МАСТЕР-КЛАСС

Тема: «Использование игровых методик в рамках проекта “Антихрупкое образование”»

Дата проведения: Февраль 2024 года

Место проведения: МБДОУ «Детский сад № 71»

Ведущий мастер-класса: Азина Наталия Ивановна, воспитатель

1. Пояснительная записка

В условиях реализации ФОП ДО особое значение приобретает поддержка детской инициативы и самостоятельности. Проект «Антихрупкое образование» направлен на развитие у детей **soft-компетенций** через творческую сюжетно-ролевую игру. Антихрупкость — это способность системы становиться сильнее, адаптироваться к неопределённости и извлекать выгоду из сложных ситуаций.
Игровые методики в рамках проекта — это не просто развлечение, а инструмент, позволяющий детям через практический опыт учиться принимать решения, договариваться, находить нестандартные решения и не бояться ошибок. Ведущая идея: **ошибка — это шаг к открытию, а неожиданность — повод для развития**.

Данный мастер-класс призван познакомить педагогов с конкретными игровыми методиками и практиками, которые можно использовать в работе с дошкольниками.

2. Цель мастер-класса

Познакомить педагогов с игровыми методиками в рамках проекта «Антихрупкое образование» и сформировать практические навыки их применения в образовательном процессе ДОУ.

3. Задачи мастер-класса

Обучающие:

- Представить теоретические основы антихрупкого образования и его связь с игровой деятельностью
- Познакомить с конкретными игровыми методиками: «Три дня без игрушек», «Антихрупкие прогулки», «Герой дня», «Рефлексивный круг»
- Обучить алгоритму организации игровых провокаций и рефлексивных практик

Развивающие:

- Развить у педагогов умение использовать игру как средство развития антихрупкости у детей
- Сформировать навыки наблюдения и анализа игровой деятельности детей

Воспитательные:

- Создать условия для профессионального общения и обмена опытом
- Сформировать мотивацию к внедрению игровых антихрупких практик

4. Планируемые результаты

Участники мастер-класса будут:

- Знать ключевые игровые методики проекта «Антихрупкое образование»
- Уметь организовывать игровые провокации и рефлексивные круги с детьми
- Владеть навыками создания среды, стимулирующей самостоятельную игру
- Иметь представление о способах фиксации и анализа результатов

Продукт деятельности участников: разработка картотеки игровых провокаций и провокационных вопросов для разных возрастных групп.

5. Целевая аудитория

Педагоги ДОУ (воспитатели, специалисты). Количество участников: 12–15 человек.

6. Продолжительность

40–45 минут.

7. Материалы и оборудование

- Мультимедийная презентация
- Раздаточный материал: памятка «Игровые методики Антихрупкого образования»
- Бросовый и неструктурированный материал (коробки, бумага, ленты, крышки, природные материалы)
- Шаблоны для разработки картотеки провокаций
- Ноутбук, проектор, экран
- Маркеры, флипчарт

8. Структура мастер-класса

Этап	**Время**	**Содержание**
1.Организационно-мотивационный	5 мин	Вступление, актуализация темы
2. Теоретический блок	10 мин	Презентация игровых методик
3. Практический блок: игра	10 мин	Участники погружаются в игровую провокацию
4.Практический блок: разработка	12 мин	Разработка картотеки провокаций
5. Рефлексивный блок	5–8 мин	Подведение итогов

9. Ход мастер-класса

Этап 1. Организационно-мотивационный (5 минут)

Ведущий приветствует участников, озвучивает тему.

Вступительное слово: Уважаемые коллеги! Сегодня мы поговорим о том, как с помощью игры можно развивать в детях антихрупкость. Как сделать так, чтобы дети не боялись ошибок, умели находить выход из нестандартных ситуаций и получали удовольствие от процесса познания? Ответ — в игровых методиках, которые мы сегодня освоим.

Проблемный вопрос: «Что важнее для развития ребёнка — готовый результат или процесс поиска и проб?»

Этап 2. Теоретический блок (10 минут)

Ведущий представляет ключевые игровые методики:

1. «Три дня без игрушек»
Главная цель — вернуть детям свободную игру. В условиях «дефицита» привычных игрушек дети учатся находить нестандартные решения, использовать подручные материалы, сотрудничать со сверстниками. Практика помогает сформировать у детей навыки антихрупкого поведения через игровую деятельность в условиях ограниченного ресурса.
2. «Антихрупкие прогулки»
Дошкольники сами выбирают, во что, с кем и где играть. Дети учатся извлекать пользу из хаоса в процессе самореализации. Воспитатели наполняют прогулочные локации бросовым материалом, создавая условия для свободного выбора.
3. «Герой дня» (безусловный герой)
Технология направлена на создание условий для выражения детской индивидуальности. Помогает повысить самооценку ребёнка, почувствовать себя успешным и развивает навык самопрезентации.
4. Игровые провокации
Воспитатель задаёт вопросы-стимулы: «А если сделать это из листьев?», «Как поиграть без мяча?». Это запускает механизмы адаптации и креативности.
5. Рефлексивный круг
Ежедневное обсуждение итогов, где дети осознают и анализируют свои поступки. Цель — научить детей проводить рефлексию достижений и завершать день на позитивной ноте.

