

ГМО СТАРШИХ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

от 12.11.2021

Тема:

«Активные формы организации и проведения педсоветов в ДОУ»

ПЛАН:

1. Варианты активных форм и методов в проведении педагогических советов в ДОУ:
 - 1.1. «Педсовет – дидактическая игра»;
 - 1.2. «Использование метода модерации в проведении педагогического совета в ДОУ»;
 - 1.3. «Технология Открытого пространства – как метод стимулирования педагогов на творческую креативную деятельность».
2. Планирование второго заседания ГМО старших воспитателей.
3. Знакомство с Положением «Неделя дошкольного образования».

1.1. «ПЕДСОВЕТ – ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА»

*Никульшина Ирина Витальевна,
старший воспитатель МА ДОУ №47*

Педагогический совет – постоянно действующий коллегиальный орган самоуправления педагогических работников. С его помощью осуществляется управление развитием образовательного учреждения.

Проведение педсовета в игровой форме повышает интерес у педагогов к теме педсовета, вызывает высокую активность, совершенствует умения в разрешении реальных педагогических проблем.

Дидактические игры – специально созданные игры, в ходе которых реализуются учебные и игровые цели, проводимые в рамках определенных игровых правил по соответствующему сюжету.

Основная задача данного метода состоит в повышении эффективности обучения за счет усиления интереса участников игры к производимой деятельности и придания ему эмоциональной окраски.

Дидактическая игра, неся в себе элементы контроля, снижает психологическое напряжение, благодаря возникающему интересу и вовлеченности участников игры в деятельность. Кроме того, дидактическая игра позволяет руководителю игры повысить эмоциональный уровень усвоения знаний. Усвоение знаний во время игры часто не требует направленного внимания, что позволяет избежать переутомления. Момент соревнования

вызывает повышенный интерес к изучаемым фактам, а результат игры представляет собой своеобразную внутреннюю обратную связь. И, наконец, игра дает возможность каждому участнику найти свою психологическую «нишу». Здесь есть место и лидеру, и ведомому, и «чувствительному, и рациональному».

Дидактическая (обучающая) игра существенно отличается от деловой, в первую очередь, отсутствием цепочки решений. В дидактической игре все результаты ведущему, руководителю игры известны заранее. В деловой игре не ставится задача обучения. Дидактическая же игра проводится для обучения. В ней отрабатываются определённые приёмы и средства обучения.

Продолжительность педсовета в форме дидактической игры составляет от одного до двух академических часов, а иногда и до четырёх часов, в зависимости от поставленных целей.

Для проведения педсовета организуются игры в зависимости от дидактических целей:

- Игры для изучения нового материала;
- Игры для закрепления;
- Игры проверки знаний;
- Обобщающие игры.

Алгоритм разработки педсовета в форме дидактической игры

1. Подбор и определение дидактической игры.
2. Постановка цели игры в соответствии с целями педсовета.
3. Формулирование дидактической задачи.
4. Формулирование игровой задачи.
5. Формулирование результата игры.
6. Определение игровых действий участников игры, обеспечивающих решение обучающей задачи.
7. Определение необходимого материала игры.
8. Формулирование правил.
9. Подведение итогов.

1. Подбор и определение дидактической игры.

Для того чтобы выбор игр был методически и педагогически обоснован, и игра не превратилась в развлечение, ведущий (руководитель игры) должен чётко осознавать, с какой целью он использует ту или иную игру, соответствует ли она целям и задачам темы педсовета.

Дидактические игры также необходимо выбирать в соответствии с индивидуальными особенностями опыта и знаний педагогов, с учётом их эмоциональной настроенности на участие в игре и личной значимости её содержания.

Дидактическая игра – педсовет может проводиться в форме:

- КВН
- Викторины

- «Что? Где? Когда?»
- Ролевой игры
- Интеллектуального турнира
- Пресс-конференции
- Социального опроса
- Репортажа с места событий
- Дискуссии по разным проблемам
- Соревнования знатоков и др.

2. Цель дидактической игры

Выбранная цель должна найти свое отражение в формулировке игровой задачи и дидактической задачи. Например:

1. формирование умения у педагогов...
2. способствование формированию у членов педагогического коллектива представления о...
3. совершенствование образовательной деятельности...
4. ознакомление и стимулирование внедрения в практическую деятельность...
5. развитие педагогической компетентности педагогов в освоении...
6. обобщение и систематизация опыта...

3. Дидактическая задача

Формулировка дидактической задачи должна учитывать общую цель игры!

Выберите, в рамках какой образовательной области будет выполнена дидактическая игра.

Выберите конкретную задачу в рамках образовательной области. Сформулируйте дидактическую задачу. Используйте для ее формулировки ключевые слова: «Упражнять в ...», «Стимулировать ...» и т.п.

4. Игровая задача

Формулировка игровой задачи должна учитывать общую цель игры!

Формулировка игровой задачи зачастую дублирует формулировку игровых действий и дает название игре.

Определите, что должен сделать участник игры для решения дидактической задачи и для достижения выигрыша.

Сформулируйте игровую задачу. Постарайтесь уложить ее в две фразы:

Первую фразу начните так: «Вам надо ...».

Вторую фразу сформулируйте следующим образом: «Выигрывает тот, кто ...».

5.Результат игры

Формулировка результата игры должна быть напрямую ориентирована на общую цель игры!

Сформулируйте результат дидактической игры с 3-х точек зрения:

- С точки зрения достижения цели игры - какие умения участников игры должны быть сформированы в ее итоге.
- С точки зрения решения дидактической задачи – какие знания будут закреплены, какие образовательные умения и навыки сформированы, какие познавательные психические процессы развиты.
- С точки зрения решения игровой задачи участников игры – в чем состоит их персональный выигрыш, каковы критерии его достижения.

6.Игровые действия

Формулировка игровых действий должна быть ориентирована на достижение общей цели игры!

Определите и сформулируйте предметные действия участников педсовета, направленные на решение игровой задачи (что и как надо делать с материалом: разложить, выстроить в определенной последовательности, собрать целое из частей и т.п.).

Пропишите схему развертывания процесса игры:

- определение исходных позиций – функциональных мест играющих (кто водящий, кто игроки, порядок их вступления в игру);
- разворачивание игрового цикла (последовательность осуществляемых игровых действий);
- определение выигравшего.

7.Материал игры

Выбор материалов должен быть напрямую ориентирован на общую цель игры!

Определите, какой предметный материал понадобится участникам игры для осуществления игровых действий.

Составьте перечень материалов (предметов, игрушек, картинок), который нужен для разворачивания игры.

Определите, какой материал понадобится для усложнения дидактической игры:

- с точки зрения усложнения дидактической задачи;
- с точки зрения перехода на новый этап развития игры с правилами.

8.Правила игры

Формулировка правил должна быть ориентирована на достижение общей цели игры!

Определите, какие правила будут регулировать действия участников игры в дидактической игре.

Сформулируйте нормативные правила игры (регулирующие деятельность и направленные на реализацию принципа справедливости).

Сформулируйте собственно игровые правила (конкретные предписания, определяющие действия участников в каждой игре).

