

Организация деятельности детей.

Проектирование и проведение сюжетно-ролевой игры в ДОО на примере пособия
«По планете шаг за шагом» для детей 3–7 (8) лет
(авторы А.А. Вахрушев, С.В. Паршина, Т.Р. Кислова и др.)

Светлана Валентиновна Паршина,

автор пособий, член авторского коллектива ООП «Детский сад 2100», методист УМЦ «Школа 2100», г. Москва





Программа вебинара

1. Игра как ведущая деятельность в дошкольном возрасте.
2. Значение игровой деятельности в развитии личности ребёнка.
3. Сюжетно-дидактические и сюжетно-ролевые игры в пособии «По планете шаг за шагом». Алгоритмы проведения различных игр.
4. Проектирование сюжетно-ролевой игры «Полёт в космос» на примере пособия «По планете шаг за шагом». Алгоритм проектирования игровой деятельности.
5. Комплексное развитие личности ребёнка посредством игровой деятельности.



Игра как ведущая деятельность в дошкольном возрасте



**Что такое ведущий вид
деятельности?
Как вы это понимаете?**



«Ведущая деятельность — та, развитие которой обуславливает главнейшие изменения в психических процессах на данной стадии развития».

А.Н. Леонтьев



А.Н. Леонтьев выделил три признака ведущей деятельности

1. В форме ведущей деятельности возникают и дифференцируются новые виды деятельности.
2. В этой деятельности формируются и перестраиваются отдельные психические функции (например, в игре — творческое воображение).
3. От неё зависят наблюдаемые в это время изменения личности.



Виды деятельности и формы активности (младенческий возраст)

1. Непосредственное эмоциональное общение со взрослым.
2. Манипулирование с предметами и познавательно-исследовательские действия.
3. Восприятие музыки, детских песен и стихов.
4. Двигательная активность и тактильно-двигательные игры.



Виды деятельности и формы активности (ранний возраст)

1. Ситуативно-деловое общение.
2. Предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками.
3. Экспериментирование с материалами и веществами (песок, вода, тесто и пр.).
4. Общение со взрослым и совместные игры со сверстниками под руководством взрослого.
5. Самообслуживание и действия с бытовыми предметами-орудиями (ложкой, совком и пр.).
6. Восприятие смысла музыки, сказок, стихов.
7. Рассматривание картинок.
8. Двигательная активность.



Виды деятельности (дошкольный возраст)

1. Игровая деятельность.
2. Коммуникативная деятельность.
3. Познавательная-исследовательская деятельность.
4. Восприятие художественной литературы и фольклора.
5. Самообслуживание и элементарный бытовой труд.
6. Конструирование.
7. Изобразительная деятельность.
8. Музыкальная деятельность.
9. Двигательная деятельность.



Игра как ведущая деятельность

Игра как педагогическая форма

Игра как форма организации
того или иного вида
деятельности

Игра как форма работы
внутри того или иного вида
деятельности

Игра

Игра

Игра как детская деятельность



Виды
детской деятельности
(ФГОС ДО)

Формы организации деятельности

Игровая
деятельность



- игра по правилам
- игра с сюжетными игрушками
- дидактическая игра
- игра-рисование
- подвижная игра
- сюжетно-ролевая игра и т.д.



Дошкольный возраст

Противоречие между стремлением к самостоятельности и отсутствием произвольной регуляции и организации собственного поведения



Потребность управлять своим поведением и регулировать свои действия — **познавательный мотив**



Игровая деятельность
(сюжетно-ролевая игра)

Игра-действие

Игра-роль

Игра-отношение





Значение игровой деятельности в развитии личности ребёнка



Значение игровой деятельности

По материалам академика РАО Д.И. Фельдштейна

«...отмечается сужение уровня развития сюжетно-ролевой игры дошкольников».

Уровень развития игры	К 6–7 годам
Игра-действие	 65 %
Игра-роль	 33 %
Игра-отношение	 2 %



Значение игровой деятельности





Значение игровой деятельности

**Получение
своего
субъектного
опыта**



**Ценностный
опыт**



**Опыт
рефлексии**



**Опыт
сотрудничества**

**Операциональный
опыт**



**Опыт
привычной
активизации**



Значение игровой деятельности



Творческое
применение
умений в новой
ситуации

Применение
умений

Формирование
умений

Первичные
представления





Л.С. Выготский подчёркивал неповторимую специфику дошкольной игры. Она заключается в том, что свобода и самостоятельность играющих сочетаются со строгим, безоговорочным подчинением правилам игры. Такое добровольное подчинение правилам происходит в том случае, когда они не навязываются извне, а вытекают из содержания игры, её задач, когда их выполнение составляет главную её прелесть.

Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми: во-первых, воссоздавая в игре взаимодействие взрослых, ребёнок осваивает правила этого взаимодействия, во-вторых, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими детьми.

