

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №414 комбинированного вида» Ново-Савиновского
района г.Казани

Педагогические технологии в работе с педагогами

Педагогический совет

« Педагогическое руководство сюжетно –
ролевой игрой. Педагогическое сопровождение
игровой деятельности дошкольников.»

(использование технологии творческой мастерской, ИКТ)

Старший воспитатель Карпюк Л.М.

Цель: направить педагогов на переход от стратегии педагогического руководства сюжетно – ролевой игрой к стратегии ее педагогического сопровождения.

Задачи:

1. Актуализировать и пополнить знания педагогов о педагогическом сопровождении игровой деятельности дошкольников.
2. Оказание профессиональной помощи друг другу, совместное решение задач развития сюжетно – ролевой игры .
3. Проектирование и организация игровой деятельности детей с применением современных педагогических технологий.

Подготовка к педсовету:

- ❖ Тематический контроль «Наличие условий для эффективного развертывания сюжетно – ролевой игры дошкольников в ДОУ»;
- ❖ Трансляция фрагментов сюжетно – ролевой игры в старшей группе;
- ❖ Подгрупповые консультации для педагогов, выступающих на педсовете;
- ❖ Выставка методической литературы по теме;
- ❖ Задание для педагогов – подготовить презентацию проекта развития сюжетно – ролевой игры ;

Ход педсовета:

1. Выполнение решений предыдущего педсовета.
2. Анализ итогов тематического контроля.
3. «Что такое детская игра?» (зам.заведующей ДООУ).
4. «Как изменился мир игры современного дошкольника?» (ст. воспитатель Карпюк Л.М.)

«..у дошкольников ХХIв. появились новые игровые роли: Бэтмен, полицейские...Новым становится факт предпочтения ролей мультфильмов и фильмов (в основном зарубежных). Социальные и семейные роли все менее интересны...Изменилась игровая субкультура дошкольников..»



5. «О современных подходах к организации творческих игр дошкольников» (выступление воспитателя Дмитриевой Г.А.

«...требует гибкой тактики руководства, где позиция педагога постоянно меняется:

Педагог – партнер, носитель игровых умений и умений организованного общения в игре;

Педагог – координатор игровых замыслов и общения детей;

Педагог – наблюдатель за играми детей и консультант в случае возникших затруднений...».



6. «Педагогическое сопровождение игровой деятельности дошкольников» (воспитатель Кондратьева О.В.):

«..предполагает:

- 1. Регулярную диагностику игровой деятельности и учет ее результатов при взаимодействии с детьми в игре.*
- 2. Наличие игровой позиции, сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия.*
- 3. Поэтапное изменение тактики педагога.*
- 4. Отбор содержания игр на основе интересов современных дошкольников.*
- 5. Ориентация педагога на индивидуальные творческие проявления детей и их дальнейшее развитие.*
- 6. Создание современной предметно – игровой среды...»*
- 7. Педагогические технологии организации сюжетно – ролевой игры.**



Творческая мастерская - тема «Гипермаркет»

СИСТЕМА ДЕЙСТВИЙ ВЕДУЩЕГО МАСТЕРСКОЙ И УЧАСТНИКОВ

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
1. Индукция - создание эмоционального настроения, включение чувств педагогов, создание личного отношения к предмету обсуждения	- Какие ассоциации у Вас вызывает гипермаркет ?	Записывают возникшие ассоциации.



Технологические этапы

Действия ведущего

Действия
участников

2. Самоконструкция - индивидуальное создание гипотезы, решения.

Предлагает педагогам представить себя директором гипермаркета, которому необходимо предложить детям вариант развития с-р игры (...повысить прибыль от...решить какую – либо проблему...)

Записывают свои мысли, возникшие идеи, гипотезы.



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>3. Социоконструкция работа педагогов в группах по построению этих элементов.</p>	<p>Организует работу 2-х подгрупп: «Обсудите, кто будет продумывать варианты проблемно – игровых ситуаций, а кто их представлять».</p>	<p>Работа подгрупп.</p> 
<p>4. Социализация - выступление педагога в группе (сопоставление, оценка, коррекция)</p>	<p>Организует работу в группах. Предлагает педагогам-придумать проблемно – игровые ситуации с – р игры и представить их.</p>	<p>Работают в группах.</p> 

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>5. Афиширование – представление работ педагогов.</p>	<p>Организует обсуждение полученных в групповой работе результатов.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения задания. 	<p>Представляют результаты работы групп:</p> <ul style="list-style-type: none"> • задают вопросы друг другу по поводу оригинальности проблемно – игровых ситуаций.