9.Итоги

Сформулируйте правила установления выигрыша в игре (определение победителя, позволяющие зафиксировать первенство команды или одного из играющих). В их формулировке опирайтесь на разработанную ранее формулировку игровой задачи – «Кто раньше всех ..., тот выигрывает», «Кто больше всех ..., тот выигрывает» и т.п.

Несколько рекомендаций по подготовке и проведению педагогического совета в форме дидактической игры:

1. Для того чтобы выбор игр был методически и педагогически обоснован, и игра не превратилась в развлечение, ведущий (руководитель игры) должен чётко осознавать, с какой целью он использует ту или иную игру.
2. Дидактические игры необходимо выбирать в соответствии с индивидуальными особенностями опыта и знаний педагогов, с учётом их эмоциональной настроенности на участие в игре и личной значимости её содержания.
3. Ведущий должен полно представлять структуру и содержание игры, последовательность выполнения заданий.
4. Руководителю игры важно чётко и ясно разъяснять участникам игры содержание заданий и то, как должны быть представлены решения. Говорить при этом следует короткими фразами.
5. До начала игры следует сообщить участникам игры, по каким параметрам будет оцениваться выполнение игрового задания. В ходе обсуждения чётко придерживаться критериев оценивания.
6. В условиях реализации дидактической игры руководитель игры должен по возможности уходить на задний план, чтобы создать условия для самореализации, самоутверждения, самоорганизации педагогов, как при выборе правил, так и при разработке сценария игры.
7. Ведущий должен держать в поле своего внимания всех участников игры, для того чтобы своевременно оказать помощь в случае необходимости.
8. Очень важно поддерживать контакт с игровыми группами, помогать лидерам групп организовать работу команды, при этом, не подменяя собой лидера группы, обращать внимание лидеров групп на тех участников команды, которые не принимают участие в дидактической игре.
9. В случае возникновения спорной ситуации в группе или между группами следует вмешаться и корректно уладить конфликт.

10. При обсуждении итогов игры полностью исключить навязывание своего мнения, всячески поддерживать стремление педагогов аргументировать представленное решение задания.
11. Оценивать следует наиболее важные аспекты деятельности играющих: корректность речи (фонетическая, грамматическая, лексическая); степень речевой свободы ответов; эмоциональность; обращённость речи; логичность высказываний; качество и убедительность исполнения роли; быстрота выполнения задания; эффективность коллективной творческой деятельности; взаимодействие участников игры внутри игровых групп; проявление в игровой деятельности качеств участников игры: организованность, доброжелательность, ответственность за выполняемое дело, дисциплинированность и других.

Источники (электронные ресурсы):

1. <https://cyberpedia.su>
2. <https://ds23.centerstart.ru/sites/ds23.centerstart.ru>
3. <https://infourok.ru>
4. https://ciur.ru/izh_dou
5. <http://www.eduportal44.ru>
6. <https://vospitanie.guru>
7. <https://svu-licey.minobr63.ru>

Пример педсовета в форме дидактической игры

Педсовет

«Использование игровых и проблемных образовательных ситуаций в формировании духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста»

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ: дидактическая игра «Универсальное лото».

ЦЕЛЬ: совершенствование компетентности педагогических кадров МАДОУ №__ в использовании игровых и проблемных образовательных ситуаций в воспитании духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста.

ЗАДАЧИ:

Дидактическая задача:

- стимулировать педагогов ДОУ использовать в практической деятельности игровые и проблемные образовательные ситуации для формирования духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста;
- выработать у педагогов умение подбирать и самостоятельно разрабатывать игровые и проблемные образовательные ситуации для формирования духовно-нравственных качеств личности.

Игровая:

- подобрать парные карточки с игровыми и проблемными образовательными ситуациями для формирования духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста и закрепить их на карте-игровом поле;
- понять, как использовать игровые и проблемные обучающие ситуации в совместной деятельности с детьми.

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ:

- педагоги проявляют готовность использовать игровые и проблемные ситуации в работе с детьми дошкольного возраста для формирования духовно-нравственных качеств;
- педагоги показывают умение подбирать и самостоятельно разрабатывать игровые и проблемные образовательные ситуации для формирования конкретных духовно-нравственных качеств личности;
- педагоги понимают, как использовать игровые и проблемные обучающие ситуации в совместной деятельности с детьми.

МАТЕРИАЛ И ОБОРУДОВАНИЕ ИГРЫ:

Настольно-печатная дидактическая игра «Универсальное лото»: карта-игровое поле, пакеты с заданиями № 1, № 2, № 3 – для каждой команды, пакет № 4 /дополнительный/, бумага А4 – по 3-4 листа, ручка – 3 штуки, набор фломастеров – 3 штуки; 3 стола для команд, 1 стол для жюри.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

- Уметь слушать других.
- Вырабатывать общее решение вопроса.
- Принимать активное участие в игре.
- Не оспаривать оценку жюри.
- Соблюдать культуру речи и тактичность.

ИТОГИ:

Выигрывает та команда, которая больше всех наберёт баллов.

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Чтение притчи «Незабудка». Нацеливание на тему игры.

Руководитель игры:

Сегодня предлагаю вам поиграть в дидактическую игру «Универсальное лото».

Для этого нам нужно разделиться на 3 команды. Команды займите свои места за столами...

Педагоги делятся на три команды (количество человек в командах не обязательно должно быть одинаковым; если педагогический коллектив малочисленный, может быть и одна команда).

Руководитель игры:

В каждой команде есть один водящий, который выбирается членами команды, остальные – игроки. Придумайте название вашей команды, напишите его на листе бумаги и разместите на своём столе.

Руководитель игры:

Следить за ходом игры будет жюри.

Представляются члены жюри – 3 человека (членов жюри желательно определить ещё до начала педсовета, это может быть заведующий, кто-то из специалистов)

Проведение дидактической игры «Универсальное лото»

Руководитель игры:

Игра проводится в 3 тура. В начале каждого тура команды получают пакет с материалом для игры. В случае, если какая-либо команда раньше других команд пройдёт все три тура – она имеет возможность пойти на 4 тур, получив пакет № 4 с дополнительным игровым материалом и заработать дополнительные баллы.

Команды смогут приступить к игре сразу, как только водящий получит пакет с игровым материалом и ознакомит с заданием членов своей команды.

Когда задание будет выполнено, материалы нужно сдать жюри, которое оценит работу и выставит баллы. Если задание выполнено полностью и правильно, команда получает максимально 6 баллов.

Руководитель игры знакомит игроков с правилами игры.

Далее руководитель игры выдает водящим пакет № 1 с игровым материалом.

Водящий знакомит команду с заданием. Команда выполняет задание. Выполнив задание, команда отдаёт работу на проверку жюри и получает пакет № 2, затем пакет № 3.

1 тур. Подобрать к карточкам с терминами соответствующие карточки с определениями и выложить их на карту-игровое поле: карточки с терминами в ячейки слева, карточки с определениями – справа. (пакет № 1)

2 тур. Отобрать карточки с игровыми обучающими ситуациями по определённому типу (ИОС с игрушками — аналогами, ИОС с литературными персонажами, ИОС типа путешествий) (пакет № 2)

3 тур. Разработка проблемных обучающих ситуаций (пакет № 3)

4 тур. Дополнительное задание «Подбери слова наоборот» (пакет № 4)

Пока жюри подсчитывает баллы, руководитель игры проводит рефлексию.

