

Государственное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №14 компенсирующего вида  
Пушкинского района Санкт-Петербурга

Педагогические технологии в работе с педагогами

## **Педагогический совет**

**«Решаем проблему. Педагогическое  
руководство сюжетно - ролевой игрой?  
Педагогическое сопровождение игровой  
деятельности дошкольников?»**

(использование технологии творческой мастерской, ИКТ)

Старший воспитатель Лобатова В.Е.

СПб -Пушкин, 2012 г.

**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»;
- ❖ Открытый просмотр сюжетно - ролевой игры в старшей группе;
- ❖ Подгрупповые консультации для педагогов, выступающих на педсовете;
- ❖ Выставка методической литературы по теме;
- ❖ Задание для педагогов групп - подготовить презентацию проекта развития сюжетно - ролевой игры (по выбору);

## Ход педсовета:

1. Выполнение решений предыдущего педсовета.
2. Анализ итогов тематического контроля.
3. «Что такое детская игра?» (заведующая ДООУ).
4. «Как изменился мир игры современного дошкольника?» (ст. воспитатель Лобатова В.Е.):

«..у дошкольников XXIв. 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 Барчуковой И.Ф.):

*«...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 Козлова В.Р.):

«..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 в игре, их дальнейшее развитие.
6. Создание современной предметно - игровой среды...»




## 7. Педагогические технологии организации с - р игры

### А) Творческая мастерская - тема «Гипермаркет»

#### СИСТЕМА ДЕЙСТВИЙ ВЕДУЩЕГО МАСТЕРСКОЙ И УЧАСТНИКОВ

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
1. <b>Индукция</b> - 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
<p>2. <b>Самоконструкция</b> - индивидуальное создание гипотезы, решения.</p> 	<p>Предлагает педагогам представить себя директором гипермаркета, которому необходимо предложить детям вариант развития с-р игры (...повысить прибыль от...решить какую - либо проблему...)</p>	<p>Записывают свои мысли, возникшие идеи, гипотезы.</p>



Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p>3. <b>Социоконструкция</b> 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. <b>Социализация</b> - выступление педагога в группе (сопоставление, оценка, коррекция )</p>	<p>Организует работу в группах. Предлагает педагогам придумать проблемно - игровые ситуации <b>развития</b> с - р игры и представить их.</p>	<p>Работают в группах.</p> 

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



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>



## 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....

## Б) «Домашнее» задание:

Презентация проекта развития сюжетно - ролевой  
игры

«Доктор»  
в младшей группе



# Презентация проекта развития сюжетно - ролевой игры

«Зоопарк»

В  
средней  
группе



# Презентация проекта развития сюжетно - ролевой игры      Кафе «Улыбка»

В  
подготовительной  
группе





## В) Творческая мастерская

(продуктивное взаимодействие в сюжетно - ролевой игре)

### 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 сюжетно - ролевая игра «Поликлиника» ?	Записывают возникшие ассоциации.

Технологические этапы	Действия ведущего	Действия участников
<p><b>2. Самоконструкция</b> - индивидуальное создание гипотезы, решения.</p>	<p>Предлагает педагогам продумать ситуацию: «Дети играют в с-р игру «Поликлиника». Изо 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><b>3.</b> 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 природной потребности ребенка в игре за счет не сокращения времени, отведенного планом на игру, в пользу других видов деятельности;
- **Прописать в плане:**
  - ✓ 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 2012г.
- Подготовиться к смотру - конкурсу уголков современных сюжетно - ролевых игр в группах. Срок: июнь 2012 г.
- Разработать рекомендации для родителей по развитию игровой деятельности детей с использованием ИКТ. Срок: сентябрь, октябрь 2012 г.