**Диаграмма 1. Экспертиза деятельности воспитанников**



Сравнение показателей экспертизы деятельности детей в 2018 г. и 2019 г. приведено на Диаграмме 2.

**Диаграмма 2. Экспертиза деятельности воспитанников в сравнении с 2018 г.**



При проведении сравнительного анализа не производилось сравнение удельных показателей (конкретных числовых значений) и не определялась динамика в отдельности по каждому из показателей, так как степень проявленности связана с конкретным составом участников. Однако по итогу двух лет наблюдается устойчивая тенденция распределения проявленности показателей. Такие показатели, как креативность, инициативность и самостоятельность воспитанников стабильно проявляются меньше всего. На данный момент эксперты связывают эту тенденцию с неостребованностью этих свойств в повседневной жизни детей

(учебной организацией образовательного процесса) и ориентацией воспитанников на программу взрослого.

Согласно фокус-групповой оценке детской деятельности участниками итогового круглого стола были выявлены следующие ключевые позитивные и негативные моменты.

Позитивные моменты деятельности детей	Негативные моменты деятельности детей
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Дети приняли роль, сюжет, погрузились в игру за счет предварительного знакомства со сказочным сюжетом и возможностью обыграть его у себя в группе на протяжении нескольких дней</li> <li>- Дети были ориентированы на гуманное отношение друг к другу и героям, проявляли свои ценностные установки, сопереживали героям</li> <li>- Высокий интерес, дети в ходе и после события делились впечатлениями</li> <li>- Каждый ребенок мог внести свою идею в общую самостоятельную игру как на первом этапе (развернуть режиссерскую игру со своим сюжетом индивидуально и в микрогруппе), так и на втором (создать свой образ, запустить свою линию сюжетно-ролевой игры с понравившимися персонажами и участниками, в том числе не связанную с предыдущей фабулой)</li> <li>- После первого этапа дети ждали продолжения игры</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Детям, находящимся дальше от персонажей было хуже видно действие<sup>1</sup></li> <li>- Не было проблемных (образовательных) ситуаций, подготовленных для детей в фабуле со стороны игровых персонажей<sup>2</sup></li> <li>- Было много взрослых, и детям не всегда было комфортно<sup>3</sup></li> <li>- Затянутость по времени<sup>4</sup></li> <li>- Взрослыми не была подготовлена игра с детьми<sup>5</sup></li> </ul>

<sup>1</sup> Данный недостаток не был обозначен детьми в ходе деятельности, конфликтов или жалоб, связанных с отсутствием возможности быть «зрителем» не было, при этом все дети оставались вовлечены в общее действие, каждый имел возможность внести в него свой вклад. Данный вывод был скорректирован в обсуждении.

<sup>2</sup> При подготовке педагогов-участников в рамках семинара было обозначено, что за создание проблемных ситуаций и вброс образовательных задач несет ответственность педагог-игрок, участвующий в событии вместе с детьми. Данный вывод был скорректирован в обсуждении.

<sup>3</sup> Экспертами и педагогами-участниками было недооценено участие вариативных персонажей, их роль в самостоятельной игре детей. Кроме того, на финальный этап События пришли представители детских садов, не входящие в квоту, и, так как их вмешательство в деятельность детей не всегда было корректным, создавалось ощущение преобладания взрослых над детьми. Данный вывод был скорректирован в обсуждении.

<sup>4</sup> Вывод носит субъективный характер, так как педагоги-участники ждали, когда персонажи разнообразят действие проблемными ситуациями. В то же время у детей-участников была проявлена разная потребность во времени на самостоятельную игру (одни дети наигрались раньше других). Данный вывод был скорректирован в обсуждении.

<sup>5</sup> Педагоги-игроки и эксперты ожидали, что игровая деятельность детей будет носить организованный характер, и не все приняли предоставленную детям возможность развернуть свою игру. Данный вывод был скорректирован в обсуждении.

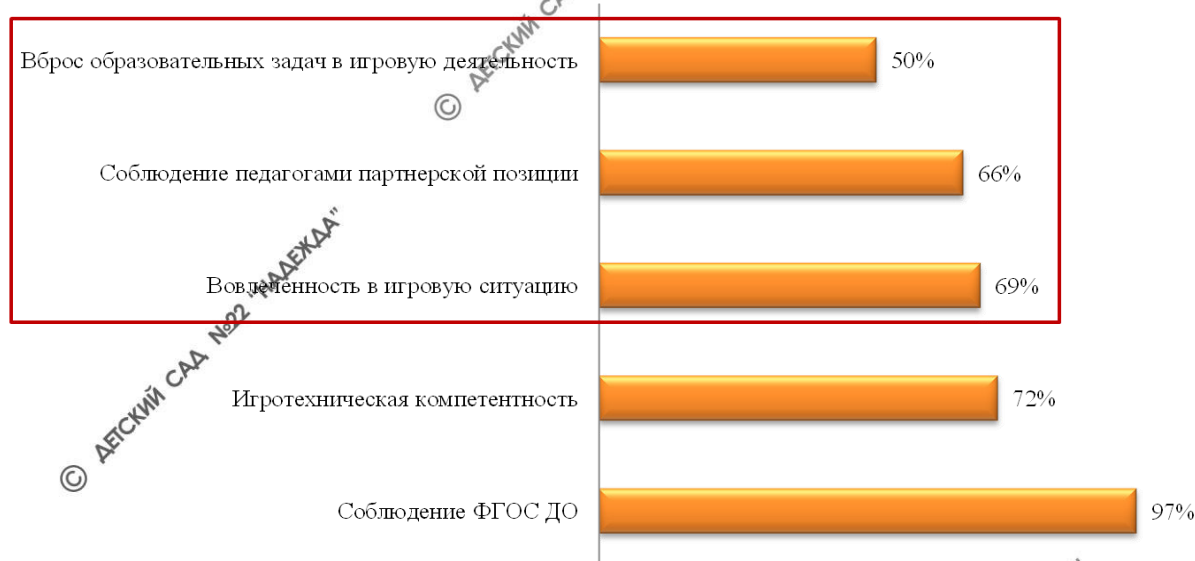
По наблюдениям педагогов-участников (игроков и персонажей) и экспертов дети были эмоционально удовлетворены Событием, не возникло ни одного конфликта между деть-

ми, не было детей, абсолютно не вовлеченных в действие. Как видно из анализа выше, все выводы участников круглого стола по итогам События относительно негативных моментов детской деятельности были скорректированы в обсуждении. При этом анализировалась не столько сама деятельность детей, сколько несоответствие ожиданий педагогов (игроков и экспертов) и самого концепта События.

### Результаты экспертизы деятельности педагогов в рамках События

Диаграмма 3 иллюстрирует сформированность у педагогов основных компетенций в области развития детской игры.