Рефлексия

Руководитель игры:

Напишите, нарисуйте своё настроение после игры

Руководитель выдаёт командам чистые лепестки цветка и серединки, педагоги рисуют, пишут своё настроение на лепестках. Затем их приклеивают к серединке. Все три собранных цветка крепятся на мольберте.

Жюри проводит процедуру награждения. Грамота за 1 место в игре и букет цветов каждой команде (каждому участнику по одному цветку, на лепестках которого обозначены положительные духовно-нравственные качества человека)

ПРИЛОЖЕНИЕ

Незабудка (притча)

Вырос в поле цветок и радовался: солнцу, свету, теплу, воздуху, дождю, жизни. А еще тому, что Бог создал его не крапивой или чертополохом, а таким, чтобы радовать человека. Рос он, рос. И вдруг шел мимо мальчик и сорвал его. Просто так, не зная даже зачем. Скомкал и выбросил на дорогу. Больно стало цветку, горько. Мальчик ведь даже не знал, что ученые доказали, что растения, как и люди, могут чувствовать боль. Но больше всего цветку было обидно, что его просто так, без всякой пользы и смысла сорвали и лишили солнечного света, дневного тепла и ночной прохлады, дождей, воздуха, жизни. Последнее, о чем он подумал, что все-таки хорошо, что Господь не создал его крапивой. Ведь тогда мальчик непременно обжег бы себе руку. А он, познав, что такое боль, так не хотел, чтобы еще хоть кому-нибудь на земле было больно...

Какие духовно-нравственные ценности отражены в притче? (бережное отношение к окружающему миру, отзывчивость, любовь)

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Карта – игровое поле (размер А3)



Пакет № 1

Все команды получают пакет № 1 с одинаковыми заданиями.

ЗАДАНИЕ

Подберите к терминам соответствующие определения и прикрепите их на карту-игровое поле: левая колонка термин, правая – определение.

Когда задание будет выполнено, вам нужно сдать работу на проверку жюри и получить пакет № 2.



Карточки для выполнения задания

Духовно-нравственные качества	Проблемная ситуация
Формирование духовно-нравственной культуры	Игровая ситуация
Образовательная ситуация	Игровая образовательная ситуация

– это совокупность принятых и хорошо усвоенных личностью моральных норм, принципов и правил, которые под влиянием возникших гуманных чувств применяются добровольно и правильно.

– это формирование жизненной позиции ребенка, на основе которой в дальнейшем, он будет строить взаимоотношения с социумом, окружающим миром, обществом.

– это такая форма совместной деятельности педагога и детей, которая планируется и целенаправленно организуется педагогом с целью решения определенных задач развития и воспитания.

– состояние умственного затруднения детей, вызванное недостаточностью ранее усвоенных ими знаний и способов деятельности для решения познавательной задачи, задания или учебной проблемы.

– один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых, согласно ФГОС ДО, происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой

– это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Её характеризуют:

- она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного, литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;
- оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для нее специально организовано пространство и предметная среда;
- в содержание игры заложена дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;
- игру проводит воспитатель, объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет роль и на себя и исполняет её, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;
- воспитатель руководит игрой: следит за сюжетом, исполнением ролей, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляются дидактические цели.

Пакет № 2

ПАМЯТКА

Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами

Аналоги - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения.

Игрушечных аналогов животных множество, они существуют в самом различном исполнении (мягкие, резиновые, пластмассовые, заводные и пр.).

Игрушечных аналогов растений не так много - это пластиковые елочки разного размера, деревья и кустарники из плоскостного театра, грибочки, иногда пенопластовые фрукты и овощи, фигурки героев сказки.

ПАМЯТКА

Игровые обучающие ситуации типа путешествий

Путешествия — это собирательное название различного рода игр: в посещение леса, зоопарка, музеев, фермы, экскурсии, поездки, походы. Посещая интересные места, дети в игровой форме получают новые знания, чему способствует обязательная в игре роль руководителя (экскурсовода, заведующего фермой), которую исполняет воспитатель. Именно через него дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающем, приобретают навыки общения с другими людьми, усваивают правила и нормы поведения.

ПАМЯТКА

Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами

ИОС связана с использованием кукол, изображающих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои любимых сказок, рассказов, мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектами подражания. С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи.

При разработке ИОС необходимо учитывать, чтобы все слова и действия куклы соответствовали ее литературной биографии; в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении.

ЗАДАНИЕ

Определите! Какая ИОС к какому типу относится: «ИОС с игрушками — аналогами», «Игровая обучающая ситуация типа путешествий», «Игровая обучающая ситуация с литературными персонажами».

Прикрепите их соответственно на карту-игровое поле: левая колонка – карточка с названием ИОС, правая – карточка с описанием ИОС.

Когда задание будет выполнено, вам нужно сдать работу на проверку жюри и получить пакет № 3.



ИОС типа путешествий

ИОС с игрушками — аналогами

ИОС с литературными персонажами

ИОС типа путешествий

ИОС с игрушками — аналогами

ИОС с литературными персонажами

ПРИМЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ С ИГРУШКАМИ-АНАЛОГАМИ

Щедрость и жадность

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что, проявляя щедрость, мы делаем благо для других и для себя, т.к. приобретаем радость в душе, любовь, доброту; от жадности можно избавиться, если отдавать, не считая, не думая о сделанном добре.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Во на полу клубком играли два котёнка Рыжик и Пушистик Они кувыркались, подпрыгивали, катали клубок друг другу...

Но тут приоткрылась дверь в комнату и просунулась голова ещё одного котёнка Хвостика. Он важно подошёл к клубку и сел около него. «Мой клубок, - сказал котёнок Хвостик, - Я не разрешал вам его брать.» Рыжик и Пушистик так больше и не осмелились подойти к Хвостику.

Но тут на пороге появилась Пушинка с маленьким мячиком...

Что произошло дальше?

Зависть и доброжелательство

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что зависть приносит вред человеку, разъедает его душу, как ржавчина разъедает железо.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

В лесной школе начался урок пения. Учитель пения Соловей начал урок с проверки домашнего задания. Он попросил Медвежущку спеть ноту «до», а мышонка Пик самую верхнюю ноту «си». Медвежущка, как ответственный ученик, выучил домашнее задание. За что и получил пятёрку. А мышонок не выучил урок, так как весь вечер играл во дворе в футбол с мышатами, за что и получил плохую отметку. Пик позавидовал Медвежущке: «За что тебе только пятёрку поставили. Петь совсем не умеешь и голос у тебя грубый, невежественный. И вообще, тебе никогда не стать певцом.»

Что произошло дальше?

Послушание и упрямство

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что нужно делать не то, что хочешь, а то, что нужно.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Мама Коза повела своих козлятушек-ребятушек на луг поиграть, свежей травки пощипать. Дорожка их шла через ручей. Перед тем, как переходить речку по доске, мама-коза наказала ребяткам не баловаться, не прыгать на мостике, а то можно упасть в воду и удариться. Все козлята послушались маму, а один, самый резвый козлёнок, не выдержал и начал прыгать. Доска пружинила и козлёнок подлетал всё выше и выше... Но тут доска не выдержала, переломилась...

Что стало происходить дальше?

