

Используемая педагогическая  
технология: **деловая игра**

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА С ПЕДАГОГИЧЕСКИМ КОЛЛЕКТИВОМ В ДОШКОЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

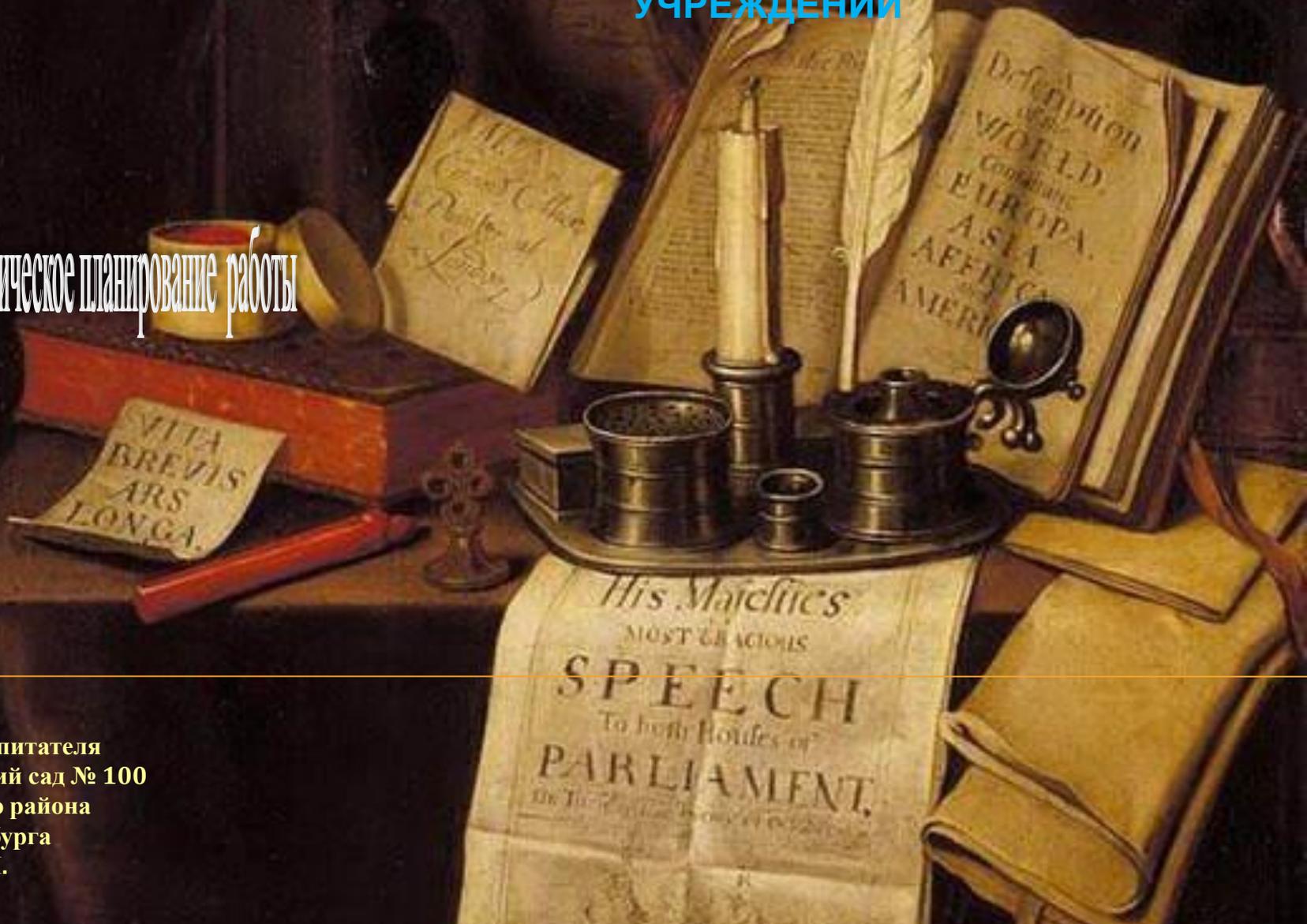
Тема:

«Комплексно-тематическое планирование работы

педагога

ДОУ»

Опыт работы  
Старшего воспитателя  
ГБДОУ детский сад № 100  
Калининского района  
Санкт-Петербурга  
Храповой П.И.