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>6. «Разрыв» - внутренне осознание участником Мастерской неполноты или несоответствия своего прежнего знания новому.</p>	<p>Фиксирует внимание педагогов на традиционности их представлений о тематике и организации с – р игр.</p>	<p>Осознают традиционность своих представлений о вариантах развития и тематике с- р игр. Вносят изменения в свои разработки.</p> 
<p>7. «Рефлексия»</p>	<p>Иницирует и активизирует рефлексию педагогов по поводу индивидуальной и совместной деятельности. Предлагает проанализировать что получилось.</p>	<p>Осуществляют рефлексию.</p>

Разработанные проблемно – игровые ситуации

1 подгруппа «Потерялся ребенок»

Цель: раскрыть детям особенности работы справочной службы гипермаркета.

Начало взаимодействия: *«У меня потерялся ребенок! Помогите! Здесь так много народа, я его нигде не вижу... Что мне делать?»*

Дети предлагают варианты выхода из ситуации.

- Давайте обратимся в справочную службу. Выбираются работники справочной службы. Проводится игра.

2 подгруппа

Аукцион «Лучшие конфеты года».

Цель: раскрыть особенности продажи товаров на аукционе.

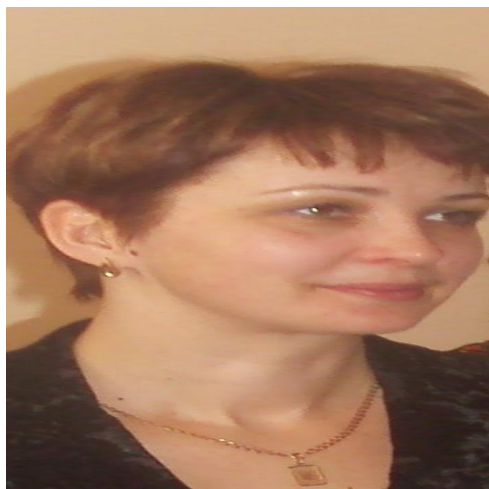
Начало взаимодействия: на столе лежат лоты – коробки с «конфетами», оформленные детьми под номерами.

- В гипермаркет привезли редкие, но самые вкусные конфеты. Но к сожалению на всех покупателей их не хватит. Как сделать, чтобы покупателям было не обидно, что им не досталось конфет. А магазин бы смог продать их по высокой цене? (Варианты детей).

Выбирается аукционист. Участникам аукциона раздаются жетоны...

«Домашнее» задание:

Презентация проекта развития сюжетной игры



«Доктор»

в младшей группе



Презентация проекта
развития сюжетно – ролевой игры

«Зоопарк»