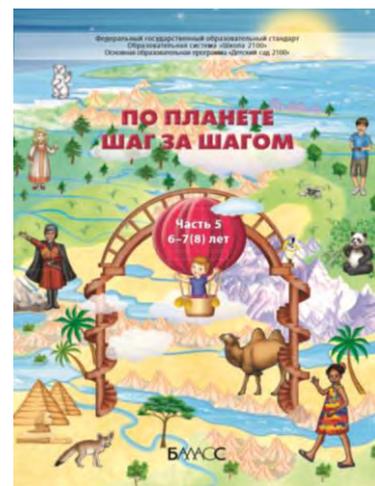
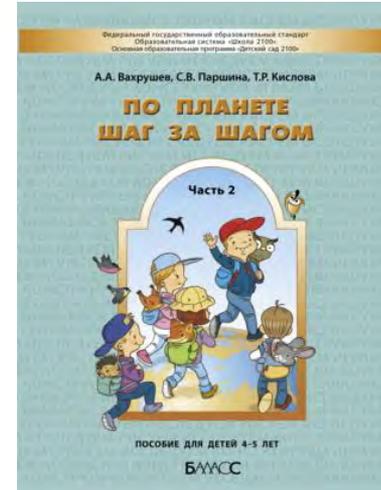
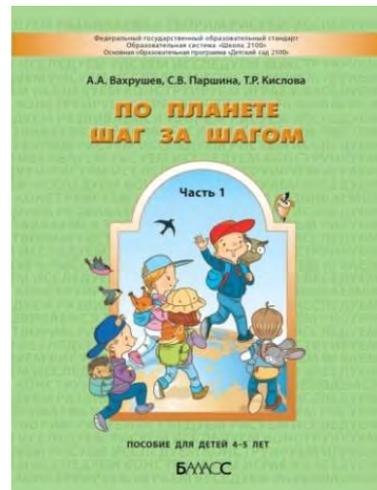


Сюжетно-дидактические и сюжетно-ролевые игры в пособии
«По планете шаг за шагом».

Алгоритмы проведения различных игр



Игры из пособия «По планете шаг за шагом»





Дидактическая игра



Игра дидактическая (греч. didaktikos — поучительный) — специально созданная игра, выполняющая определённую дидактическую задачу, скрытую от ребёнка в игровой ситуации за игровыми действиями. Дидактические игры составлены по принципу **самообучения**, когда сама игра направляет ребёнка на **овладение знаниями** (первичными представлениями) и **умениями** (способами действия).



Виды дидактических игр,
основанных на познавательном интересе детей
(по классификации Н.И. Бумаженко)

- **интеллектуальные** (игры-головоломки, словесные игры, игры-предположения, игры-загадки, ребусы, шарады, шашки, шахматы, логические игры);
- **эмоциональные** (игры с народной игрушкой, игры-развлечения, сюжетные игры обучающего содержания, словесно-подвижные, игры-беседы);
- **регулятивные** (игры с прятаньем и поиском, настольно-печатные, игры-поручения, игры-соревнования, игры по коррективке речи);
- **творческие** (игры-фокусы, буриме, музыкально-хоровые, игры-труд, театрализованные, игры в фанты);
- **социальные** (игры с предметами, сюжетно-ролевые игры дидактического содержания, игры-экскурсии, игры-путешествия).



Алгоритм проведения сюжетно-дидактической игры

Мотивационный этап

1. Игровая ситуация, подводящая к целеполаганию
(сталкиваемся с ситуацией, когда нам необходимо где-либо навести порядок;
определить каждому объекту своё место)

Ориентировочный этап

2. Выбираем игру
(во что будем играть; кем будем: туристами, поварами, спасателями и др.; что
будем делать в этой роли)

Исполнительский этап

3. Игра с затруднением
(играем по знакомым правилам, но сталкиваемся с затруднением, новым
незнакомым элементом; осознаём затруднение)

4. Открытие нового знания (*первичного представления*) или умения (*способа действия*); игра по новым правилам
(узнаём новое; изменяем правила игры; играем по-новому)

5. Подведение итога и развивающие задания
(что нового узнали; чему научились)

Рефлексивный этап

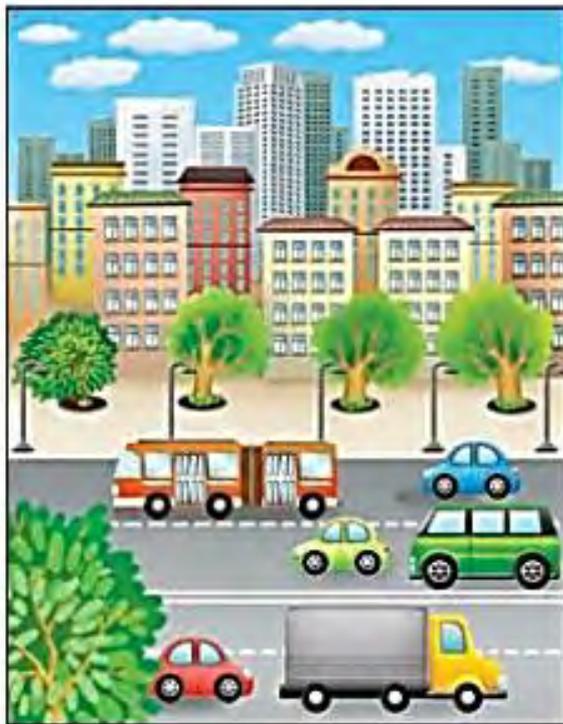
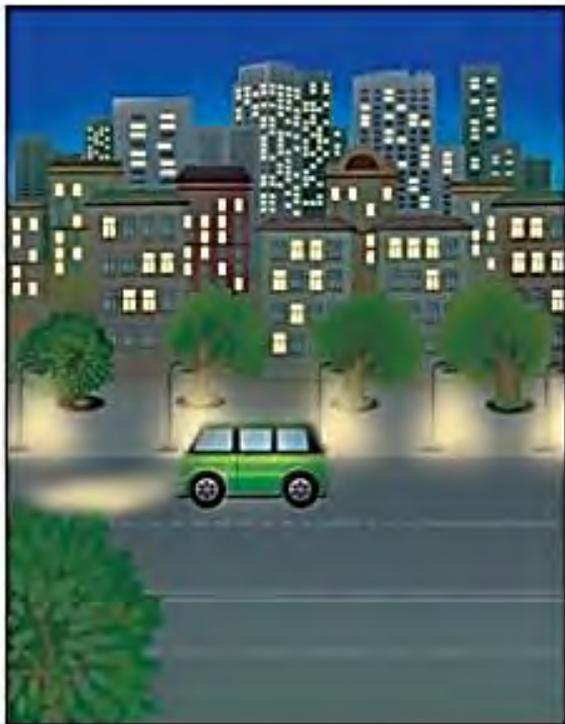
6. Рефлексия
(проговариваем, какие эмоции испытали)