Диаграмма 3. Экспертиза деятельности педагогов



Согласно Диаграмме 3, в наибольшем дефиците у педагогов находится осуществление вброса образовательных задач в деятельность детей и игротехническая компетентность. Экспертами, организаторами, педагогами-участниками и педагогами-вариативными персонажами (победителями конкурса педагогических работников проекта «Школа Росатома») были отмечены два наиболее проявленных типа поведения педагогов-участников в событии:

- «аниматор»: высокая активность, подавляющая инициативные действия детей, склонность к организации коллективной детской деятельности;
- «наблюдатель»: низкая активность, не оказывающая поддерживающего влияния на деятельность детей.

Соблюсти качественный баланс между наблюдением и активностью и выдержать партнерскую позицию, а также вбросить образовательные задачи в игру детей удалось только одному педагогу, которого выделили в процессе анализа все эксперты.

В сравнении с 2018 г. возросла игротехническая компетентность педагогов-участников события. Сделать определенный вывод о том, связано ли это с индивидуальными характеристиками педагогов-игроков или с изменением формата События (больше времени именно на игру) на данный момент не представляется возможным.

В процессе обсуждения оценка проявленности показателя «Соблюдение ФГОС ДО» была признана участниками итогового круглого стола нерелевантной из-за противоречия с результатами показателя «Соблюдение педагогами партнерской позиции». Для более корректной работы экспертов в будущем достигнута договоренность более глубоко обучать экспертов работе с инструментами экспертизы.

Согласно фокус-групповой оценке деятельности педагогов участниками итогового круглого стола были выявлены следующие ключевые позитивные и негативные моменты.

Позитивные моменты деятельности педагогов-игроков	Негативные моменты деятельности педагогов-игроков
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Педагогам было проще (по сравнению с 2018 г.) погрузиться в фабулу за счет ознакомления со сказкой, обсуждения сказки с организаторами, длительного обыгрывания фабульного сюжета с детьми</li> <li>- Педагоги были заинтересованы в получении нового профессионального опыта, хотели принять участие в Событии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Педагог не в игре (не берет на себя роль, не удерживает роль детей) или педагог-«аниматор» (см. выше)</li> <li>- Отсутствие поддержки инициативы детей</li> <li>- Недостаточное взаимодействие со всеми персонажами, особенно с учетом того, что ведущими игровыми персонажами были школьники</li> <li>- Сложность использования незнакомой технологии развития игровой деятельности детей Е.Е. Кравцовой*</li> <li>- Сложность подбора видеоматериала для создания видеоролика (сложно уложить все в отведенное время)</li> </ul>

\* Участниками итогового круглого стола была достигнута договоренность о необходимости предварительного знакомства педагогов-игроков с подходом Е.Е. Кравцовой

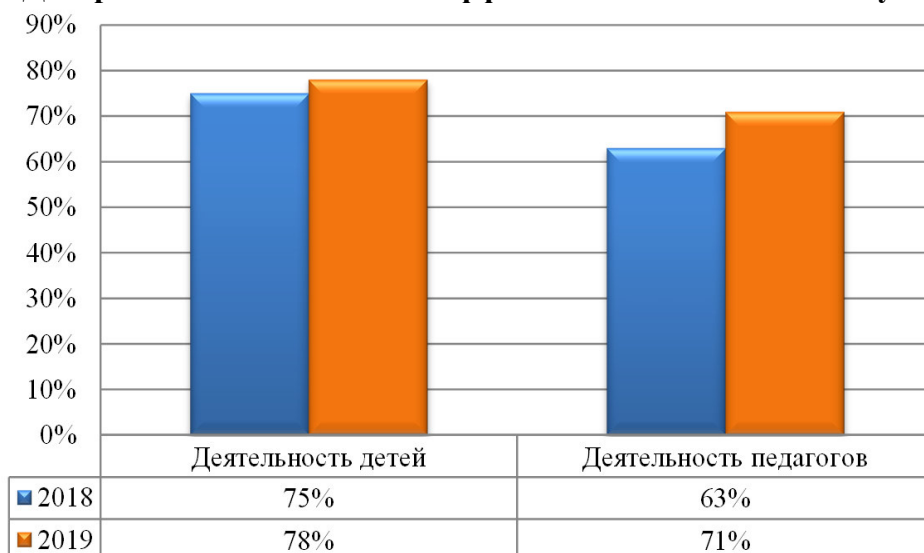
### Результаты экспертизы деятельности команд в рамках События

Общим решением экспертов была установлена нецелесообразность оценки командной деятельности, т.к. в событии сложно было выделить и пронаблюдать именно команды детей.

## Итоговое заключение об эффективности События

Согласно результатам внутренней экспертизы (Диаграмма 4), наиболее успешным Событие стало для детей (сформированность основных качеств, необходимых детям для развития игровой деятельности, отмечена у 78% детей, что является высоким показателем на фоне интериоризации культурно-исторического опыта, полученного в рамках события 100% детей).

Диаграмма 4. Анализ общей эффективности деятельности участников События



Как видно на Диаграмме, дети по-прежнему более успешны в событии, чем взрослые, что подтверждает готовность детей к новому формату деятельности.

В ходе анализа События в рамках первичной экспертизы после События и в ходе итогового круглого стола были выявлены следующие проблемные точки реализации события (в сравнении с 2018 г.).

2018 г.	2019 г.
Недостаточность времени непосредственного развертывания События командой д/с №22 (из-за объективных ограничений) для полного удовлетворения потребности всех участников в глубоком проживании События	Устранена за счет пролонгации первого этапа на базах детских садов-участников
Отсутствие времени на самостоятельную (без взрослых) детскую игру	Устранена за счет предоставления времени на собственно самостоятельную игру
Несформированность у педагогов игротехнических, информационно-поисковых и аналитических компетенций	Наблюдается рост игротехнической компетентности педагогов, однако проблемная точка не устранена полностью. Принято решение о работе над точкой
Барьер между педагогами и детьми, препятствующий формированию единого и эффективного разновозрастного сообщества	Не устранена
Заниженная оценка способностей и возможностей детей в области развертывания игры и восприятия незнакомой игровой ситуации	Устранена по итогам анализа События прошлого года
	Ожидание педагогами-участниками и экспертами активной образовательной деятельности со стороны организаторов и персонажей, затруднение в определении собственной позиции в Событии
	Необходимость проработки требований к видеороликам дистанционного этапа для обеспечения адекватного анализа показателей деятельности команд-участников. Экспертами было отмечено, что впечатления от педагогов после просмотра видеороликов и после наблюдения в рамках очного этапа расходятся

Согласно коллегиальному решению экспертов, педагогов-участников События и команды д/с №22 «Надежда», новый формат городского образовательного события «Однажды в сказке» был признан успешным.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

Положение  
о городском образовательном событии  
для детей старшего дошкольного возраста  
«Однажды в сказке»



# **Положение о городском образовательном событии для детей старшего дошкольного возраста «Однажды в сказке»**

## 1. Общие положения

1.1. Название мероприятия – городское образовательное событие для детей дошкольного возраста «Однажды в сказке».

