

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 проследить 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">- Успешность работы по теме в прошедшем уч.году;- Результативность проведенной работы по теме (что удалось, в чем трудности педагогов)- Степень понимания педагогами интеграции образовательных областей и комплексности планирования- Планы педагогов на новый уч. год
<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 от 3 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
<p>Третий № 3 Игровые этапы/40 мин/группы</p>	<p>Разработка тем комплексно-тематического плана на новый учебный год с определением решаемых задач на данный возрастной период, сроков прохождения темы, итогового мероприятия.</p>
<p>7 мин/участники групп</p>	<p>Игровой этап №1 <ul style="list-style-type: none"> - Определение основы планирования - Работа с подготовленными карточками </p>
<p>15 мин / участники групп</p>	<p>Игровой этап № 2 <ul style="list-style-type: none"> - Определение и распределение тематик в плане на год </p>
<p>30 мин / участники групп</p>	<p>Игровой этап №3 <ul style="list-style-type: none"> - Формулировка решаемых задач с акцентом на интеграцию образовательных областей </p>
<p>7-10 мин/участники групп</p>	<p>Игровой этап №4 <ul style="list-style-type: none"> -определение сроков реализации и итоговых мероприятий </p>
<p>20 мин / участники групп – «организатор» 4 группы по 5 мин</p>	<p>Игровой этап № 5 -защита проекта плана</p>

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"> - Степень реализации ролей (см. приложение 1) - Оценка реализации игры группы (см. приложение 2) - Анализ процесса игры в целом (см. приложение 3) - Анализ и оценка результативности проведенной работы (демонстрация готового реального примера документа – образец календарно-тематического плана 1-2 тем любой возрастной группы по предложенной схеме)

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 понял 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