Перспективный этап

7. Выход на самостоятельную деятельность
(проговариваем, как можно организовать игру самостоятельно и что для этого
есть в группе)



Игры из пособия «По планете шаг за шагом»



3–4 года
Тема 11. Части суток.
Режим дня.
Тема занятия:
«День и ночь»

Предложите к этой теме
сюжет игры.

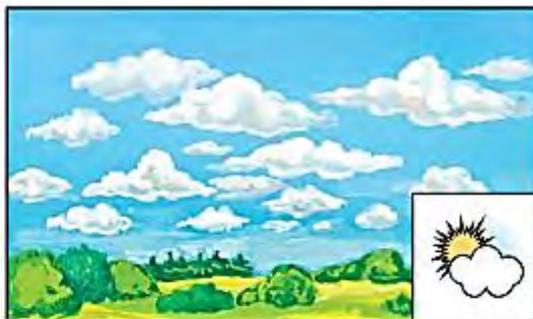




Игры из пособия «По планете шаг за шагом»



ЯСНО



ОБЛАЧНО



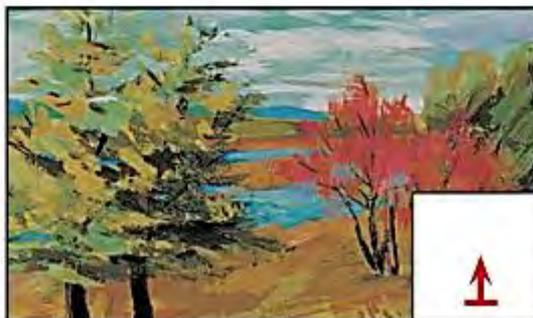
ДОЖДЬ



СНЕГ



ЖАРКО



ПРОХЛАДНО

4–5 лет
Тема 2. Погода.
Тема занятия: «Учимся
заполнять календарь
погоды»

Предложите к этой теме
сюжет игры.



4–5 лет
Тема 4. Фрукты, ягоды и
овощи.
Тема занятия: «Из чего
готовят борщ и компот»

Предложите к этой теме
сюжет игры.



Игры из пособия «По планете шаг за шагом»



5–6 лет
Тема 20. Изучаем природу.
Тема занятия: «Кто? Где живёт? Чем питается?»

Предложите к этой теме сюжет игры.





Тема 8: ИЗ АРКТИКИ ПРЯМИКОМ В АНТАРКТИКУ



Игровая деятельность
(сюжетно-дидактическая игра)

6–7 (8) лет

ОТ СЕВЕРНОГО ПОЛЮСА К ЮЖНОМУ

АРКТИКА
СЕВЕРНЫЙ ПОЛЮС



Предложите к этой теме
сюжет игры.

АНТАРКТИКА
ЮЖНЫЙ ПОЛЮС



Игры из пособия «По планете шаг за шагом»

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные **компоненты: сюжет, содержание, роль.**

Главным компонентом является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры.

Сюжет игры — это сфера действительности, которая воспроизводится детьми.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на **бытовые** (игры в семью, детский сад), **производственные**, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин и т.д.), **общественные** (игры в празднование Дня рождения города, библиотеку, школу и т.д.).



Игры из пособия «По планете шаг за шагом»

Содержание игры — это взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей. Содержание игры делает её привлекательной, возбуждает интерес и желание играть. По содержанию игры детей младшего дошкольного возраста отличаются от игр детей более старшего возраста. Эти отличия связаны с опытом, особенностями развития воображения, мышления, речи.

Роль — средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Для ребёнка роль — это его игровая позиция: он соотносит себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с данным персонажем. Роль содержит свои правила поведения, взятые ребёнком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.