1.2. Настоящее положение определяет порядок и условия проведения образовательного события «Однажды в сказке» (далее – Событие).

1.3. Организатором События является МАДОУ детский сад «Гармония», обособленное структурное подразделение – детский сад №22 «Надежда», сетевой детский сад проекта «Школа Росатома».

## 2. Цели События

2.1. Формирование у детей культурных компетенций через передачу культурно-исторического опыта командной деятельности в постоянно меняющихся условиях.

2.2. Выявление и поддержка талантливых детей и педагогов.

2.3. Трансляция педагогами детского сада №22 «Надежда» опыта проведения образовательных событий согласно сетевым стандартам проекта «Школа Росатома» педагогам г. Новоуральска.

2.4. Формирование у педагогов, принимающих участие в событии, игротехнических компетенций.

## 3. Участники События

3.1. В Событии могут принимать участие воспитанники и педагоги организаций дошкольного образования г. Новоуральска.

3.2. Возраст воспитанников 5 – 7 лет.

3.3. Требования к возрасту, педагогическому стажу, квалификационной категории педагогов-участников не предъявляются.

3.4. Состав команд-участников от детского сада:

- 5 воспитанников;

- 1 педагог-участник команды;

- 1 педагог-наблюдатель (эксперт) от детского сада.

3.5. К участию в первом этапе события допускается не более четырех команд от одного юридического лица (МАДОУ), во втором этапе участвуют команды от каждого юридического лица, набравшие наибольшее количество баллов по итогам первого этапа.

## 4. Порядок и сроки проведения События

4.1. Событие проводится в очной форме в апреле-мае 2019 года. График представлен в п. 4.2.

4.2. Этапы проведения События.

4.2.1. Подготовительный этап:

- 15 апреля: производится обучение педагогов детских садов-участников События на площадке Организатора по направлениям «Организация» (для ответственных от ОО), «Игротехника» (для педагогов-участников) и «Экспертиза» (для педагогов-наблюдателей);

- 15-16 апреля: детские сады-участники формируют команды (не более 4 команд от МАДОУ) из воспитанников и педагогов, анкеты-заявки на участие подаются Организатору до 16:00 (время местное) 12.04.19 (Приложение 1);

4.2.2. Первый этап:

- 16-26 апреля: разворачивание совместной деятельности детей и педагогов в соответствии с рекомендациями экспертов детского сада №22 «Надежда» по проведению События на площадках детских садов-участников г. Новоуральска, фиксация игры на видео (предоставление согласия родителей на съемку детей-участников обязательно);

- 24 апреля (с 00:00) – 26 апреля (до 23:59) – предоставление командами-участниками своих видеороликов на YouTube, рекомендации по содержанию и критерии оценивания видеороликов приведены в Приложении 2;

- 27-29 апреля – анализ видеороликов экспертами детского сада №22 «Надежда» и иными привлеченными экспертами;

- 30 апреля: объявление команд-участников первого этапа, набравших наибольшее количество баллов.

4.2.3. Второй этап:

- 8 мая: команды-участники, набравшие наибольшее количество баллов по итогам первого этапа (по одной от каждого юридического лица), встречаются на площадке детского сада №22 «Надежда» для проведения второго этапа События;

- Экспертная комиссия определяет команду, набравшую наибольшее количество баллов по итогам второго этапа.

4.2.4. Заключительный этап:

- 14 мая: круглый стол «Результаты образовательного события и постсобытийный период» для всех педагогов, принимавших участие в Событии.

4.3. Критерии экспертизы:

4.3.1. Для деятельности воспитанников:

- Самостоятельность воспитанников – доля деятельности детей, развернутая без вмешательства педагогов-участников и/или наблюдателей;

- Активность воспитанников – количество действий, осуществленных детьми;

- Инициативность воспитанников – доля деятельности детей, развернутой по их желанию и решению с целью разрешения возникших в ходе события задач;
- Адаптивность воспитанников – способность детей быстро сориентироваться в изменившихся обстоятельствах и продолжить свою деятельность в новых условиях
- Гибкость воспитанников – способность детей быстро изменять свою деятельность вместе с условиями/обстоятельствами игры, использовать открывшиеся возможности;
- Креативность воспитанников – способность детей находить нестандартные способы решения задачи, выходить за пределы условий задачи, нестандартно использовать доступные инструменты;
- Интериоризованность у воспитанников общечеловеческих ценностей – ориентация детей на гуманные и социально одобряемые культурные способы деятельности как результат развитой эмпатии;
- Открытость воспитанников – свободное культурное высказывание детьми своих идей и чувств, внимательное отношение к идеям и чувствам других людей;
- Субъектность воспитанников – самостоятельное осуществление детьми выбора содержания, способов, инструментов и партнеров деятельности;
- Игровая компетентность воспитанников – инициативное во взаимодействии со взрослым или полностью самостоятельное разворачивание детьми различных видов игры (режиссерской, образной, сюжетно-ролевой согласно классификации Е.Е. Кравцовой), отражающее сформированность у каждого ребенка воображения и ширину спектра игровых действий.

#### 4.3.2 Для деятельности педагогов-участников:

- Соблюдение педагогами партнерской позиции – взаимодействие с детьми на основании паритета и только в случаях, когда это действительно необходимо;
- Вовлеченность в игровую ситуацию – участие в истории как действующего героя, а не контролирующего субъекта («внутри», а не «над»);
- Игротехническая компетентность – использование сообразных ситуации методов и приемов обогащения детской игры, ценностное отношение к игре;
- Вброс образовательных задач в игровую деятельность – ввод новой информации и способов действия без разрушения детской игры, их использование для разрешения игровых проблемных ситуаций фабульной части события (помощи персонажам);
- Соблюдение требований ФГОС ДО.

#### 4.3.3 Для командной деятельности:

- Командное взаимодействие – доля деятельности, развернутой совместно по общему решению;
- Командная эффективность – определение для каждого участника его места в команде, полноценное использование его сильных свойств, отсутствие невовлеченных игроков;
- Командный дух – слаженность действий, позитивное отношение друг к другу, способность сопереживать и радоваться товарищам по команде, понимание команды (дружбы) как ценности;
- Командная открытость – способность принимать в команду новых членов.

### 5. Экспертная комиссия События

5.1 Экспертная комиссия формируется из числа педагогов организаций дошкольного образования с целью качественного проведения экспертизы деятельности участников События.