Милосердие и жестокость

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что сердце может быть милым, умеющим любить и жестоким, не чувствующим сострадания и любви.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Около расщелины сосны играли два медвежонка. Они отгибали щепку, а затем её отпускали. Щепка вибрировала и издавала звуки. Медвежатам очень нравилось. Но вдруг один из медвежат прищемил себе лапу. Ой как ему стало больно.

Что может происходить дальше?

Вежливая просьба

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что существуют различные формы выражения какой-либо просьбы в вежливой форме; разъяснение детям, что проявляя щедрость, мы делаем благо для других и для себя, т.к. приобретаем радость в душе, любовь, доброту.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Зайка и Ёжик затеяли построить город из конструктора. Зайка забрал себе почти весь конструктор и начал сооружать дом. Для Ёжика почти не осталось материала. Тогда он обратился за просьбой к Зайке.

- Дай, пожалуйста, мне немного из конструктора материала. Ведь у тебя много.
- Отстань! Не дам! Я хочу построить большой дом!
- А ты построй маленький дом, тогда и мне конструктора хватит.
- Нет, - отвечает Зайка. – А вдруг мне не хватит? Сначала я построю дом. А оставшийся конструктор отдам тебе.

Что происходит дальше?

Хвастовство

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что хвастовство – это слабая черта характера, признак неуверенности, а избавляясь от слабости, мы приобретаем силу. Воспитание нравственных качеств: доброты, умения радоваться успехам своих товарищей, взаимовыручки и взаимоуважения.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Поспорили два блюдца. Кто из них самый красивый.

- Я, - кричит блюдце из голубого сервиза, - У меня по краю белая каёмка, на ней крупные горошины, в серединке кружевная салфеточка.
- А у меня, - перебивает её второе блюдце из розового сервиза, - розочки. А ещё я умею петь вот так «Дзинь...»
- Подумаешь! Я тоже умею петь! Ещё громче тебя! – не успокаивалось блюдце из голубого сервиза.

Тут вмешался в их спор пузатый самовар.

Что могло произойти дальше?

ПРИМЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Об уступчивости

Цель: Отображение с помощью игровой образовательной ситуации, как важно в игре и в серьезных делах не быть грубым, уступать друг другу.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Винтик и Шпунтик играют в машинки. Винтик взял одну машинку, а Шпунтик встал и толкнул Винтика, потому что он хотел играть этой машинкой.

Винтик сказал: «Мне же больно, зачем ты меня толкнул?».

Шпунтик ничего не сказав продолжил играть дальше.

Как Винтик и Шпунтик будут вести себя дальше?

Доброе слово

Цель: Воспитание в детях культуры поведения, вежливость, уважение друг к другу.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Сегодня у Кнопочки день рождения. Она принесла конфеты, чтобы угостить малышей и малышей. Она угостила всех малышей и малышей, все её поблагодарили и поздравили с днем рождения. Но один Незнайка просто молча взял конфету, ничего не сказав, ни поблагодарив, ни поздравив Кнопочку с днем рождения, дальше пошел играть.

Правильно ли поступил Незнайка?

Что нужно было сказать?

Как бы вы поступили в такой ситуации? Что бы вы сказали Кнопочке?

Добро и зло

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что добро созидает, а зло разрушает. Все, что мы делаем, возвращается к нам и к близким нам людям. Ответив злом на зло, мы разрушаем мир в душе, в мыслях, чувствах.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

В театральном буфете на завтрак куклы ели кашу. Буратино вертелся за столом, опрокинул стакан Мальвины с какао на стол и испачкал ей платье. Вместо извинения он промолчал и принялся пить какао. Мальвина обиделась на Буратино за испорченное платье и не дала ему свои цветные карандаши, когда он просил. Буратино рассердился и сказал, что никогда больше не даст ей свои игрушки.

Что происходило дальше?

Утешение

Цель: Соединение сопереживания со словесным выражением сочувствия, ввести в активный словарь ребенка слова утешения.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Незнайка болен. Пилюлькин сделал ему укол. Незнайке больно. Пожалейте его.

Как ты поступишь

Цель: формирование нравственных качеств: доброжелательность, желание прийти на помощь в трудную минуту

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Представьте себе, вы видите, как Буратино толкает Мальвину в лужу. Туфли ее намокли, бант на голове еле держится, а по лицу текут слезы.

Что бы вы сделали? Дети, вы видите, что настроение человека зависит от поступков и поведения окружающих. Давайте поможем Мальвине?

Совесть

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации, что совесть живет в нас, она подсказывает нам, как поступить в трудной ситуации, как сделать сердце чистым.

ИОС: Давайте разыграем с вами ситуацию:

Незнайка спрашивает у Ворчуна: «Стоит ли мне возвращать игру Знайке, если я брал ее давно и забыл вернуть? Знайка о ней уже не вспоминает».

Как вы думаете, что посоветовал Незнайке Ворчун?

«Долг платежом красен», - что означают эти слова?

ПРИМЕРНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ **«ПУТЕШЕСТВИЯ»**

Мы идём в зоопарк

Цель: привитие гуманных чувств.

ИОС: Из картонных коробок воспитатель делает «клетки», в которых находятся «животные» (игрушки или картинки). На входе в зоопарк работает касса, где кассир продаёт билеты. Контролёр, пропуская посетителей и отрывая билеты, просит детей не подходить близко к «клеткам», не кормить животных. На территории зоопарка детей встречает экскурсовод (эту роль берет на себя воспитатель), который беседует с ними, рассказывает о питомцах (о том, что они едят, как себя ведут, какой у них характер). Особое внимание животным, которые занесены в Красную книгу и охраняются государством. Экскурсовод рассказывает о том, где обитают эти животные, почему их так мало осталось, как их охраняют. Экскурсовод возле каждой «клетки» ведет с детьми разговор: выясняет, что они знают про это животное, задавая им вопросы.

На страже Родины

Цель: расширение и закрепление знаний детей о военных, формирование чувства гражданственности, уважения к историческому прошлому, героическим подвигам наших предков.

ИОС: Давайте отправимся с вами в путешествие. Для этого разыграем ситуации, где будем представлять различные рода войск и рассказывать, как солдаты охраняют свою Родину.

Дети распределяются кто какой род войск будут представлять. Для путешествия используются стихи о российской армии и армейские атрибуты, пословицы и поговорки о мужестве и Родине.

Путешествие по Русским-народным сказкам

Цель: Ввести детей в мир русской народной культуры, способствовать принятию ими нравственных ценностей русского народа (единство человека и природы, любовь к родной земле, трудолюбие, милосердие).

ИОС: Детям открывается дорога в сказку, куда их сопровождает волшебный клубок. Он указывает дорогу, за ним и путешествуют дети. В ходе путешествия они встречаются с персонажами из разных сказок и выполняют различные задания.

Баба Яга в избушке на курьих ножках загадывает хитрые загадки.

Волшебная яблонька из «Хаврошечки» просит угадать, из каких сказок фрагменты.

Попав в сказку «Репка», ребята инсценируют её отрывки.

Путешествуя, ребята добираются до волшебного сундучка, отгадывают, какие предметы из каких сказок, чем они помогли герою (игла, кольцо, гребешок).