Алгоритм проведения сюжетно-ролевой игры

Мотивационный этап

1. Игровая ситуация, подводящая к целеполаганию
(сталкиваемся с ситуацией, когда нам необходимо включиться в какое-либо дело)

Ориентировочный этап

2. Выбираем игру
(во что будем играть; кем будем: волшебниками, метеорологами, космонавтами, врачами и др.; что будем делать в этой роли (ролях))

Исполнительский этап

3. Разворачивание сюжета
(формируем ролевое поведение по заданному началу сюжета; заданным правилам; принимаем на себя роли)

4. Создание нестандартных ситуаций в игре
(изменяем правила игры; играем по-новому; решаем проблемы; выходим из ситуации; меняемся ролями)

5. Завершение сюжета игры
(выходим из роли; подводим итоги; делимся впечатлениями)

Рефлексивный этап

6. Рефлексия
(проговариваем, какие эмоции испытали)

Перспективный этап

7. Выход на самостоятельную деятельность
(проговариваем, как и какую игру можно организовать самостоятельно; обсуждаем возможность обмена ролями)



3–4 года «Игры в волшебников»



Познавательно-исследовательская деятельность

ИГРАЕМ В ВОЛШЕБНИКОВ: УЧИМСЯ ДЕЛАТЬ СНЕЖОК НЕВИДИМЫМ



Проведи опыт и объясни, как снежок стал невидимкой. Что произошло со снежком через час? Во что он превратился? Что произошло со снежком через день? Где же он?



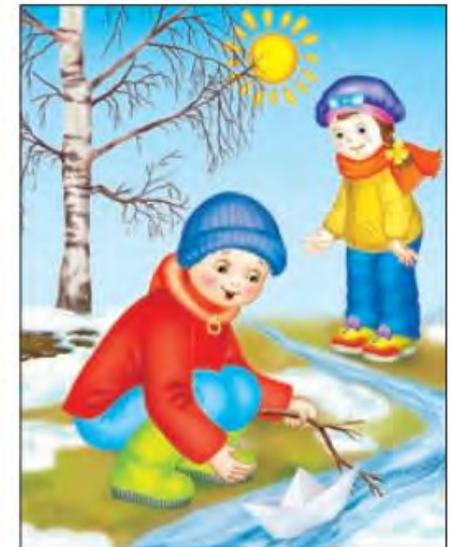
Рассмотри рисунки. Как ты думаешь, что было сначала, что потом?

Тема 13. ПРОВОДЫ ЗИМЫ



Игровая деятельность (сюжетно-дидактическая игра)

ПРИЗНАКИ ЗИМЫ И ВЕСНЫ





5–6 года «Игры с игрушками»



Конструирование

СТРОИМ ГОРОД ДЛЯ ДРУЗЕЙ

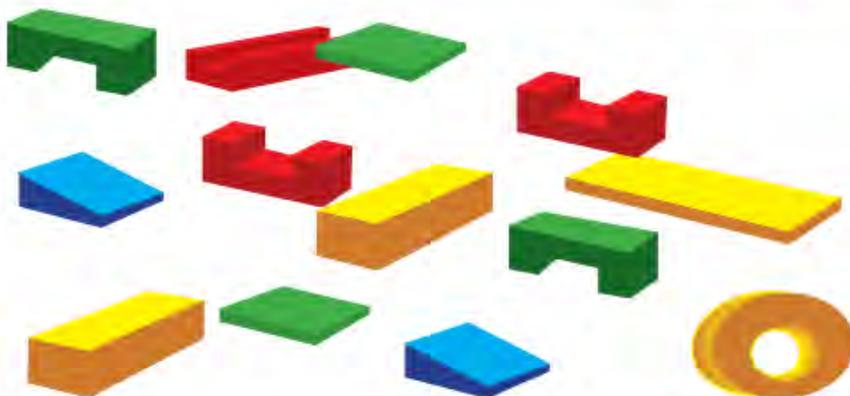
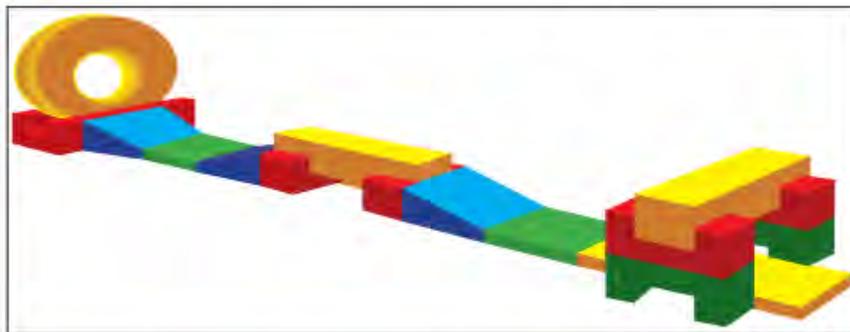


Рассмотри рисунок городка для друзей-игрушек. Расскажи, для чего нужно каждое сооружение. Построй городок для своих игрушек и посели их туда. Поиграй с ними.



Конструирование

СТРОИМ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ ДЛЯ ТРЕНИРОВКИ



Рассмотри рисунок полосы препятствий для друзей-игрушек. Как такая полоса поможет сохранить и укрепить здоровье? Построй полосу препятствий для своей любимой игрушки и научи игрушку преодолевать её.