5.2 Членами экспертной комиссии могут стать только педагоги, прошедшие обучение педагогов детских садов-участников События на площадке Организатора по направлению «Экспертиза» для организации качественной работы с оценочными листами.

5.3 Экспертная комиссия формируется одновременно на основании анкет-заявок от участников События. Состав экспертов, осуществляющих наблюдение на каждой из площадок юридических лиц во время первого этапа, устанавливается по договоренности с самими экспертами. В состав комиссии могут входить победители Конкурса педагогов, владеющих технологиями работы с детьми, соответствующими требованиям ФГОС дошкольного образования проекта «Школа Росатома».

5.4 Для обеспечения качества и независимости оценки не допускается оценивание экспертами команд-участников, в рамках которых они были заявлены. Эксперты закрепляются за командами-участниками других юридических лиц или других структурных подразделений в рамках одного юридического лица.

5.5 По завершению второго этапа события эксперты определяют номинации для награждения всех команд-участников.

5.6 Экспертная комиссия предоставляет результаты своей работы Организатору.

### 6. Подведение итогов События

6.1 Подведение итогов События осуществляется Экспертной комиссией.

6.2 По итогам проведения события командам (в т.ч. командам, прошедшим только первый этап) вручаются дипломы участников. Присуждение мест или любая другая уровневая оценка не допускаются.

**АНКЕТА-ЗАЯВКА**  
на участие в городском образовательном событии «Однажды в сказке»

1. Полное название организации (с указанием юридического лица): \_\_\_\_\_

2. ФИО ответственного от организации: \_\_\_\_\_

3. Контактная информация для связи (телефон, эл. почта): \_\_\_\_\_

4. Состав команды:

Воспитанники		Педагоги		
Ф.И. (полностью)	Полных лет	Статус	Ф.И.О. (полностью)	Должность
1.		Педагог-участник		
2.				
3.		Педагог-наблюдатель (эксперт)		
4.				
5.				

*Предоставляя заявку на участие в городском событии для детей дошкольного возраста «Однажды в сказке», гарантируем, что участники:*

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- согласны на обработку указанных в заявке персональных данных в порядке, установленном Федеральным законом от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных»;
- принимают на себя обязательства по организации участия заявленных членов команды в событии согласно Положению.

Согласия родителей на съемку каждого из воспитанников прилагаем.

Подпись ответственного от организации \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

Подпись руководителя ОО \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 г.

## Рекомендации по подготовке видеороликов первого этапа городского образовательного события «Однажды в сказке»

### 1. Содержание видеороликов

В видеоролике необходимо отразить:

- режиссерскую игру детей (самостоятельную, без педагога);
- общение детей во время подготовки и реализации игры;
- взаимодействие педагога с детьми в качестве культурного партнера по игре;
- бонусом будет отражение вброса педагогом образовательных задач в игру детей.

### 2. Технические требования

- длительность видеоролика не более 10 минут;
- использование формата слайд-шоу из фотографий не допускается;
- формат .avi, .mpeg, .wmv, и другие форматы, которые можно загрузить на YouTube;
- Организатору направляется ССЫЛКА на ролик, а не сам видеофайл (адрес почты nan-andpro@mail.ru);
- если используется музыкальное оформление, то громкость музыки должна быть такой, при которой отчетливо слышна речь людей;
- обильное использование спецэффектов (вспышек, перелистываний, мерцаний и т.д.) не приветствуется.

ВАЖНО: если используется музыкальное оформление, то в титрах ролика необходимо указать название и исполнителя/автора музыкального материала, иначе YouTube может не позволить публикацию ролика в соответствии с законом об авторском праве.

### 3. Критерии оценивания видеороликов

Критерий	Баллы
<i><b>Деятельность воспитанников</b></i>	
Самостоятельность воспитанников – доля деятельности детей, развернутая без вмешательства педагогов-участников и/или наблюдателей, не менее 50%	1
Активность воспитанников – количество действий, осуществленных детьми	1
Инициативность воспитанников – доля деятельности детей, развернутой по их желанию и решению с целью разрешения возникших в ходе события задач, не менее 50%	1
Адаптивность воспитанников – способность детей быстро сориентироваться в изменившихся обстоятельствах и продолжить свою деятельность в новых условиях	1
Гибкость воспитанников – способность детей быстро изменять свою деятельность вместе с условиями/обстоятельствами игры, использовать открывшиеся возможности	1
Креативность воспитанников – способность детей находить нестандартные способы решения задачи, выходить за пределы условий задачи, нестандартно использовать доступные инструменты	1
Интериоризованность у воспитанников общечеловеческих ценностей – ориентация детей на гуманные и социально одобряемые культурные способы деятельности как результат развитой эмпатии	1
Открытость воспитанников – свободное культурное высказывание детьми своих идей и чувств, внимательное отношение к идеям и чувствам других людей	1
Субъектность воспитанников – самостоятельное осуществление детьми выбора содержания, способов, инструментов и партнеров деятельности	1
Игровая компетентность воспитанников – инициативное во взаимодействии со взрослым или полностью самостоятельное разворачивание детьми различных видов игры (режиссерской, образной, сюжетно-ролевой), отражающее сформированность у каждого ребенка воображения и ширину спектра игровых действий	1
<i><b>Деятельность педагогов</b></i>	
Соблюдение педагогами партнерской позиции – взаимодействие с детьми на основании паритета и только в случаях, когда это действительно необходимо	1
Вовлеченность в игровую ситуацию – участие в истории как действующего героя, а не контролирующего субъекта («внутри», а не «над»)	1
Игротехническая компетентность – использование сообразных ситуации методов и приемов обогащения детской игры, ценностное отношение к игре	1
Вброс образовательных задач в игровую деятельность – ввод новой информации и способов действия без разрушения детской игры, их использование для разрешения игровых проблемных ситуаций фабульной части события (помощи персонажам)	1
Соблюдение ФГОС ДО	1
<i><b>Исполнение ролика</b></i>	
Соответствие техническим требованиям	1
Достаточное и умеренное использование маркеров (надписей, титров, закадрового текста), которые поясняют отраженные на видео ситуации, если это необходимо	1
Содержательность видеоролика (не менее 80% времени демонстрируется игра детей)	1
<b>ИТОГО</b>	<b>max 18</b>

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

Сказка «Анна и Фантазия»



# Анна и Фантазия

Давным-давно в маленьком городе Люцерне жил Кукольных дел Мастер, который делал самые красивые и удивительные игрушки в мире. Однажды Мастер гулял по улице и встретил девочку, которая была очень грустной.

– Здравствуй, девочка. – сказал Мастер, – Как тебя зовут?

– Здравствуйте, сэр. Меня зовут Анна. – ответила девочка.