Путешествие в страну гуманных поступков

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации норм, правил поведения и взаимоотношений, переживаний, способности к сочувствию, сорадости, действий в отношении других людей.

ИОС: путешествие в страну гуманных поступков с 6 остановками, во время которых дошкольники просматривают инсценированные отрывки, содержательно направленные на приоритет общечеловеческих ценностей и гуманных чувств, имеют возможность оценить поступки главных героев сквозь призму нравственности.

Поскольку игра может проводиться несколько раз, то дети по очереди могут быть актерами и путешественниками, имеют возможность наглядно увидеть значимость проявления гуманного отношения к другому человеку и как актеры попрактиковаться в совершении гуманных поступков.

1 остановка – игра-драматизация по рассказу В. Осеевой «Просто старушка»,

2 остановка – инсценирование стихотворения Е. А. Благиной «Посидим в тишине»,

3 остановка – инсценировка рассказа К. Д. Ушинского «Вместе тесно, а врозь скучно»,

4 остановка – игра-драматизация по рассказу В. Осеевой «Три товарища»,

5 остановка – игра-драматизация по рассказу В. Осеевой «Синие листья»,

6 остановка – игра-драматизация по рассказу Н. Носова «Милиционер»

Театр пословиц

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации норм, правил поведения и взаимоотношений, переживаний, способности к сочувствию, сорадости, действий в отношении других людей.

ИОС: «Театр пословиц», где выступают персонажи сказок, литературных произведений с созвучными их сюжетам пословицами. Роль кукловода охотно выполняют дети.

1 остановка - «Добро»,

2 остановка - «Сочувствие»,

3 остановка - «Сорадость»,

4 остановка - «Отзывчивость»,

5 остановка - «Чуткость».

Поездка на выставку картин

Цель: Демонстрация с помощью игровой образовательной ситуации норм, правил поведения и взаимоотношений, переживаний, способности к сочувствию, радости, действий в отношении других людей.

ИОС: Давайте отправимся в поездку на выставку рисунков. На чём мы можем добраться до выставочного зала? (Дети определяют с транспортом, на котором поедут на выставку)

Собираем автобус и в дорогу.

Роли водителя и кондуктора выполняют дети. Во время поездки дети повторяют правила поведения в общественном транспорте.

В выставочном зале сотрудниками музея (детьми) оформлена выставка картин «Что такое хорошо и что такое плохо» (экспонатами могут быть как готовые картинки, так и рисунки самих детей). Экскурсоводы проводят экскурсию по залу, рассказывают о ситуациях, изображённых на картинах, дают оценку, задают вопросы посетителям музея.

Воспитатель также играет роль экскурсовода.

Пакет № 3
Проблемные образовательные ситуации

ЗАДАНИЕ

Вам необходимо разработать проблемные образовательные ситуации по духовно-нравственному воспитанию детей дошкольного возраста по предложенным темам. Слева на карте прикрепите тему ПОС, справа – разработанную ПОС, соответствующую теме.

Когда задание будет выполнено, вам нужно сдать работу жюри.

Если ваша команда намного раньше других прошла все три тура игры, у вас есть возможность получить дополнительные очки. Для этого получите пакет № 4 /дополнительный/ и сделайте задание.

Темы для команды № 1	
Дружба и вражда	Щедрость, жадность
Правда и ложь	Милосердие и жестокость
Добро и зло	Послушание, упрямство
Темы для команды № 2	
Милосердие и жестокость	Правда и ложь
Трудолюбие и лень	Дружба и вражда
Зависть, доброжелательство	Совесть
Темы для команды № 3	
Послушание, упрямство	Добро и зло
Щедрость, жадность	Трудолюбие и лень

Совесьть	Зависть, доброжелательство
----------	----------------------------

Пакет № 4
Подбери слова наоборот

ЗАДАНИЕ

Вам необходимо подобрать слова антонимы и прикрепить их на карту-игровое поле друг против друга.

Когда задание будет выполнено, вам нужно сдать работу жюри.

Если ваша команда намного раньше других прошла все три тура игры, у вас есть возможность получить дополнительные очки. Для этого получите пакет № 4 /дополнительный/ и сделайте задание.