## **Назначение игры (с кем проводим): воспитатели и специалисты ДОУ**

---

### **Цели игры:**

#### **Педагогические ( дидактические, развивающие, воспитательные):**

- ✓ **Раскрыть содержание технологии составления комплексно-тематического планирования работы с воспитанниками на учебный год;**
- ✓ **Формировать умение отбирать актуальную основу комплексно-тематического планирования и прослеживать интеграцию (взаимосвязь) образовательных областей во всей системе;**
- ✓ **Развивать аналитические и прогностические способности педагогов, активизировать творческое мышление;**
- ✓ **Способствовать установлению сотрудничества и понимания между педагогами; предусматривать в плане работы (в разделе итоговые мероприятия, задачи) взаимодействие всех участников образовательного процесса дети-родители-педагоги и реализацию обратной связи;**
- ✓ **Способствовать успешному преодолению барьера принятия инноваций и самообразования педагогами;**
- ✓ **Совершенствовать умение убеждать, реагировать быстро и адекватно на информацию, работать в коллективе.**

#### **Игровые:**

- ✓ **Отработать правила составления комплексно-тематического плана работы с детьми на учебный год**
- ✓ **Разработать проект плана , актуальный, целесообразный , практически выполнимый и максимально способствующий достижению положительных результатов в развитии личности ребенка**

**Объект имитации игры:** процесс составления педагогами комплексно-тематического плана работы с детьми ( разной возрастной категории, начиная с 3- лет)

## **Результативный предмет игры:**

### **Вариант1**

Готовый проект комплексно-тематического плана;

### **Вариант2**

Отбор самых интересных и актуальных предложений и на их основе корректировка общего готового календарно-тематического плана.

## **Методика подготовки и предварительная работа с педагогами:**

**Ответственный исполнитель:** старший воспитатель ( зам. зав. по ОВР), он же в последствии «ведущий» игры.

1. Проведение педагогами проблемно-ориентированного анализа комплексно-тематического планирования работы за прошедший учебный год.
2. Выделение проблем при составлении комплексно-тематического планирования:
  - частичная интеграция образовательных областей
  - не все участники образовательного процесса вовлечены в работу (либо имеет место их условное взаимодействие)
  - отсутствие вариативности при выборе итогового мероприятия
  - отсутствие четкой основы (базы) комплексно-тематического планирования ( привязка тем – сезонность, календарь праздников по стране и миру, приоритетные интересы педагогов группы, интересы детей и родителей, выявленные проблемы по результатам мониторинга , план коррекционной работы и др.).
3. Определение по мнению педагогов направлений и тематик работы с детьми для решения в новом учебном году с оформлением их на карточке от каждой возрастной группы с 3 до 7 лет. Данные карточки формируются в блоки по возрастным группам ( если групп одной возрастной категории в учреждении несколько )
4. Педагоги проводят работу по самообразованию анализируя возможные варианты комплексно-тематического планирования коллег ( в том числе, работающих по другим программам), посредством методической литературы и Интернет ресурсов.

## Ведущий объявляет начало игры, знакомит участников с планом (блок-схемой) игры.

### Блок-схема игры

**Общее продолжительность : 2 часа**

**Содержание игры:** игровой конфликт – противоречия в выборе тем, их последовательности при составлении комплексно-тематического плана, которое обусловлено разными позициями игроков в силу индивидуальных стилей деятельности, опыта и взглядов на решение образовательных задач и развитие личности ребенка.