– Анна, почему ты такая грустная? – спросил Мастер.

– Потому что мне совсем нечем играть. – сказала Анна и горько заплакала.

– О, это легко можно исправить. – улыбнулся Мастер, – Разве ты не знаешь, что самые чудесные игрушки можно сделать из самых обычных вещей, и эти игрушки становятся волшебными?

Анна покачала головой, ведь она действительно не знала об этом, и даже представить себе не могла, что игрушки можно сделать своими руками.

– Я научу тебя, если ты хочешь. – сказал Мастер.

– Я очень-очень хочу научиться! – ответила Анна.



В мастерской Анна научилась делать такие чудесные игрушки, что все окружающие влюблялись в них с первого взгляда! Покупатели с восторгом покупали ее куколок, кукольные домики, кареты, зверей и птиц. Однажды Анна сделала особенно прекрасную куклу, на груди которой сверкала прекрасная брошь в форме сердечка. Она вложила в эту куклу столько души и труда, что кукла ожила! Анна назвала ее Фантазией. Фантазия помогала Анне придумывать и делать другие игрушки, а еще магией своей волшебной брошки она оживляла эти игрушки.





Как полюбили живых солдатиков, принцесс, собак и лебедей дети Люцерна! Эти игрушки становились их лучшими друзьями. Мастер был очень рад за Анну и разрешил ей построить целый кукольный городок в своей мастерской. Однако он предупредил девочку, что ее Фантазия – самая драгоценная кукла в мире, и ее не стоит показывать другим людям, ведь они могут захотеть заполучить ее. Анна не хотела никому продавать Фантазию и послушалась совета Мастера.



Но однажды Мастер ушел в город за новыми красивыми тканями, глиной и деревом для игрушек, и Анна осталась одна хозяйничать в мастерской. В этот день в мастерскую зашел богато одетый мальчик по имени Фердинанд. Он долго рассматривал живых куколок, солдатиков, зверей и птиц.

– Кто делает эти волшебные игрушки? – спросил Фердинанд.

– Я делаю. – ответила Анна.

Тогда Фердинанд стал спрашивать Анну о том, как она стала такой мастерицей. Он так хвалил Анну и восхищался ее живыми игрушками, говорил такие красивые и льстивые слова, что девочка возгордилась. Анна хотела услышать еще больше комплиментов и решила показать самую лучшую из своих работ – куклу Фантазию. Фердинанд внимательно рассматривал куклу, восторгался ее красотой и магической силой, и тогда Анна сказала, что главный секрет волшебства ее игрушек – волшебная брошь Фантазии.

– Я хочу купить куклу Фантазию! – сказал Фердинанд, – Сколько она стоит?

– Она не продается ни за какие сокровища мира! – ответила Анна, и мальчик ушел.

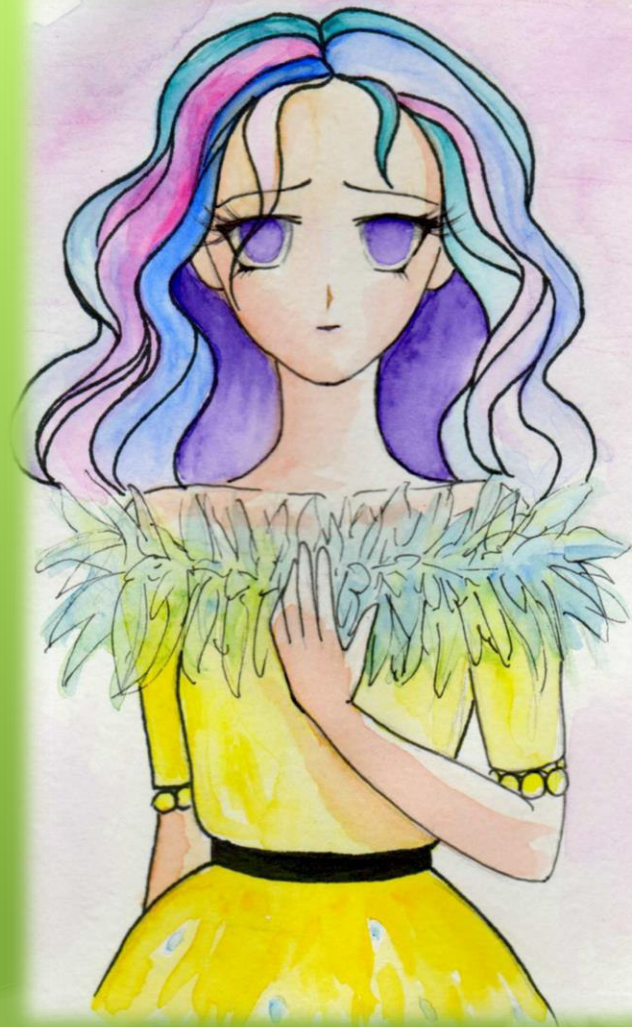
Когда Мастер вернулся из города со своими покупками, Анна решила не рассказывать ему о том, что она ослушалась его совета и рассказала про Фантазию незнакомому мальчику Фердинанду.



Утром на следующий день Анна проснулась, спустилась в мастерскую и ужаснулась – вся мастерская была разгромлена, кукольный город разрушен до основания, а игрушки, которые раньше были живыми, стали обычными и неподвижными! Посреди мастерской сидела на полу Фантазия. Анна взяла на руки свою любимицу, и только тут заметила, что волшебная брошка куклы исчезла!

Анна плакала так сильно, что Мастер проснулся и спустился к ней. Он рассмотрел беспорядок и заметил, что брошка Фантазии была украдена каким-то злым человеком. Тогда Анна рассказала Мастеру о Фердинанде и о том, как он вчера рассматривал Фантазию.

– Что же теперь делать? – спросила Анна у Мастера, – Где искать Фердинанда? Как вернуть брошку Фантазии?



Мастер долго раздумывал. Наконец он посоветовал Анне для начала попробовать заново построить чудесный игрушечный город и постараться вернуть Фантазии радость. Анна попробовала починить сломанные домики, кареты и фонтаны, снова сделать город ярким и красивым, но многие игрушки были сломаны безвозвратно. Кроме того, куколки, звери и птицы по-прежнему оставались обычными неживыми игрушками.

О том горе, которое случилось с Анной и Мастером, быстро узнал весь Люцерн. И тогда дети, для которых волшебные игрушки стали лучшими друзьями, решили помочь Анне. Они сами стали делать кукольные домики, игрушечные кареты, деревья и реки, фонарики и цветы. А их игрушки, которые благодаря дружбе со своими маленькими хозяевами остались волшебными и живыми, согласились на время вернуться в мастерскую и попытаться развеселить Фантазию.