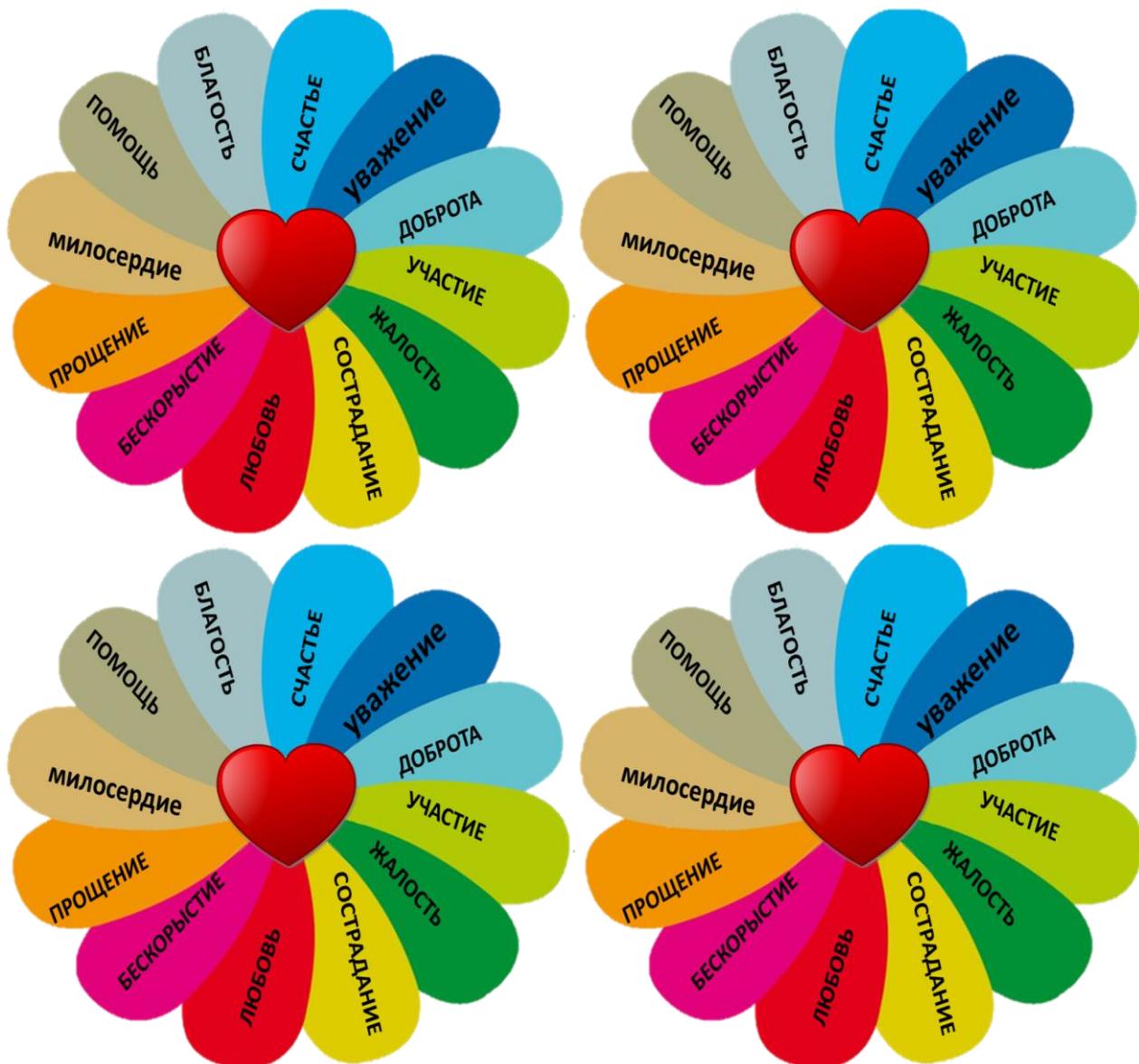


ДРУЖБА	ВРАЖДА
ПРАВДА	ЛОЖЬ
ДОБРО	ЗЛО
МИЛОСЕРДИЕ	ЖЕСТОКОСТЬ
ЩЕДРОСТЬ	ЖАДНОСТЬ
ВЕРНОСТЬ	ПРЕДАТЕЛЬСТВО

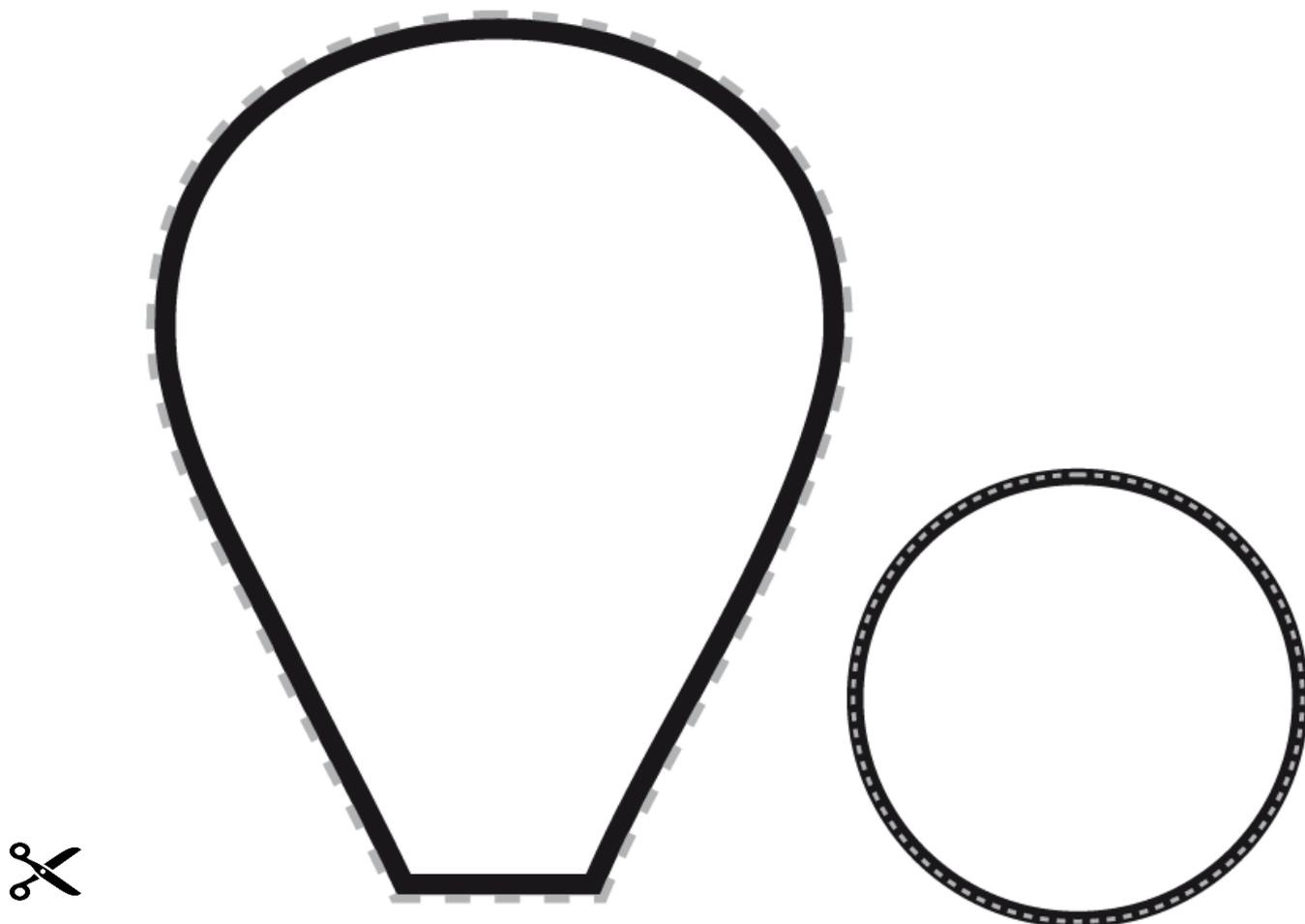
БЛАГОДАРНОСТЬ	НЕДОВОЛЬСТВО
ТРУДОЛЮБИЕ	ЛЕНЬ
ВЕЖЛИВОСТЬ	ХАМСТВО
ХОРОШО	ПЛОХО
ТРУСОСТЬ	ХРАБРОСТЬ
ЛЮБОВЬ	НЕНАВИСТЬ

МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАГРАЖДЕНИЯ





МАТЕРИАЛ ДЛЯ РЕФЛЕКСИИ



Примечание. *Количество лепестков соответствует количеству человек, присутствующих на педсовете.*

Ответы (пакет № 1)

<i>Термин</i>	<i>Определение</i>
Духовно-нравственные качества	– это совокупность принятых и хорошо усвоенных личностью моральных норм, принципов и правил, которые под влиянием возникших гуманных чувств применяются добровольно и правильно.
Формирование духовно-нравственной культуры	– это формирование жизненной позиции ребенка, на основе которой в дальнейшем, он будет строить взаимоотношения с социумом, окружающим миром, обществом.
Образовательная ситуация	– это такая форма совместной деятельности педагога и детей, которая планируется и целенаправленно организуется педагогом с целью решения определенных задач развития и воспитания.
Проблемная ситуация	– состояние умственного затруднения детей, вызванное недостаточностью ранее усвоенных ими знаний и способов деятельности для решения познавательной задачи, задания или учебной проблемы.
Игровая ситуация	– один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых, согласно ФГОС ДО, происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой
Игровая образовательная ситуация	– это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Её характеризуют: <ul style="list-style-type: none"> ➤ она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного, литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам; ➤ оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для нее специально организовано пространство и предметная среда; ➤ в содержание игры заложена дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.; ➤ игру проводит воспитатель, объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет роль и на себя и исполняет её, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом; ➤ воспитатель руководит игрой: следит за сюжетом, исполнением ролей, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляются дидактические цели.

1.2. «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДА МОДЕРАЦИИ В ПРОВЕДЕНИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОВЕТА В ДОУ»

*Вайдукова Ирина Александровна,
старший воспитатель МА ДОУ № 21*

На современном этапе развития образования предъявляются высокие требования к кадровым условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования. Среди них: обладание основными компетенциями, необходимыми для создания условий развития детей.