Этапы игры/время/ кто проводит	Содержание работы на этапе
<p>Первый № 1 Информационно-теоретический / 10 мин ведущий ( старший воспитатель, либо зам.зав. по ОВР)</p>	<p>Определение состояния дел по вопросу комплексно-тематического планирования в учреждении:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Успешность работы по теме в прошедшем уч.году;</li><li>- Результативность проведенной работы по теме ( что удалось, в чем трудности педагогов)</li><li>- Степень понимания педагогами интеграции образовательных областей и комплексности планирования</li><li>- Планы педагогов на новый уч. год</li></ul>
<p>Второй № 2 Организационный/ 7 мин/ведущий</p>	<p>Определение цели и содержания игры Формирование экспертной группы Формирование мини групп ( =4 группы по 5-7 человек. с разделением по возрастным периодам от3 до 7 лет), размещение. Распределение ролей ( жеребьевка) Представление плана – последовательность и характер проведения игровых действий Установление регламента и правил игры Получение группой сетки «основы с шапкой» планирования для заполнения ( см. приложение 4)</p>

Этапы игры/время/ кто проводит	Содержание работы на этапе
Третий № 3 Игровые этапы/40 мин/группы	Разработка тем комплексно-тематического плана на новый учебный год с определением решаемых задач на данный возрастной период, сроков прохождения темы, итогового мероприятия.
7 мин/участники групп	Игровой этап №1 - Определение основы планирования - Работа с подготовленными карточками
15 мин / участники групп	Игровой этап № 2 - Определение и распределение тематик в плане на год
30 мин / участники групп	Игровой этап №3 - Формулировка решаемых задач с акцентом на интеграцию образовательных областей
7-10 мин/участники групп	Игровой этап №4 -определение сроков реализации и итоговых мероприятий
20 мин / участники групп – «организатор» 4 группы по 5 мин	Игровой этап № 5 -защита проекта плана

Этапы игры/время/ кто проводит	Содержание работы на этапе
<p>Четвертый № 4 Подведение итогов /10 мин/экспертная группа</p> <p>Экспертная группа: Руководитель учреждения ( заведующий), ст. воспитатель ( зам. зав. по ОВР), ст. мед. сестра, приглашенные коллеги-управленцы из других ДОУ, представители ИМЦ (возможны представители районной администрации, отдела образования)</p>	<p>Выступление экспертов. Система оценивания – качественная .</p> <p>Объект: игровая и имитационная деятельность</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Степень реализации ролей ( см. приложение 1)</li> <li>- Оценка реализации игры группы ( см. приложение 2)</li> <li>- Анализ процесса игры в целом ( см. приложение 3 )</li> <li>- Анализ и оценка результативности проведенной работы (демонстрация готового реального примера документа – образец календарно-тематического плана 1-2 тем любой возрастной группы по предложенной схеме)</li> </ul>

### **Понятийный словарь:**

**Планирование** – составная часть управления, заключающаяся в разработке планов(а) развития и комплекса практических мер (практическое осуществление) по его (их) выполнению.

(по словарю Ушакова)

**План** – документ, определяющий конкретные цели деятельности (что достигаем ) и средства их достижения (как-содержание и в промежуток времени - срок)

**Образовательная деятельность** – процесс целенаправленного, педагогически обоснованного, последовательного взаимодействия субъектов образования, в ходе которого решаются задачи обучения, развития и воспитания личности ( по словарю Вишнякова С.М.)

**Интеграция** – процесс или действие, имеющее своим результатом: 1) объединение в целое каких-либо частей, элементов, восстановление единства. ( по словарю Вишнякова С.М.)

**Итоговое мероприятие** – Организованное действие или совокупность действий, направленных на осуществление определённой общественной цели с представлением результата(ов), вывода (ов) полностью пройденной цепи ( в данном случае – образовательной деятельности) (по словарю Ожегова, по толковому словарю)

**Комплексный подход** - тип системного подхода, представляющий собой единство идейно-политического, трудового, нравственного, физического и эстетического воспитания и обеспечивающий всесторонность развития, повышение эффективности воспитания, осуществление функции оптимизации воспитательного процесса

**Тематический** - посвящённый какой-либо теме

## Формы документации:

### Размещение групп

Площадь помещения должна быть достаточно большой для размещения 4 групп из 5-7 человек.