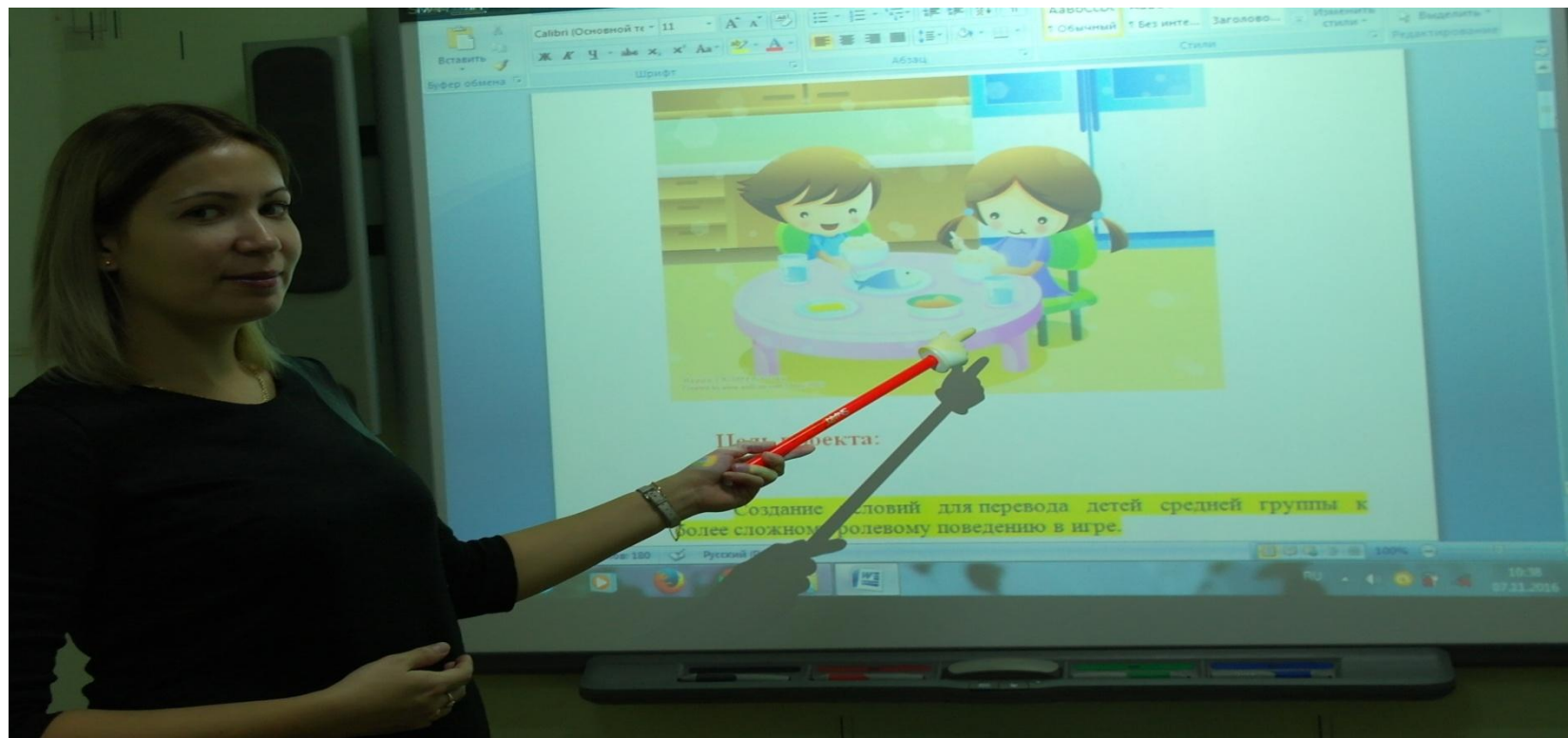
В
средней
группе



Презентация проекта
развития сюжетно – ролевой игры

Кафе
«Добрый гном»

в подготовительной
группе



Творческая мастерская

(продуктивное взаимодействие в сюжетно – ролевой игре)

СИСТЕМА ДЕЙСТВИЙ ВЕДУЩЕГО МАСТЕРСКОЙ И УЧАСТНИКОВ

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
1. Индукция - создание эмоционального настроя, включение чувств педагогов, создание личного отношения к предмету обсуждения	- Какие ассоциации у Вас вызывает сюжетно – ролевая игра «Поликлиника» ?	Записывают возникшие ассоциации.

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>2. Самоконструкция - индивидуальное создание гипотезы, решения.</p>	<p>Предлагает педагогам продумать ситуацию: «Дети играют в с-р игру «Поликлиника». Изю дня в день совершают одни и те же действия, говорят одни и те же диалоги.</p>	<p>Записывают свои мысли, возникшие идеи, гипотезы.</p>
<p>3. Социоконструкция работа педагогов в группах по построению этих элементов.</p>	<p>Организует работу 2-х подгрупп: «Обсудите придуманные ситуации, выберите одну, как ее можно разыграть.»</p>	<p>Работа подгрупп.</p> 

Технологические этапы

Действия ведущего

Действия участников

4. **Социализация** -
выступление педагога в
группе (сопоставление,
оценка, коррекция)

Организует работу в группах.
Предлагает педагогам-
придумать проблемно –
игровые ситуации развития с –
р игры и представить их.

Работают в группах.



Технологические этапы

Действия ведущего

Действия участников

5. Афиширование
– представление работ педагогов.



Организует обсуждение полученных в групповой работе результатов.

- Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения задания.

Представляют результаты работы групп:

- задают вопросы друг другу по поводу оригинальности проблемно – игровых ситуаций.



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>6. «Разрыв» - внутренне осознание участником Мастерской неполноты или несоответствия своего прежнего знания новому.</p>	<p>Фиксирует внимание педагогов на традиционности их представлений о тематике и организации с – р игр.</p>	<p>Осознают традиционность своих представлений о вариантах развития и тематике с- р игр. Вносят изменения в свои разработки.</p> 
<p>7. «Рефлексия»</p>	<p>Иницирует и активизирует рефлексия педагогов по поводу индивидуальной и совместной деятельности. Предлагает проанализировать что получилось.</p>	<p>Осуществляют рефлексия.</p>

Решение:

- Ежедневная реализация педагогом природной потребности ребенка в игре за счет не сокращения времени, отведенного планом на игру, в пользу других видов деятельности;
- Включить в план:
 - ✓ Гибкую тактику выбора педагогического взаимодействия с детьми, в соответствии с возрастом и уровнем развития игровых умений ;
 - ✓ Использование конкретных современных педагогических технологий организации игровой деятельности детей;
 - ✓ Обогащение тематики и содержания сюжетно – ролевых игр за счет ознакомления с современной социальной действительностью.
Срок: сентябрь, октябрь 2015 г.

- Подготовиться к смотру – конкурсу уголков современных сюжетно – ролевых игр в группах. Срок: февраль 2016 г.

- Разработать рекомендации для родителей по развитию игровой деятельности детей с использованием ИКТ.
Срок: сентябрь, октябрь 2015 г.