Тема 5: МЫ ПОЕДЕМ, ПОПЛАВЁМ, ПОЛЕТИМ



Игровая деятельность (сюжетно-дидактическая игра)

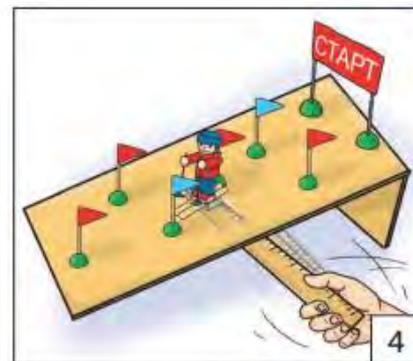
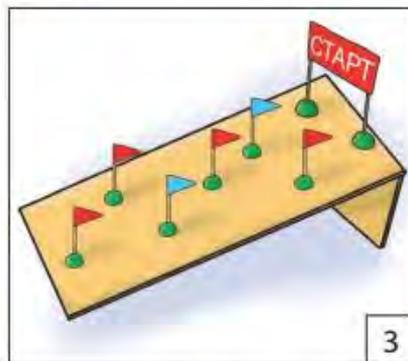
ТРАНСПОРТ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

-  
Велосипед – 1
-  
Автомобиль – 3
-  
Поезд – 4
-  
Вертолёт – 3
-  
Самолёт – 6
-  
Теплоход – 5
-  
Катер – 3
-  
Лодка – 1



Конструирование

ЗИМНИЕ ЗАБАВЫ



Рассмотри схему изготовления игры «Зимние забавы». Приготовь все необходимые материалы и с помощью воспитателя выполни поделку. Возьми линейку с прикреплённым к ней магнитом и «научи» своего лыжника спускаться с горки.

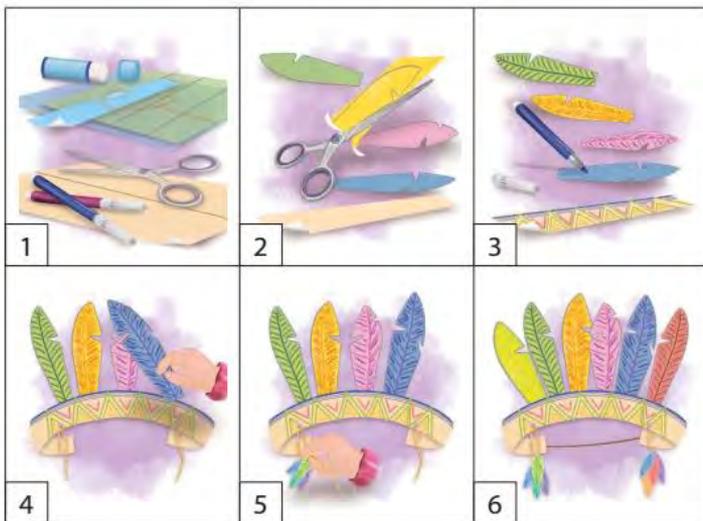


6–7 (8) лет «Игра в индейцев»