## **ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

Сценарий  
театрализованной деятельности (театрализации)  
очного этапа

## ОС «Однажды в сказке». Финал.

### Сцена 1

ИНТ. Мастерская. В пространстве видны остатки игрушечного города, везде присутствуют самодельные игрушки, на столах расположены материалы и инструменты для создания игрушек и костюмов. В центре мастерской сидит Фантазия (игрушка), МАСТЕР и АННА пытаются развеселить ее. Дети входят в мастерскую.

МАСТЕР

Здравствуйте, ребята. Чего вы желаете?

Дети отвечают или не отвечают.

АННА

Мастер, это мои друзья, я их пригласила.

МАСТЕР

Как хорошо! Может, вы нам поможете вернуть радость Фантазии. Мы с Анной уже все перепробовали. Как вы думаете, что можно сделать?

Дети предлагают варианты (волшебные слова, пощекотать и т.д.).

АННА

*(Горестно)* Не работает! Не знаю, что теперь делать.

МАСТЕР

Знаете, ребята, своим колдовством вы мне сейчас напомнили одну очень старую сказку, которую я слышал в детстве. Это сказка о том, как одна храбрая девочка отправилась в кукольную страну и спасла игрушки. Может быть, и вам попробовать?

Дети голосуют, Анна присоединяется к ним.

АННА

Что же нам нужно сделать для этого?

МАСТЕР

Для начала вам нужно самим превратиться в игрушки! Подумайте, кем вы хотите стать в кукольной стране.

Дети, воспитатели-игроки и Анна выбирают себе роли и делают костюмы из подручных материалов с помощью воспитателей-игроков.

МАСТЕР

Отлично! Теперь осталось только сказать волшебные слова.

Все говорят волшебные слова и идут в кукольный мир, Мастер остается.

## Сцена 2

ИНТ. Кукольная страна.

Анна и дети входят в кукольную страну. Игрушки пытаются развеселить ФАНТАЗИЮ (актер).

Игрушки видят Анну и бросаются к ней.

ИГРУШКИ

(Хором) Анна, наконец-то ты пришла!  
Наша Фантазия молчит, ничего не  
говорит, случилась какая-то беда,  
мы не знаем, какая. Что нам делать?

АННА

Тише, мои дорогие друзья! Я пришла  
не одна, а с помощниками! Вместе мы  
наверняка что-нибудь придумаем.  
Правда, ребята?

Дети отвечают.

ИГРУШКА 1

(Обращаясь к детям) А что вы  
умеете? Я вот умею ... А [название  
ИГРУШКИ 2] хотела сделать ..., но мы  
так не умеем. А может вы что-то еще  
придумаете?

Дети отвечают, Игрушки принимают их в свою компанию. Начинается подготовка разных приемов по развеселению Фантазии. Команды детей и игрушек показывают свои наработки Фантазии. Фантазия не реагирует.

Неожиданно Игрушки начинают превращаться в молчаливых и неживых. Если никто не обратит на это внимания, тогда это сделает Анна и спросит, что случилось. Тогда «из-за дивана» выходит еще одна ИГРУШКА А, которая до этого ведет себя испугано, прячется и наблюдает за всеми.

ИГРУШКА А

Это все из-за того злого мальчика!  
Он пришел ночью и украл брошку  
Фантазии! А без нее вся ее магия  
скоро закончится, и все игрушки  
станут обычными. Мы больше не  
сможем играть и дружить с нашими  
хозяевами!

АННА

Какой ужас! Ребята, что нам теперь  
делать?

Дети дают ответы. Разные игрушки предлагают разные средства решения проблемы. Если никто не догадается, то Анна сама предложит вариант, что надо сделать новую брошку.

АННА

Когда я делала брошку для моей фантазии, я выбирала самые лучшие, самые яркие украшения! Но у меня их больше нет, и я не знаю, из чего еще можно сделать новый талисман.

Дети и Игрушки предлагают варианты. И каждый участник попробует дать что-то самое ценное – блески красоты, силу супербластера, волшебные цирковые бубенчики и т.д. В итоге дети создают талисман, и пытаются вернуть Фантазии ее волшебную силу.

Появляется ФЕРДИНАНД.

ФЕРДИНАНД

Ах, какие красивые игрушки! Здравствуйте. А какой чудесный у вас талисман! Такой яркий, такой волшебный. Вы просто настоящие мастера! Можно я возьму его посмотреть?

Анна уже почти соглашается. Если дети растеряются и не остановят ее, то это делает Игрушка А.

ИГРУШКА А

Это он! Это тот самый мальчик, который украл брошку Фантазии и сломал наш город! Не отдавайте ему талисман, он и его украдет!

АННА

И правда. Фердинанд, мы не отдадим тебе наш талисман, он нам нужен, чтобы вернуть Фантазии ее волшебную силу и снова оживить все игрушки.

ФЕРДИНАНД

Ничего у вас не получится! Эти талисманы не работают! Я знаю, я проверял. Волшебная брошка Фантазии ни сколько не волшебная. Я колдовал-колдовал, а мои игрушки не ожили!

ИГРУШКА А

Это все потому, что ты злодей и обманщик!

ФЕРДИНАНД

Ах вот как! Да я!.. Да вы!.. А может я никакой не злодей? И вообще, я обиделся!

Фердинанд отворачивается от всех и демонстративно собирается уходить.

АННА

(Детям) А может, он и правда не злодей?



ИГРУШКА А

Как это не злодей? А кто брошку украл? Кто город сломал?

АННА

(Детям) Ребята, вы когда-нибудь бывали в такой ситуации? Кто-нибудь считал, что вы поступили плохо?

Дети отвечают.

АННА

(Детям) А как нам тогда узнать, злодей Фердинанд, или он просто не знал, как поступить правильно?

Дети отвечают. Если не отвечают, то действие направляет Игрушка А.

ИГРУШКА А

Ну вы еще у него спросите, почему он брошку украл и город сломал. Вдруг он хороший и нечаянно.

Дети задают вопрос Фердинанду.

ФЕРДИНАНД

Потому что меня все всегда обижают, вот почему! Я хотел купить у других мальчиков их живые игрушки, чтобы это были только мои игрушки, и только я ими играл, а они мне такие «Это не просто игрушки, это наши друзья, мы их ни за какие деньги не отдадим». И Анна тоже не стала продавать мне Фантазию. А мне ведь хочется! И что я должен был сделать?

Дети отвечают. Если не отвечают, то Анна подсказывает, что Фердинанд мог просто попросить.

ФЕРДИНАНД

Просто попросить? Бесплатно? Ну, хорошо, прошу! Так надо просить?

Дети помогают Фердинанду вежливо сформулировать свою просьбу. Фердинанд повторяет за детьми культурный вариант обращения за помощью.