Экспертная группа располагается так, чтобы иметь возможность обзора всех групп участников.

- эстетическое оформление зала (низкие вазоны с цветами)

Необходимо предусмотреть визуальный свободный доступ к информационным материалам (плакат с понятийным словарем, плакат Правил – оформляем на листах А2) и экрану проектора (демонстрируем таблицы анализа из приложений, заполненные реальные образцы календарно-тематического плана) для всех участников игры.



## **Правила игры ( оформляются в виде плаката А2 и демонстрируются на протяжении всей игры):**

---

- 1. Ведущий обладает правом остановки игры и корректировки ее хода.**
- 2. Роли распределяются среди участников игры с помощью жеребьевки. Обмен ролями не допустим.**
- 3. Участники обязаны соблюдать регламент всех игровых процедур – выполнение назначенной роли. Не допускается позиция пассивного наблюдателя.**
- 4. Участники игры имеют право вносить обоснованные коррективы в правила игры, которые оговариваются до ее начала.**
- 5. Не допустимо при выполнении игровых и имитационных действий игры:**
  - отклонение от темы,
  - выяснение личных отношений,
  - оскорбление партнера(ов) в какой-либо форме,
  - проявление личностных чрезмерно эмоциональных реакций любого характера.
- 6. Организатор управляет процессом обсуждения, активизируя поведение игроков согласно роли, и получения результата, следит за ходом игровых и имитационных действий в качестве участника с нейтральной позицией, фиксирует полученные результаты согласно этапам игры. Может обращаться к ведущему по возникшим вопросам. Проводит защиту проекта.**
- 7. «Энтузиаст», «Авторитет», «Скептик» и «Организатор» разворачивают игровые и имитационные действия согласно плану игры и стилю поведения роли.**
- 8. Эксперты оценивают качественный показатель степени реализации ролей каждым участником, проведение имитационной игры каждой группой, и результативность игры в целом.**

## Комплект ролей (участники игры распределяются по ролям на 4-ре группы с помощью жребия):

### Название роли /количество

### особенности и характер поведения в игре

- «Энтузиаст»** (2-3 игрока) – творческая прогрессивная личность; ищет и предлагает разные (современные, инновационные) пути решения составления комплексно-тематического плана; предлагает разные варианты основы планирования, беря во внимание разные аспекты (опыт коллег, интересы детей, родителей, самих педагогов, знания по психологии и педагогике дошкольного детства и т.п.).
- Стиль поведения: доброжелателен, корректен, с широтой взглядов на проблему; аргументирует высказывания, доказывает целесообразность предложений.
- «Авторитет»** ( 1-2 игрока) – противовес «энтузиасту», имеет свою устоявшуюся точку зрения подкрепленную многолетним опытом; противник, не желающий меняться, принимать инновации.
- Стиль поведения: некорректен, перебивает собеседника(ов), настаивает на ошибочности его предложений, нагнетает обстановку, при отсутствии убедительных аргументов (по типу – от так считает).
- «Скептик»** (1-2 игрока) – сомневающийся, боящийся всего нового, неуверенный; постоянно выражает свои сомнения по поводу всех предложений (а вдруг..., а может..., вряд ли это будет правильно... и т.п.), раздражитель, веятель сомнений, частичная аргументация.
- Стиль поведения: скромн, несколько не уверен в себе, достаточно тактичен.
- «Организатор»** (1 игрок) – компетентен в вопросе планирования, коммуникабелен, способен руководить и направлять других, найти компромисс, способен найти интересное и положительное в высказываниях и предложениях участников.; выстраивает предложения в систему.
- Стиль поведения: корректен, умеет слушать и слышать, тактичен, собран, внимателен, тверд в своем поведении, убедителен, тверд в своем решении.
- «Ведущий»** ( 1 человек) – консультирует игроков, организует информационно-методическое и материально-техническое обеспечение игры. Корректен, тактичен, компетентен, тверд в своем решении.