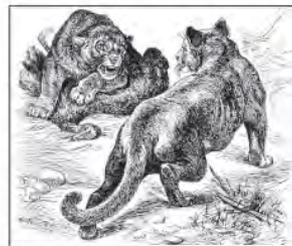


Конструирование

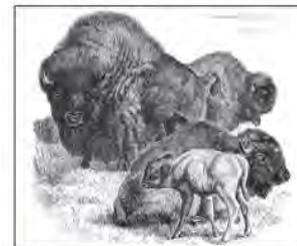
ГОТОВИМСЯ К СОСТЯЗАНИЮ ПЛЕМЁН



ЗВЕРИ В ДИКОЙ ПРИРОДЕ



Р. Кречмер. Пума



Р. Кречмер. Бизон

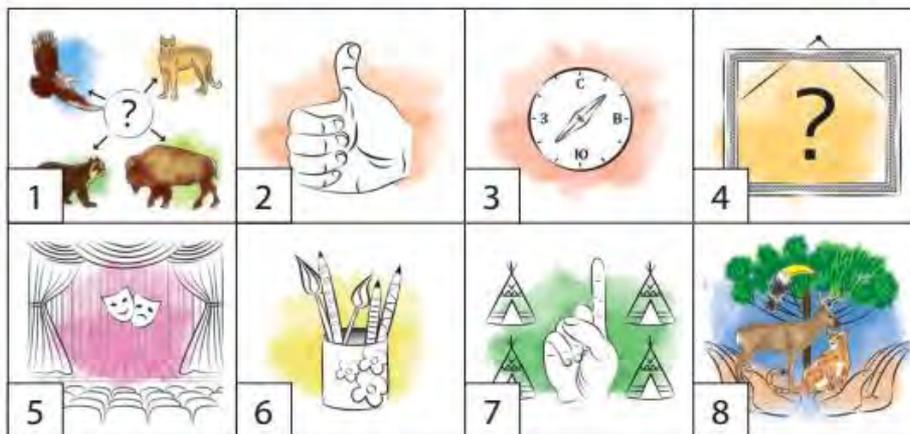


Р. Кречмер. Лама



Р. Кречмер. Енот

Схема для составления рассказа по рисунку



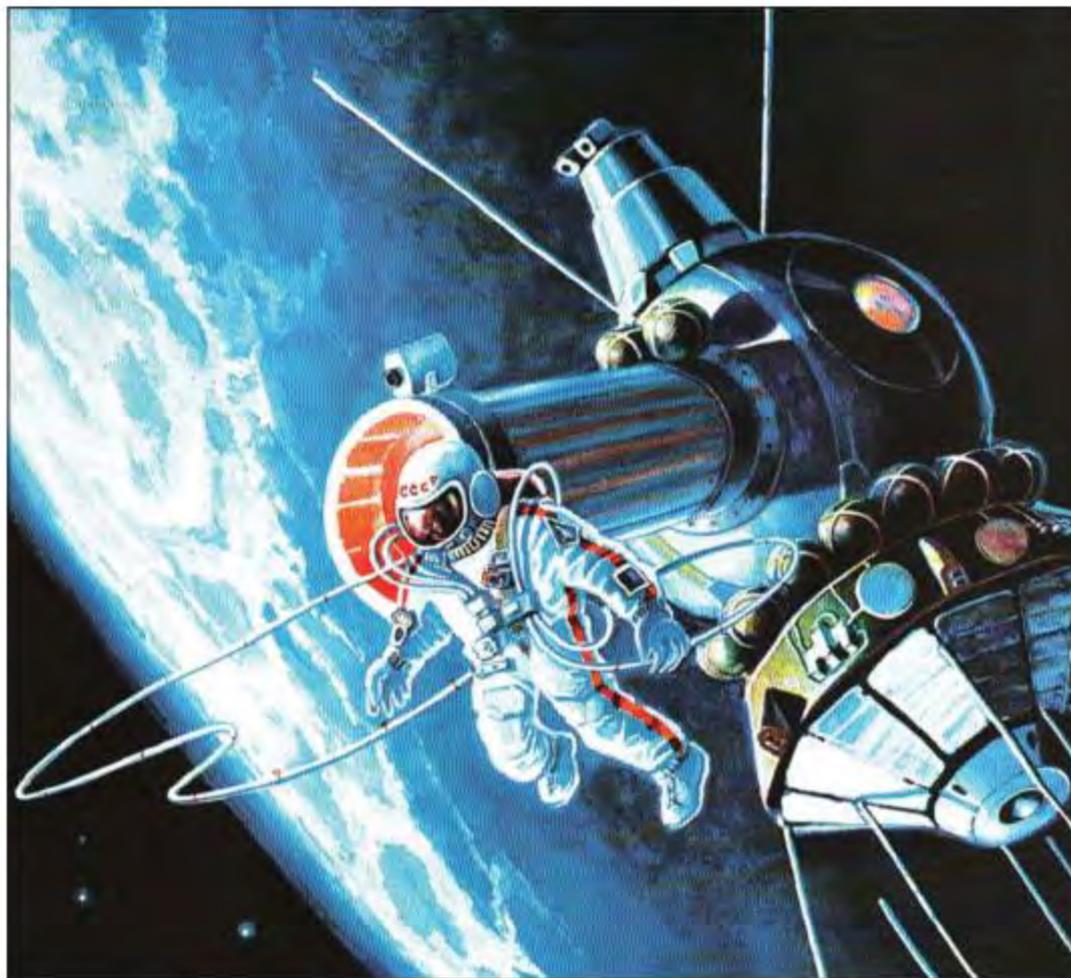


Проектирование сюжетно-ролевой
игры «Полёт в космос» на примере
пособия «По планете шаг за шагом».
Алгоритм проектирования игровой
деятельности



6–7 (8) лет «Полёт в космос»

ВЫХОД В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС



А.А. Леонов. Выход в открытый космос



Педагог:

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает игру (бытовая, производственная, общественная);**
- 2) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности детей);**
- 3) прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);**
- 4) исходя из предполагаемой цели ребёнка, подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной игре (мотивационный этап);
- 5) продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);
- 6) описывает ход игры;
- 7) продумывает роли и начальные ролевые действия, в том числе свою роль;
- 8) продумывает игровую среду (атрибуты игры; костюмы; пространство группы и др.);
- 9) продумывает условия для нестандартных ситуаций и сами ситуации;
- 10) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа игры; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
- 11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);
- 12) формулирует вопросы для рефлексии (что сегодня особенно понравилось, запомнилось, было интересно и т.д.);
- 13) продумывает, какую игру можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).



Пункты алгоритма № 2, 3

Цель воспитателя: формирование умения принимать на себя роль, использовать ролевые действия и ролевую речь, как в заданных, так и в нестандартных ситуациях, выстраивать отношения с участниками игры на примере игры в «Космос».

Цель детей: поиграть в космонавтов.



Педагог:

- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает игру (бытовая, производственная, общественная);
- 2) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности детей);
- 3) прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);
- 4) исходя из предполагаемой цели ребёнка, подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной игре (мотивационный этап);**
- 5) продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);**
- 6) описывает ход игры;
- 7) продумывает роли и начальные ролевые действия, в том числе свою роль;
- 8) продумывает игровую среду (атрибуты игры; костюмы; пространство группы и др.);
- 9) продумывает условия для нестандартных ситуаций и сами ситуации;
- 10) формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа игры; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
- 11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);
- 12) формулирует вопросы для рефлексии (что сегодня особенно понравилось, запомнилось, было интересно и т.д.);
- 13) продумывает, какую игру можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).



Пункт алгоритма № 6

Правила игры в Космос

Шаг 1. Подготовка космического корабля.

Шаг 2. Подготовка оборудования.

Шаг 3. Запуск корабля. Взрослый руководит из центра управления. Командир корабля исполняет команды.

Шаг 4. Выполнение текущих задач членами команды.

Шаг 5. Командир корабля организует решение проблем, возникших в нестандартных ситуациях.

Шаг 6. Возвращение на Землю.

