

«Использование деловых игр, направленных на повышение компетентности педагогов в условиях реализации ФГОС ДО»

Старший воспитатель МКДОУ д/с № 506
Плетенчук Н.В.



Работаем в рамках ФГОС ДО



- умение оперативно и адекватно реагировать на происходящие изменения в образовании;
- умение работать в команде единомышленников;
- грамотно и качественно работать с родителями;
- осуществлять отбор содержания, реализовать его.



И все это сверяя с требованиями «Закона об образовании в Российской Федерации» и ФГОС ДО.



Каким должен быть современный педагог?



- Гармонично развитая, внутренне богатая личность, стремящаяся к духовному, профессиональному, общекультурному и физическому совершенству;
- Умеющий отбирать наиболее эффективные приемы, средства и технологии обучения и воспитания для реализации поставленных задач;
- Способный организовать рефлексивную деятельность;
- Обладающий высокой степенью профессиональной компетентности, педагог должен постоянно совершенствовать свои знания и умения, заниматься самообразованием, обладать многогранностью интересов.



Активизация творческой
деятельности педагогов
возможна через
нетрадиционные,
интерактивные методы и
формы работы с педагогами

Формы и методы



- Коллективное решение проблемных ситуаций, групповая дискуссия, мозговая атака;
- Тренинги в малых группах по совершенствованию профессиональных умений;
- Методы самообразовательной работы, научно-практические конференции по итогам инновационной деятельности ДООУ;
- Творческие занятия направлены на развитие творческого мышления и создания инновационных проектов.
- Пресс-конференции, которые помогают быстро находить информацию по отдельным проблемам, глубоко осмысливать её, обсуждать отдельные вопросы с коллегами.
- Игровое моделирование. Деловые и ролевые игры.

Что такое деловая игра?



Деловая игра - средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения.

Деловая игра - метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность, поведение, отношение людей путем игры, по заданным правилам.

Деловые игры - это вид деятельности в условиях искусственно созданных ситуаций, направленный на решение учебной задачи.



Цели использования деловых игр



- командно-образующая;
- оценка персонала;
- используется как модель для проведения профессиональных конкурсов;
- обучение, в том числе, благодаря моделированию педагогических процессов;
- придать азарт повседневной деятельности;
- изменить психологический настрой;
- знакомство между собой сотрудников – если коллектив значительно обновился и т.д.

Разновидности деловых игр



- дидактические и управленческие игры,
- ролевые игры,
- проблемно-ориентированные,
- организационно-деятельностные игры,
- информационно-познавательные;
- организационно-управленческие;
- эмоционально-воспитательные;
- профессионально-адаптационные и т.д.

Соотносительные характеристики деловых типовых (рутинных) и инновационных игр



Рутинные игры	Инновационные игры
<ul style="list-style-type: none">• Жесткие (по требованию выполнения правил, проигрывания ролей и т.д.)• Требуют обширной информации• Ориентированы на рациональные действия участников• Закрытые (для развития)• Решения predetermined• Обучающие• Ориентированы на выработку навыков действий в стандартных ситуациях	<ul style="list-style-type: none">• Нежесткие, свободные• Не требуют незнакомой участникам информации (каждый знаком с решаемой проблемой)• Ориентированы на личностную, эмоциональную включенность участников• Открытые, саморазвивающиеся• Решения неизвестны• Развивающие• Ориентированы на выработку навыков в нестандартных ситуациях

Инновационная деловая игра определяется



- По времени проведения;
- По конечному результату;
- По конечной цели;
- По методологии проведения.



Основные структурные компоненты деловой игры



- знакомство с реальной ситуацией;
- построение ее имитационной и игровой моделей;
- формулировка главной задачи группами, уточнение их роли в игре;
- создание игровой проблемной ситуации;
- вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- решение проблемы;
- создание графической модели взаимодействия участников;
- обсуждение и проверка полученных результатов;
- корректировка;
- реализация принятого решения;
- анализ итогов работы;
- оценка результатов работы.



Квик-настройка



1. Если вы хотите нравиться людям - улыбайтесь! Улыбка, солнечный лучик для опечаленных, противоядие созданное природой от неприятностей.
2. Вы самые лучшие и красивые, пусть все манекенщицы мира вам позавидуют.
3. Есть люди подобно золотой монете: чем дольше работают, тем дороже ценятся.
4. Нет лучше любимой подруги, чем любимая работа: не стареет, и стареть не дает.
5. Трудности закаляют на пути к счастью.

Квик-настройка «Два парашюта»

Правой рукой берем верхний парашют, левой рукой – нижний. Руки опущены вниз. Внимательно слушаем и выполняем порядок действий.

Шаг вперед, шаг назад

С пятки на носок перекаат

На носочках постоим,

Друг на друга поглядим,

Левая рука внизу

Правая рука вверху

Обе руки поднимаем

И тихонько опускаем

Обе руки разведем и по кругу вправо пойдём

Остановка, влево шаг

С пятки на носок перекаат

Парашют мы опускаем, знанья здесь мы получаем!