ФЕРДИНАНД

Только ведь талисман все равно не работает.

АННА

Он наверняка работает. Сейчас мы с ребятами тебе это докажем! (Детям) Вы сможете расколдовать Фантазию?

Вместе с детьми Анна расколдовывает Фантазию и другие игрушки. Она показывает ребятам образец, как пользоваться талисманом и

говорить волшебные слова. Делает акцент на том, что каждую игрушку обязательно нужно назвать (балерина, лев, робот и т.д.), иначе колдовство не работает.

АННА

Вот видишь, Фердинанд, талисман отлично работает.

ФАНТАЗИЯ

Ах, как чудесно снова вернуть себе радость и волшебную силу! Спасибо, ребята! Спасибо, моя дорогая Анна. Только я очень скучаю по своей брошке, которую мне подарила Анна.

ФЕРДИНАНД

Значит, этот талисман работает, а брошка – нет. У меня же не получилось поколдовать с ее помощью.

ФАНТАЗИЯ

Нужно посмотреть, в чем там дело. Покажи нам свои игрушки, мы поможем тебе, а ты вернешь мне мою брошку.

### Сцена 3

ИНТ. Кукольный город Фердинанда.

Анна и дети входят в город Фердинанда. В нем стоят неподвижные ИГРУШКИ ФЕРДИНАНДА (актеры). Все пытаются поколдовать, но чуда не случается.

АННА

Ничего не понимаю, какие странные игрушки. Что-то с ними не так.  
(Детям) Как вы думаете, в чем проблема?

Дети исследуют игрушки. Анна и Игрушка А задают наводящие вопросы по типу «Я не понимаю, кто это, а вы?». Дети отвечают, что они думают. Общими усилиями приходим к выводу, что магия не срабатывает, потому что игрушки еще не доделаны, и не понятно, кто это.

ФЕРДИНАНД

Конечно, вам-то хорошо, вы умеете делать игрушки. А я сам никогда игрушки не делал, только покупал. Как мне теперь быть?

Дети отвечают, помогают Фердинанду принять решение и вежливо обратиться за помощью. Все вместе они доделывают Игрушки Фердинанда, после чего феерически всех расколдовывают.

ФАНТАЗИЯ

Фердинанд, мы помогли тебе, теперь у тебя есть живые игрушки, и ты можешь вернуть мне мою волшебную

брошь. Это ведь подарок Анны, и я очень ею дорожу.

ФЕРДИНАНД

А как же я тогда? А если я еще захочу игрушки делать? (Детям) Что мне делать теперь?

Дети отвечают.

ФАНТАЗИЯ

Спасибо вам, ребята. Вы помогли нам всем, и в благодарность я дарю вам еще немного времени поиграть с нами всеми в кукольной стране! А когда зазвонит волшебный колокольчик, Анна проводит вас домой, и вы снова станете людьми.

Дети играют. Потом звучит колокольчик, Анна собирает всех, Игрушки прощаются, дети возвращаются в Мастерскую.

#### **Сцена 4**

ИНТ. Мастерская. Мастер встречает детей и Анну.

МАСТЕР

С возвращением! Я так понимаю, что вы смогли расколдовать Фантазию.

Дети отвечают, делятся впечатлениями.

МАСТЕР

Как это интересно! Спасибо вам, вы совершили настоящее чудо для меня и Анны! Позвольте нам подарить наши игрушки и дипломы вам на память.

Мастер и Анна вручают игрушки и дипломы.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

Карта экспертизы образовательного события

## Карта экспертизы образовательного события «Однажды в сказке»

Команда (название) \_\_\_\_\_

Эксперт (ФИО полностью) \_\_\_\_\_

д/с № \_\_\_\_\_

### Деятельность воспитанников

Критерий	Деятельность		Дополнительные баллы		
	Игра	Творчество (продукт)	Доп. балл	Комментарий	ИТОГО
	(max 2)	(max 2)	(max 2)		(max 6)
Самостоятельность воспитанников – доля деятельности детей, развернутая без вмешательства педагогов-участников и/или наблюдателей, не менее 50%					
Активность воспитанников – количество действий, осуществленных детьми					
Инициативность воспитанников – доля деятельности детей, развернутой по их желанию и решению с целью разрешения возникших в ходе события задач, не менее 50%					
Адаптивность воспитанников – способность детей быстро сориентироваться в изменившихся обстоятельствах и продолжить свою деятельность в новых условиях					
Гибкость воспитанников – способность детей быстро изменять свою деятельность вместе с условиями/обстоятельствами игры, использовать открывшиеся возможности					
Креативность воспитанников – способность детей находить нестандартные способы решения задачи, выходить за пределы условий задачи, нестандартно использовать доступные инструменты					
Интериоризованность у воспитанников общечеловеческих ценностей – ориентация детей на гуманные и социально одобряемые культурные способы деятельности как результат развитой эмпатии					
Открытость воспитанников – свободное культурное высказывание детьми своих идей и чувств, внимательное отношение к идеям и чувствам других людей					
Субъектность воспитанников – самостоятельное осуществление детьми выбора содержания, способов, инструментов и партнеров деятельности					
Игровая компетентность воспитанников – инициативное во взаимодействии со взрослым или полностью самостоятельное разворачивание детьми различных видов игры (режиссерской, образной, сюжетно-ролевой), отражающее сформированность у каждого ребенка воображения и ширину спектра игровых действий					
<b>ИТОГО</b>					<b>(max 60)</b>

### Деятельность педагогов

Критерий	Деятельность		Дополнительные баллы		Σ F O L C
	Игра	Творчество (продукт)	Доп. балл	Комментарий	
	(max 2)	(max 2)	(max 2)		
Соблюдение педагогами партнерской позиции – взаимодействие с детьми на основании паритета и только в случаях, когда это действительно необходимо					
Вовлеченность в игровую ситуацию – участие в истории как действующего героя, а не контролирующего субъекта («внутри», а не «над»)					
Игротехническая компетентность – использование сообразных ситуации методов и приемов обогащения детской игры, ценностное отношение к игре					
Вброс образовательных задач в игровую деятельность – ввод новой информации и способов действия без разрушения детской игры, их использование для разрешения игровых проблемных ситуаций фабульной части события (помощи персонажам)					
Соблюдение ФГОС ДО					
<b>ИТОГО</b>					<b>(max 30)</b>

### Деятельность команды

Критерий	Деятельность		Дополнительные баллы		Σ F O L C
	Игра	Творчество (продукт)	Доп. балл	Комментарий	
	(max 2)	(max 2)	(max 2)		
Командное взаимодействие – доля деятельности, развернутой совместно по общему решению					
Командная эффективность – определение для каждого участника его места в команде, полноценное использование его сильных свойств, отсутствие невовлеченных игроков					
Командный дух – слаженность действий, позитивное отношение друг к другу, способность соперничать и сорадоваться товарищам по команде, понимание команды (дружбы) как ценности					
Командная открытость – способность принимать в команду новых членов					
<b>ИТОГО</b>					<b>(max 24)</b>