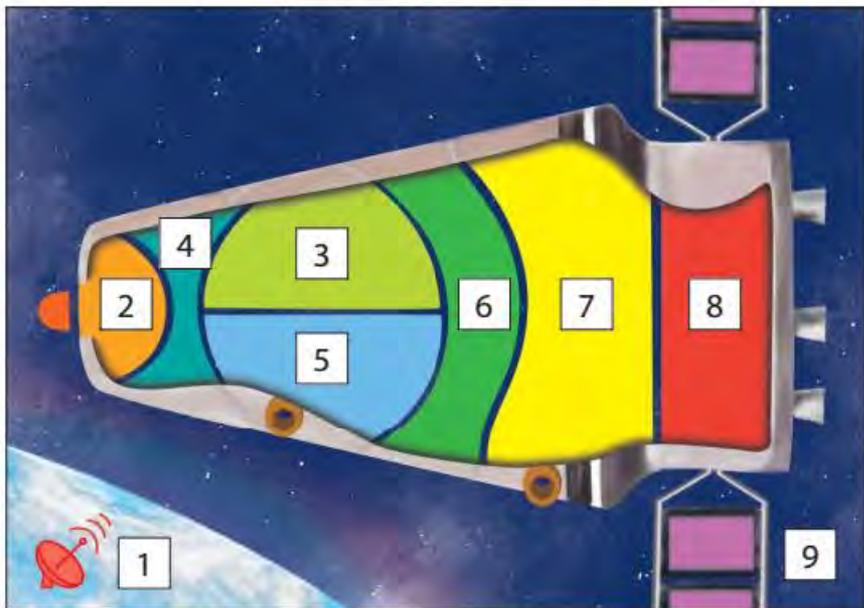
Шаг 7. Высадка экипажа.



Пункты алгоритма № 7, 8

Игровая деятельность
(сюжетно-дидактическая игра)

ПОЛЁТ В КОСМОС



1. Центр управления полётами (ЦУП) на Земле.
2. Модуль кабины пилотов и командира корабля.
3. Отсек врачей.
4. Отсек бортинженеров.
5. Отсек космонавтов-исследователей.
6. Отсек журналистов.
7. Грузовой отсек.
8. Блок рулевого управления.
9. Солнечные батареи.

ПИЛОТЫ



БОРТИНЖЕНЕРЫ



ИССЛЕДОВАТЕЛИ



ВРАЧИ



ЖУРНАЛИСТЫ



ЦУП – ЗЕМЛЯ





Пункт алгоритма № 9

Нештатные ситуации:

1. Корабль прошёл поток мелких астероидов, немного сбился с курса. Командиру и пилотам организовать выравнивание курса.
2. Вышел из строя маневровый двигатель. Бортинженерам выйти в открытый космос для устранения неполадок.
3. Три члена экипажа заболели ОРЗ. Организовать лечение и изоляцию от других членов экипажа.
4. Приборы зафиксировали наличие космической пыли на поверхности солнечной батареи. В результате зарядный ток уменьшился. Исследователям выйти в открытый космос, очистить батарею, взять пробы космической пыли и изучить.
5. Редакции затребовали репортажи о жизни на борту корабля. Журналистам подготовить и передать репортаж о работе каждой команды.



6–7 (8) лет «Полёт в космос»

Педагог:

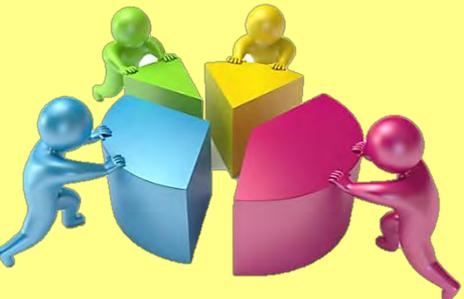
- 1) исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает игру (бытовая, производственная, общественная);
- 2) формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности детей);
- 3) прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);
- 4) исходя из предполагаемой цели ребёнка, подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной игре (мотивационный этап);
- 5) продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);
- 6) продумывает роли и начальные ролевые действия, в том числе свою роль;
- 7) продумывает игровую среду (атрибуты игры; костюмы; пространство группы и др.);
- 8) продумывает условия для нестандартных ситуаций и сами ситуации;
- 9) описывает ход игры;
- 10) *формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа игры; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;*
- 11) продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);**
- 12) формулирует вопросы для рефлексии (что сегодня особенно понравилось, запомнилось, было интересно и т.д.);**
- 13) продумывает, какую игру можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).**



Комплексное развитие личности ребёнка посредством игровой деятельности



Развитие ребёнка

Образовательная область	Задачи
<p data-bbox="19 321 444 485">Социально-коммуникативное развитие</p> 	<ol data-bbox="511 321 1912 1328" style="list-style-type: none">1) создавать условия для присвоения норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности;2) развивать общение и взаимодействие ребёнка с взрослыми и сверстниками;3) воспитывать самостоятельность, целенаправленность и саморегуляцию собственных действий;4) развивать социальный и эмоциональный интеллект, эмоциональную отзывчивость, сопереживание, формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками, воспитывать уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье, малой родине и Отечеству, представление о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках;5) формировать основы безопасности в быту, социуме, природе