## Приложения

### Приложение 1 Степень реализации ролей

Фамилия, Имя, Отчество игрока/должность//критерии оценки	Игровая роль	Степень вхождения в роль	Степень раскрытия социального портрета	Выполнение правил игры	Итоговая качественная оценка
Дроздова Ирина Владимировна воспитатель	«энтузиаст»	5 баллов активно отстаивала свою позицию, используя полученные знания	5 баллов эмоционально ярко окрашенная речь, жестикуляция, мимика...	5 баллов Все игровые правила были соблюдены	15 баллов

#### Шкала оценки:

5 баллов – игрок полностью справился с поставленной целью и задачами

4 балла – игрок достаточно успешно справился с игровой ролью; пассивности почти не наблюдалось; достаточно компетентен в вопросах планирования; умеет управлять своим поведением.

3 балла – игрок в целом но с некоторой помощью справился с игровой ролью; иногда был пассивен; периодически отвлекался от темы; управление поведением требовало постороннего вмешательства.

2 балла – игрок не до конца понял игровую и ролевую задачу; сбивался с темы; низкая игровая активность, апатия; низкий уровень самоконтроля.

1 балл – отсутствие интереса к деятельности; позиция пассивного наблюдателя; бездеятельность ; некомпетентность по вопросам планирования; отсутствие самоконтроля; не умение общаться и вести диалог.

*К оценке возможны дополнительные комментарии*

Баллы суммируются по каждому участнику отдельно. Набравший наибольшее количество баллов игрок является лидером победителем

## Приложения

### Приложение 2 Оценка реализации игры группы

№ игровой группы/возрастная группа детская	Понимание игровой задачи	Степень реализации имитационной ситуации	Соблюдение правил	Результативность работы группы степень реализации цели игры/=общий балл
стол№1/возрастная группа детей 3-4 лет	5 баллов	4 балла	5 баллов	5 баллов/ =19 баллов
стол№3/возрастная группа детей 4-5 лет				
стол№2/возрастная группа детей 5-6 лет				
стол№4/возрастная группа детей 6-7лет				

#### **шкала оценки:**

5 баллов – параметр выполнен полностью, без посторонней помощи (игроки полностью справились с поставленной целью, правильное понимание задачи, умение быстро установить игровой ситуативный диалог, высокие коммуникативные навыки и уровень самоконтроля, умение добиваться результата. )

4 балла – выполнение параметра с небольшой помощью. ( задачи игры были выделены, игроки достаточно успешно справились с игровыми ролями; пассивности почти не наблюдалось; правила были соблюдены в большей степени ; есть результат работы.)

3 балла – выполнение параметра вызвало затруднения, помощь (игроки с некоторыми замечаниями и помощью справились с игровыми ролями и решили поставленные задачи, соблюдение правил вызывало затруднения.)

2 балла – параметр реализован на 30% с посторонней помощью. (игрок не до конца поняли игровую и ролевую задачи; сбивались с темы; низкая игровая активность; низкий уровень самоконтроля, систематическая помощь со стороны.)

1 балл – параметр не реализован, даже с внешней помощью. отсутствие интереса к деятельности; позиция пассивных наблюдателей; бездеятельность ; отсутствие самоконтроля; не умение общаться и вести диалог , в том числе с внешней помощью).

*К оценке возможны уточняющие дополнительные комментарии.*

Баллы суммируются по каждой группе отдельно. Группа набравшая самое большое количество баллов является победителем.

## Приложения

### Приложение 3 Анализ процесса игры в целом

Поведение участников	Степень реализации ролей	Педагогическое мастерство	Профессиональная компетентность	Результативность игры	Выводы/рекомендации /планы

Оценочная шкала: 1-5 баллов

### Приложение 4 Схема для заполнения

Уч.год.: \_\_\_\_\_

Возрастная группа: \_\_\_\_\_

Основа плана: \_\_\_\_\_

Тема	Задачи (с учетом интеграции ОО)	Сроки реализации	Итоговое мероприятие