В процессе изучения уровня методической подготовки педагогов нашего детского сада, их способности к профессиональному совершенствованию, методами тестирования и анкетирования («Восприимчивость педагогов к инновационной деятельности», «Определение уровня сформированности профессиональных компетенций педагога», «Профессиональная готовность педагогов к реализации ФГОС ДО», «Самооценка соответствия воспитателя требованиям Профессионального стандарта педагога»), было выявлено, что воспитатели испытывают трудности в овладении новыми технологиями, установлении личностно – ориентированного взаимодействия, при анализе и самоанализе, зачастую не могут самостоятельно решить возникающие проблемы. Вследствие этого, наблюдалась пассивность воспитателей, их недостаточная активность в работе на педсоветах, консультациях, семинарах, отсутствие заинтересованности в участии в профессиональных конкурсах различного уровня.

Поэтому для повышения профессиональной компетентности воспитателей, специалистов ДОУ их уровня активности и самостоятельности, развития навыков анализа и рефлексии своей деятельности, а также развития диалогического взаимодействия педагогов, было решено использовать наряду с традиционными формами организации и проведения педагогических советов, новые, более эффективные, способствующие активизации и повышению качества познавательной, коммуникативной, профессиональной деятельности педагогов.

Одним из наиболее эффективным методом в проведении педагогического совета является метод «Модерации».

Метод «Модерации» (moderator – посредник, регулятор). Этот метод позволяет «заставить» людей действовать в одной команде для разработки в кратчайшие сроки конкретных реализуемых предложений, нацеленных на решение проблемы.

Метод «Модерации» позволяет актуальную для педагогического коллектива проблему, задачу рассмотреть с разных сторон и принять оригинальное, нестандартное коллегиальное решение.

Главным условием применения данного метода является активное участие каждого педагога: проявление самостоятельности, инициативы, стремление высказать свое мнение, импровизировать.

Рассмотрим применение метода «Модерации» на примере педагогического совета на тему: «Использование современных образовательных технологий, форм и методов при формировании элементарных математических представлений в дошкольников».

Роль модератора – ведущего консультанта – берет на себя старший воспитатель. Фактически он руководит процессом формулировки, обсуждения и поиска решения проблемы. Его задача – помочь педагогам овладеть способами групповой работы, «раскрепоститься», выявить скрытые возможности и нереализованные умения.

Педагоги – группа исследователей, каждый из которых отвечает на вопросы индивидуально, в письменной форме. Это позволяет каждому «исследователю» высказать свою независимую точку зрения, не попадая под групповое влияние и не приспособляясь к мнению большинства.

Вместе с тем можно создать организационную группу, в задачи которой входит сведение мнений исследователей воедино.

Этапы проведения педагогического совета с использованием метода «Модерации»:

Первый этап - опрос педагогов. На данном этапе проводится опрос педагогов: «Чего вы ждете от этого педагогического совета? Насколько актуальна тема для них лично и на работе?».

Второй этап - поиск. Поиск самого актуального для педагогов вопроса, на который бы они хотели получить ответ на педагогическом совете. Педагоги, на листках анонимно пишут вопрос. После, собранные листки группируются по темам или направлениям работы. На этом этапе у некоторых педагогов возникают затруднения в формулировке вопроса, особенно у молодых специалистов, поэтому лучше заранее нацелить их на специфику педсовета, познакомить с темой. В нашем случае были названы следующие: «Какие новые инновационные развивающие игры можно использовать для формирования логико - математических представлений дошкольников?», «Возможно ли использовать ИКТ на занятиях по формированию элементарных математических представлений у старших дошкольников?» и другие.

Третий этап - выбор. Главная задача модератора и организационной группы на данном этапе работы – постараться сгруппировать ответы педагогов таким образом, чтобы обсуждаемые вопросы были интересны всем, и было достаточно легко распределить педагогов для обсуждения тех или иных вопросов на рабочие группы. На плакате помещаются все собранные у педагогов листки с ответами и распределяются по содержательным кластерам (группам). Затем все члены педагогического совета делятся на рабочие группы в зависимости от количества кластеров.

Четвертый этап - проработка. Педагоги в рабочих группах детально работают над выделенной темой. Надо отметить, что на этом этапе при первоначальном использовании этого метода у некоторых педагогов возникают проблемы в обсуждении вопросов. Они сначала не понимают, как можно обсуждать вопрос,

на который они сами хотят получить ответ. Они ждут, когда им кто – либо объяснит или детально расскажет, как решить эту проблему. Понимание приходит только в процессе обсуждения вопроса. Поэтому иногда необходима помощь лидера (руководителя или методиста). В помощь педагогам раздаются заранее распечатанные карточки с таблицами, на которых стоят вопросы. Педагоги выбирают те карточки, на которых вопросы им более понятны и близки.

Карточка № 1

Если да, то как?	Если нет, то в чем причины?(сдерживающие факторы)
Что еще можно сделать?	Что я уже делаю? (обмен опытом)

Карточка № 2

Как должно быть?	Как на самом деле?
Что для этого должно быть сделано?	Что должны сначала сделать?

Например, рабочая группа исследователей обсуждает проблему: «Возможно ли использовать информационно- коммуникационные технологии на занятиях по формированию элементарных математических представлений у старших дошкольников?».

В ходе обсуждения проблемы педагоги активно высказывали свое мнение: «Безусловно, ИКТ на занятиях по формированию элементарных математических представлений у дошкольников значительно повысят эффективность усвоения программного материала. Использование мультимедийных презентаций позволит обеспечить наглядность, которая будет способствовать восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста; использование новых приёмов объяснения и закрепления, особенно в игровой форме, повысит произвольное внимание детей, поможет развить произвольное и т.д.».

На вопрос: «*Что я уже делаю?*» воспитатели обмениваются опытом применения информационно-коммуникационных технологий на занятиях по математике.

Отвечая на вопрос: «*Как должно быть?*», педагоги цитировали санитарные правила и нормы, напоминая при этом, что использование компьютера, мультимедийного проектора не должно сводиться только к демонстрации наглядного материала. Необходимо предлагать детям самостоятельно выполнять упражнения, действуя с клавиатурой, мышью.

Как на самом деле? Чаще всего ИКТ используются как технические средства обучения для демонстрации наглядного материала – картин, фотографий, видеосюжетов, музыкальных произведений.

«Что для этого еще должно быть сделано?», «Что должны сначала сделать?».

Хотелось бы пользоваться персональными компьютерами для того, чтобы дети могли самостоятельно выполнять упражнения и решать задачи с использованием различных компьютерных программ. Но начинать необходимо с самого педагога – ликвидировать компьютерную безграмотность, научиться самостоятельно создавать мультимедийные продукты.

Пятый этап - мероприятия – как заказ на работу. Обсуждение конкретных мероприятий для решения проблемы.