Образовательная область	Задачи
<p data-bbox="19 406 405 521">Познавательное развитие</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="511 406 1912 535">1) развивать любознательность и стимулировать познавательную мотивацию;<li data-bbox="511 535 1526 599">2) развивать познавательные действия;<li data-bbox="511 599 1864 664">3) развивать воображение и творческую активность;<li data-bbox="511 664 1922 1228">4) формировать первичные представления о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о планете Земля как общем доме людей, об особенностях её природы, многообразии стран и народов мира



Образовательная область	Задачи
<p data-bbox="19 342 444 392">Речевое развитие</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="511 349 1574 392">1) развивать речь как средство общения;<li data-bbox="511 406 1342 449">2) обогащать активный словарь;<li data-bbox="511 471 1912 585">3) развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь;<li data-bbox="511 599 1912 714">4) развивать звуковую и интонационную культуру речи, фонематический слух;<li data-bbox="511 728 1912 842">5) знакомить с книжной культурой, детской литературой;<li data-bbox="511 856 1912 971">6) развивать понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;<li data-bbox="511 985 1912 1099">7) развивать звуковую аналитико-синтетическую активность как предпосылки обучения грамоте



Образовательная область	Задачи
<p data-bbox="0 297 494 485">Художественно-эстетическое развитие</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="494 314 1928 556">1) формировать и развивать предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы;<li data-bbox="494 571 1928 685">2) создавать условия для становления эстетического отношения к окружающему миру;<li data-bbox="494 699 1928 813">3) формировать элементарные представления о видах искусства;<li data-bbox="494 828 1928 942">4) создавать условия для восприятия музыки, художественной литературы, фольклора;<li data-bbox="494 956 1928 1071">5) воспитывать сопереживание персонажам художественных произведений;<li data-bbox="494 1085 1928 1256">6) создавать условия для реализации самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.)

Физическое развитие



1) **создавать условия** для приобретения опыта в следующих видах поведения детей:

– двигательном, в том числе связанном с выполнением упражнений, направленных на развитие таких физических качеств, как **координация и гибкость;**

– способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, **развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук;**

– а также с правильным, не наносящим ущерба организму **выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны);**

2) формировать начальные представления о некоторых видах спорта;

3) способствовать овладению подвижными играми с правилами;

4) **создавать условия для становления целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере;**

5) способствовать овладению элементарными нормами и **правилами здорового образа жизни** (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.)



Возьмите одну из нештатных ситуаций (любую, см. слайд 44). Представьте, что вы обозначили её детям, а они затрудняются её решить. Придумайте подводящий диалог с детьми, который поможет им найти выход из трудной ситуации.



Требования к выполнению домашнего задания



Домашнее задание и презентация

по теме вебинара
будут размещены
в группе «ВКонтакте»
«Детский сад 2100»

<https://vk.com/club163897083>

Домашнее задание необходимо выполнить
в течение **трёх календарных дней** и прислать на
e-mail: vebinardo@school2100.com

**Для получения сертификата важно правильно выполнить и
оформить домашнее задание**



Приглашаем к общению и сотрудничеству
в соцсетях и на YouTube

Группа «ВКонтакте» «**Детский сад 2100**»

<https://vk.com/club163897083>



Детский сад 2100

изменить статус

Вы участник ▾



Приглашаем к общению и сотрудничеству
в соцсетях и на YouTube

Шаг 1: кликнуть по синей плашке



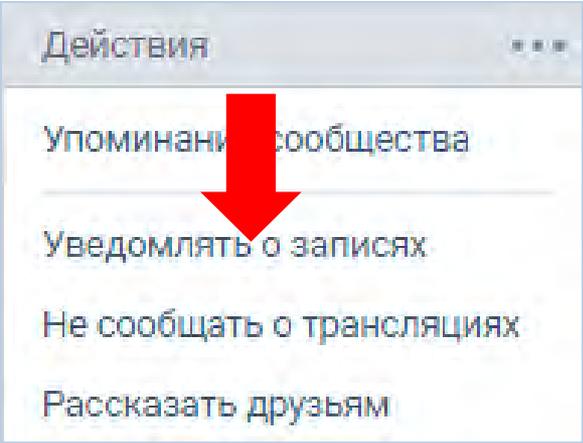
Подписаться

Шаг 2: открыть меню



Вы подписаны ▾

**Шаг 3: кликнуть по строке
«Уведомлять о записях»**



Действия

Упоминания сообщества

Уведомлять о записях

Не сообщать о трансляциях

Рассказать друзьям



Приглашаем к общению и сотрудничеству

Образовательный канал на YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UCmyFPUMg9K5YQLvrv7CL27A>

Введите запрос



 ВОЙТИ



 Основной сайт



Образовательная система "Школа 2100"

1,3 тыс. подписчиков

ПОДПИСАТЬСЯ



Приглашаем к сотрудничеству

**Шаг 1: чтобы подписаться на канал,
кликните по красной плашке**



ПОДПИСАТЬСЯ 430

**Шаг 2: чтобы получать
уведомления о новых роликах,
кликните по значку «колокольчик»**

ВЫ ПОДПИСАНЫ 431



Готово!

ВЫ ПОДПИСАНЫ 431





Как с нами связаться

Учебно-методический центр

umc@school2100.com

8 (495) 778-16-74, 8 (499) 110-69-68

Заказ пособий

zakaz@balass.su

8 (495) 672-23-12

Заказ пособий по почте

post@balass.su

8 (495) 735-53-98

Сайт www.school2100.com