Улыбнитесь дорогие коллеги, ваши улыбки несут добро и нежность. Ведь улыбка имеет эффект «зеркала». Чем больше мы улыбаемся, тем больше заражаем улыбками людей. А от этого поднимается настроение, проходят депрессии, хочет творить и достигать успеха!

Игровой метод «Деловой театр»



- Учит объективной оценке своего поведения и поведения других педагогов.
- Умению ориентироваться в различных обстоятельствах и ситуациях.
- Ненавязчиво оказывает влияние на интересы, потребности и деятельность педагогов

Метод «Кейсов»



- При использовании метода «Кейсов» все обсуждаемые ситуации делятся на:
 - ситуации – иллюстрации;
 - ситуации – упражнения;
 - ситуации – оценки;
 - ситуации – проблемы.



Ситуация-иллюстрация «Научитесь позитиву!»:

Придумать как можно больше поощрительных слов в адрес педагогов.

Ситуация-упражнение «Театр масок зверей»:

Вживание в образ сказочного героя с позиции воспитателя и старшего воспитателя при решении проблемы





Коучинг-сессия



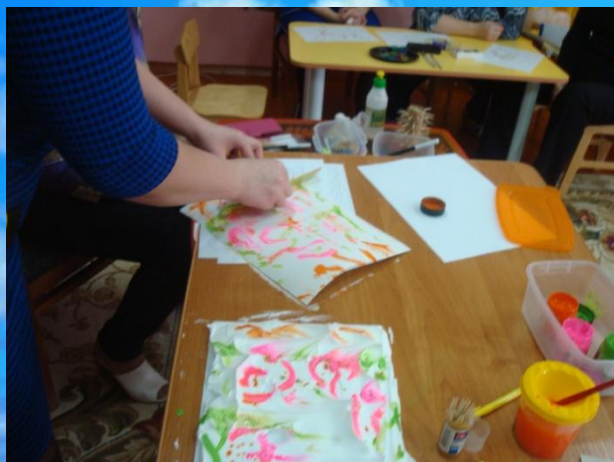
Доступное
моделирование с детьми
раннего возраста
«Свети солнышко»

- Интерактивное общение, развивающее консультирование, дискуссия (вопрос - ответ).
- Педагог не получает советов и рекомендаций, а только отвечает на вопросы, и сам находит пути для решения проблем.

Интерактивное обучение педагогов



•«Пенные распечатки»



Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение с элементами пошагового показа, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагогов или педагога и руководителя методического мероприятия. Педагоги получают, как знания, так и умения, в дальнейшем применяемые в работе с детьми.



•«Малышковский кубизм»



Создание продуктов игровой и обучающей направленности своими руками



•Обучающие и релаксационные игрушки:

- «Шум дождя» (крупа, туба, зубочистки)
- «Мякиши» (резиновый шарик, крахмал, тальк)
- «Друзья» (холодный фарфор)
- «Игровой театр» (бросовый материал)и т.д.





Вывод:



Деловая игра:

- совершенствует навыки логического мышления и аргументации своей позиции,
- учит лаконичности, четкости, точности высказываний,
- развивает находчивость, чувство юмора
- повышает общую эрудицию, профессиональные знания, умения, навыки педагогов,
- учит умению выходить из затруднительного положения.





Спасибо!

Создание деловых игр по типу морфологического ящика «Дом Идей»

Ставим фишку в любую пустую клетку По краям поля расположены 4 оси

Фишка определяет задание для деловой игры со всех четырех осей (например игра будет включать в себя технику - элемент тренинга, форму -дискуссия, метод -обучение, сюжет на основе сказки)



- 1 ось –форма,
- 2 ось – сюжет
- 3 ось – метод,
- 4 ось – техника

Какие оси можно выбрать для методологического круга?

- Ось - методы:

Проблемно-поисковый, метод проектов, игровой метод, метод экспериментирования, интегрированный метод, исследовательский метод, метод кейсов, метод стимулирования и другие.

Ось – формы:

Семинар, игра в игре, тренинг, консультация, педсовет, беседа, тест-опрос, коучинг и другое.

Ось – сюжет:

На основе сказки, на основе с/р игры, на основе иллюстративного материала, на основе статьи или документа, другое.

- Ось - техники:

Техника «Полет»(развитие стремления к сотрудничеству), техника «Единство» (умение работать в команде единомышленников), Техника «Эврика» (развитие инициативы, смелых предложений), Техника «Радуга идей» (повышение уровня активности и самостоятельности), техника «Поиск клада» (мотивация к самообразованию), Техника «Аквариум» (погружение в проблему), техника «Зеркало» (обучение и познание), Техника «Батискаф» (развитие навыков анализа) и другие

Методологический круг



1	метод
2	форма
3	сюжет
4	техника

1	семинар
2	игра в игре
3	тренинг
4	консультация
5	педсовет
6	беседа
7	тест-опрос
8	коучинг