**ИТОГО баллов** \_\_\_\_\_ **(max 114)**

Дата заполнения \_\_\_\_\_ Подпись эксперта \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)



## **ПРИЛОЖЕНИЕ 5**

Карта оценки успешности образовательного события





### Карта оценки успешности образовательного события

Оцените по шкале от 1 (мин.) до 10 (макс.):	
<i>показатель</i>	<i>оценка</i>
Активность детей в событии	
Интерес детей к событию	
Интенсивность события	
Насыщенность события	

Кол-во детей, постоянно участвующих в событии	
Кол-во детей, иногда вовлекающихся в событии	
Кол-во детей, абсолютно не вовлекшихся в событие	
Основные выводы и примечания:	

КИО	
<i>показатель</i>	<i>К-во</i>
Кол-во детей, пришедших к необходимости усвоения КИО	
Кол-во детей, «подменивших» КИО (двойные стандарты)	
Кол-во детей, не пришедших к необходимости усвоения КИО	
Основные выводы и примечания:	

Оцените по шкале от 1 (мин.) до 10 (макс.):	
<i>показатель</i>	<i>оценка</i>
Активность взрослых в событии	
Интерес взрослых к событию	
Позиция культурного партнера	

Кол-во взрослых, постоянно участвующих в событии	
Кол-во взрослых, иногда вовлекающихся в событии	
Кол-во взрослых, не вовлекшихся в событие	
Основные выводы и примечания:	

КИО	
<i>показатель</i>	<i>К-во</i>
Кол-во взрослых, пришедших к необходимости усвоения КИО	
Кол-во взрослых, «подменивших» КИО (двойные стандарты)	
Кол-во взрослых, не пришедших к необходимости усвоения КИО	
Основные выводы и примечания:	

\*КИО – культурно-исторический опыт

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 6**

Атрибуты и декорации

Костюмы персонажей

## АТРИБУТЫ И ДЕКОРАЦИИ



Создание декораций и игровых локаций:  
картонные коробки, декоративные  
элементы, ткань



Волшебная брошь: картон,  
фетр, бусины, стразы,  
блестки, клей

## КОСТЮМЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

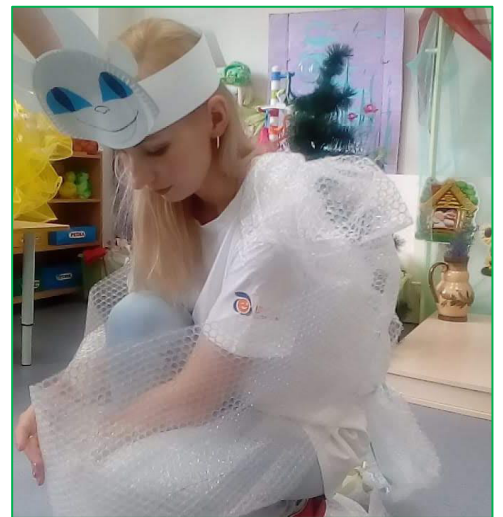
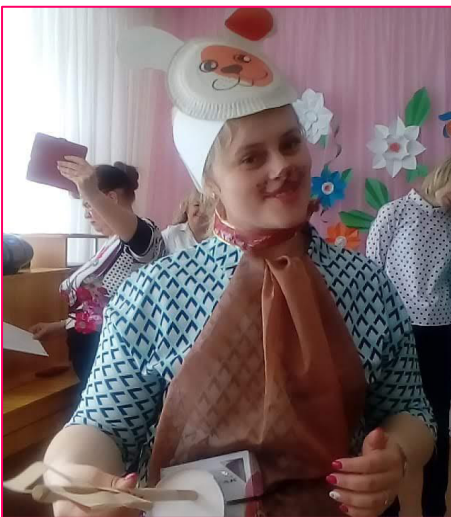
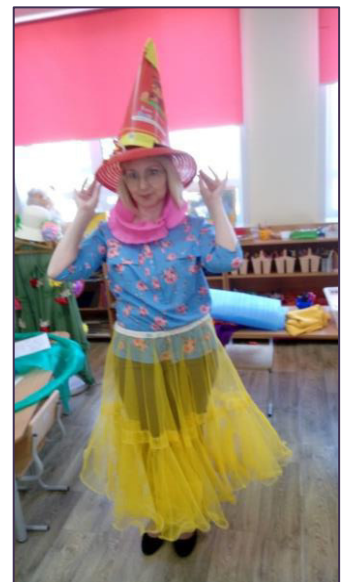


Костюмы изготавливались из лоскутов  
ткани, картона, пластиковых изделий и  
декорировались доступными  
материалами.





В качестве основы костюмов могли быть использованы элементы гардероба (юбки, жилетки, накидки) и аксессуары (очки, шляпы, перчатки и т.д.), не имеющие конкретной ролевой привязки



↳ Тот же принцип был использован детьми в ходе очного этапа события

← ребенок с коробкой на голове - робот

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 7**

Эксперты

## Эксперты образовательного события «Однажды в сказке»

### *Внутренние эксперты очного этапа:*

1. Эксперт МАДОУ детский сад «Росток» - Ермакова С.П., старший воспитатель д/с № 47
2. Эксперт МАДОУ детский сад «Росинка» - Королева Т.А. , воспитатель д/с № 11
3. Эксперт МАДОУ детский сад «Страна чудес» - Багаева Т.Г., воспитатель д/с № 52
4. Эксперт МАДОУ детский сад «Гармония» - Максаева Л.Г., воспитатель д/с №49

### *Внешние эксперты:*

1. Дьяконова Н.В. – воспитатель д/с №7 МАДОУ детский сад «Росинка», победитель конкурса воспитателей проекта «Школа Росатома» в 2016 г.
2. Богатырева Т.А. - воспитатель д/с №22 МАДОУ детский сад «Гармония», победитель конкурса воспитателей проекта «Школа Росатома» в 2018 г.
3. Скотников О.А. - воспитатель д/с № 37 МАДОУ детский сад «Страна чудес», победитель конкурса воспитателей проекта «Школа Росатома» в 2017 г.
4. Шевченко Н.Ю. – заведующий структурным подразделением – д/с №22 МАДОУ детский сад «Гармония», эксперт сетевых детских садов проекта «Школа Росатома».
5. Федотова Ю.В. – воспитатель по английскому языку д/с №22 МАДОУ детский сад «Гармония», эксперт сетевых детских садов проекта «Школа Росатома».