

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;

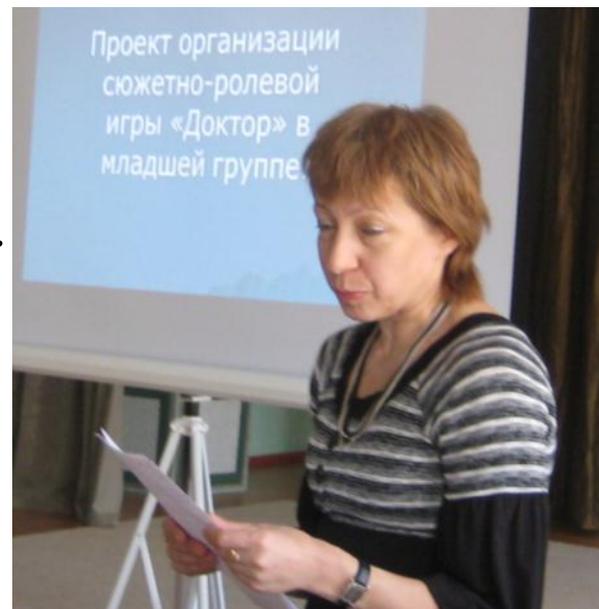
Педагог - наблюдатель за играми детей и консультант в случае возникших затруднений...».



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. 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
<p>2. Самоконструкция - 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. 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 развития 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. - Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения задания.</p>	<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 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 **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>2. Самоконструкция - 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>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
<p>4. Социализация - выступление педагога в группе (сопоставление, оценка, коррекция)</p>	<p>Организует работу в группах. Предлагает педагогам-придумать проблемно - игровые ситуации развития с - р игры и представить их.</p>	<p>Работают в группах.</p>
		

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.