Этап 3. Практический блок: игровая провокация (10 минут)

Ведущий предлагает участникам погрузиться в игровую ситуацию.

Задание «Коробка возможностей»: На столах разложены бросовые материалы (коробки, бумага, ленты, крышки, природные материалы). Участникам предлагается за 5 минут придумать **5 способов использования обычной картонной коробки** в игре с детьми. Ведущий задаёт провокационные вопросы: «А если коробка станет домом? Кораблём? Машиной времени?»

Обсуждение: Каждая группа презентует свои идеи. Ведущий акцентирует внимание на том, как подобные задания развивают у детей креативность, гибкость мышления и умение работать с неопределённостью.

Этап 4. Практический блок: разработка картотеки (12 минут)

Участники делятся на 3 группы по возрастам (младший, средний, старший возраст).

Задание: Разработать картотеку игровых провокаций и провокационных вопросов для своей возрастной группы.

Примеры провокационных вопросов:

- «Что можно сделать из этого, чтобы поиграть?»
- «Как нам поиграть, если нет… (мяча, кубиков, игрушек)?»
- «Придумай новое правило для этой игры»
- «А если мы поменяемся ролями?»
- «Как ты думаешь, что будет, если…?»

Каждая группа представляет свою картотеку. Ведущий дополняет и обобщает.

Этап 5. Рефлексивный блок (5–8 минут)

Вопросы для обсуждения:

- Что нового вы узнали об игровых методиках?
- Какая практика показалась наиболее интересной и почему?
- Какие трудности вы видите при внедрении этих методик?
- Что из сегодняшнего мастер-класса вы готовы применить уже завтра?

Рефлексивный приём «Чемодан в дорогу»: каждый участник записывает на стикере одну идею, которую он «возьмёт с собой» в работу, и приклеивает на «чемодан» (плакат). Ведущий благодарит участников, вручает памятки.

10. Выводы по проведению мастер-класса

1. Участники мастер-класса познакомились с ключевыми игровыми методиками проекта «Антихрупкое образование» («Три дня без игрушек», «Антихрупкие прогулки», «Герой дня», игровые провокации, рефлексивный круг).
2. Педагоги освоили практические приёмы организации игровых провокаций и рефлексивных практик, позволяющие развивать у детей самостоятельность, инициативность и умение работать с неопределённостью.
3. Участниками разработана картотека провокационных вопросов и игровых заданий для разных возрастных групп, которая может быть использована в повседневной практике.
4. Отмечен высокий уровень заинтересованности педагогов в внедрении антихрупких игровых практик. Участники выразили готовность применять полученные знания в работе с детьми.
5. Мастер-класс показал, что использование игровых методик в рамках проекта «Антихрупкое образование» является эффективным инструментом развития у дошкольников soft-компетенций: креативности, критического мышления, коммуникативных навыков и способности к самостоятельному решению проблем.

11. Дальнейшая работа

На основе проведённого мастер-класса определены следующие направления дальнейшей деятельности:

1. **Внедрение игровых методик в практику:** педагогам всех возрастных групп рекомендуется включить в образовательный процесс игровые провокации, рефлексивные круги и элементы практик «Три дня без игрушек» и «Антихрупкие прогулки».

2. **Пополнение предметно-развивающей среды:** обеспечить группы бросовым и неструктурированным материалом для стимулирования самостоятельной игры и творчества детей.
3. **Разработка тематического плана антихрупких практик:** создать план-график реализации субъектных практик в каждой возрастной группе на 2024 год.
4. **Мониторинг результатов:** организовать систему педагогического наблюдения для фиксации изменений в поведении, инициативности и коммуникативных навыках детей.
5. **Взаимодействие с родителями:** провести родительские собрания с разъяснением целей и задач антихрупких игровых практик, привлечь родителей к поддержке детской инициативы.
6. **Обмен опытом:** организовать внутри ДОУ открытые просмотры антихрупких игровых практик с последующим обсуждением.
7. **Трансляция опыта:** подготовить материалы для публикации на сайте ДОУ и в профессиональных педагогических сообществах.
8. **Повышение квалификации:** рекомендовать педагогам изучение опыта пилотных площадок проекта «Антихрупкое образование», в том числе через сообщество автора технологии И.Е. Емельяновой.

12. Заключительное слово ведущего

Уважаемые коллеги! Антихрупкое образование — это не про защиту детей от трудностей, а про умение использовать трудности для роста. Игра — самый естественный для дошкольника способ осваивать мир, пробовать, ошибаться и находить новые решения.

Как сказал Нассим Талеб, автор концепции антихрупкости: *«Ветру не важно, что ты дерево, важно — как ты гнёшься»*. Пусть наши дети учатся гнуться, но не ломаться. А мы, педагоги, будем рядом, чтобы поддерживать, наблюдать и радоваться каждому их открытию.

Желаю всем творческих успехов и новых профессиональных открытий!

13. Список использованной литературы и источников

1. Емельянова И.Е. Концепция антихрупкого образования в дошкольном образовании
2. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО)
3. Талеб Н.Н. Антихрупкость. Как извлечь выгоду из хаоса
4. Материалы городского пилотного проекта «Антихрупкое образование»
5. Субъектные практики: «Три дня без игрушек», «Антихрупкие прогулки», «Герой дня»