Карточка № 3

Что?	Для чего?	Кто?	Когда?
Глагол действия			
Пройти курсы повышения квалификации «Развитие ИКТ-компетентности педагогов ДОУ в области создания дидактических материалов: реализация ФГОС»	Повысить уровень профессиональной компетентности в области работы с цифровой визуальной информацией: ее восприятием, созданием и использованием электронных дидактических материалов в ДОУ.	воспитатели	в течение года
Приобрести ноутбуки, мультимедийное оборудование	Использование ИКТ на занятиях по ФЭМП позволит сделать процесс обучения наглядным, информационно насыщенным и комфортным.	заведующий	в течение года

Шестой этап - заключение. Зачитываются все предлагаемые педагогами мероприятия. Из отдельных заключений рабочих групп составляется общее заключение. На данном педсовете педагоги приняли решение разработать и внедрить проект «Использование современных образовательных технологий в формировании элементарных математических представлений у дошкольников».

В конце педсовета идет оценка работы над темой. (Довольны ли педагоги результатом обсуждения? Устраивают ли их предложенные перспективы решения?) При этом хочется отметить, что не всегда педагоги довольны результатом обсуждения. В этом случае необходимо сделать анализ работы педагогов, выявить причины неэффективности обсуждения.

Таким образом, метод «Модерации» позволяет гармонично сочетать передачу новой информации и её самостоятельную активную переработку и осмысление педагогами детского сада. При использовании этого метода каждый педагог может: сосредоточиться на содержании; действовать целенаправленно; сохранить возможность для импровизации; проявить самостоятельность каждому участнику обсуждения; проводить обсуждение в свободной и коллегиальной обстановке. Метод произвольно создает коллегиальную обстановку, не опрос или выступление по очереди, а решение в процессе работы.

Источники:

1. Давыдова О.И. Интерактивные методы в организации педагогических советов в ДОУ (методика организации, сценарии, притчи, аффирмации) / О.И. Давыдова, А.А. Майер, Л.Г. Богославец. – СПб.: Детство-Пресс, 2009. – 176 с.
2. Ткаченко Г. Технология модерации [Электронный ресурс] - <https://miroshkina.ucoz.ru/123/tekhnol.moderacii.pdf>

1.3. «ТЕХНОЛОГИЯ ОТКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА – КАК МЕТОД СТИМУЛИРОВАНИЯ ПЕДАГОГОВ НА ТВОРЧЕСКУЮ КРЕАТИВНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

*Филиппова Наталья Владимировна,
заместитель заведующего МА ДОУ № 15*

Автором «Технологии Открытого пространства» (далее ТОП) – является Харрисон Оуэн (США). Данная технология предусматривает:

- активное участие каждого;
- создание демократической атмосферы;
- равенство возможностей;
- открытость и сотрудничество;
- взаимодействие, общение, развитие и обмен идеями.

Для организации педсовета мы не можем полностью проводить Открытое пространство (ОП), поскольку минимальное время проведения ОП – 5 часов. Открытое пространство рассматривается только как интерактивный

метод успешного стимулирования педагогов на творческую креативную деятельность.

Для успешного использования ТОП **необходима формулировка привлекательной темы**, которая будет являться центральным механизмом для концентрации дискуссии и вдохновения участников педагогического совета.

При использовании ТОП не нужно детально разработанного плана работы, а также дополнительных материалов. Это принципиальное отличие данной формы организации педсовета от традиционной.

Этапы организации работы по Технологии открытого пространства:

1. Определение темы педагогического совета. Формулировка привлекательной темы является важным моментом, так как она является центральным механизмом для концентрации дискуссии и вдохновения участников педагогического совета. Тема должна включать возможность воодушевлять членов педсовета своей достаточной специфичностью в определении направления и в тоже время обладать достаточной открытостью для воображения педагогов.

2. Группа. Для данной технологии необходимо от 8 и более человек. Если участников меньше, то может потеряться разнообразие, которое необходимо для подлинного взаимодействия. Так же обязательным для всех участников является понимание того, что им предстоит до того, как они придут на педсовет.

3. Пространство. Существенным фактором при организации пространства является комфорт. Помещение, в котором будет проходить педсовет должно быть достаточно просторным, чтобы участники могли свободно передвигаться, переставлять стулья, маленькие столики, (парты) вокруг которых могут объединяться рабочие группы. *Исходная расстановка – это расставленные в круг стулья; стена (шкаф, занавес и т.д.) где можно крепить бумагу.*

4. Время. Время, необходимое для проведения встречи, зависит от специфики ожидаемых результатов. Работа по ТОП не должна прерываться, например, презентациями, докладами или отчетами. Если это необходимо представить на педсовете, то выступления должны быть до или после работы ОП, но никак не в середине.

Открытое Пространство не имеет заранее определенного плана работы, оно все же имеет общие рамки и структуру. Эти рамки не для того, чтобы говорить педагогам, что нужно делать, и когда. Скорее, оно создает поддерживающую окружающую обстановку, в которой участники могут решать свои проблемы для самих себя. Минимальные элементы этих рамок включают: *Открытие, определение повестки дня, Открытое Пространство и Заключение.*

Открытие. Неформальное открытие педагогического совета работает достаточно хорошо, так как вовлекаемая группа является целостной. Можно предложить чай или кофе. Вести педагогический совет или часть

педагогического совета по ТОП необходимо легко, свободно, непринужденно, не читать по листу, а говорить своими словами.

Определение повестки дня.

Примерная речь ведущего: «Наша тема для обсуждения сегодня_____».

Мы собираемся разработать наши самые лучшие идеи по проблемам и возможностям, связанным с нашей темой. Так как мы начинаем, я хочу обратить ваше внимание на эту белую стену (или что то другое, где вы будете крепить листы бумаги). Это наш план работы. Просто из любопытства, сколько раз вы были на встречах, где повесткой дня была абсолютно белая стена? Если вы удивляетесь, куда это вы попали, или еще больше, как вам отсюда выбраться, вы должны прежде узнать, что хотя Технология Открытое Пространство является новым подходом, она не является не опробованной. Группы по всему миру, некоторые численностью 400 человек, регулярно создают свои собственные повестки дня. Затем они продолжают самоуправление всем процессом. Хотя это и не проверка, нет причины думать для вас, что вы можете сделать меньше, чем те, кто это уже попробовал до вас».

Здесь стоит сделать небольшую паузу. Дайте им возможность посмотреть на белую стену и действительно понять, что действительно нет никакой повестки дня, кроме той, что они сделают. Некоторые люди начнут чувствовать себя немного нервно, а другие будут особенно демонстрировать это, но нервозность (беспокойство) в этой точке – это плюс, так как она (оно) представляет присутствующую энергию или дух, который просто ждет, когда что-то произойдет. Искусство состоит в том, чтобы подождать достаточное время, чтобы начать его строить, но не слишком долго, чтобы люди начали спрашивать себя, что они делают, или еще хуже, начнут обсуждать весь процесс. Если это начинается, то вы упустили момент. Так что сделайте небольшую паузу и затем двигайтесь дальше.

Примерная речь ведущего: «Через несколько минут я попрошу каждого из вас определить **любую проблему или возможность, которую вы видите по нашей теме**; дайте ей короткое название и напишите на бумаге, подпишитесь и оставьте место для подписи других заинтересованных участников. Когда вы будете готовы, пожалуйста, встаньте и расскажите, какую проблему или возможность вы хотели бы обсудить, затем лист повесьте на стену. Убедитесь, что вы действительно имеете желание обсудить эту тему, и что это не просто хорошая идея, которую должен реализовать кто-то другой, а не вы. Так как вы должны будете **взять личную ответственность** при обсуждении этой темы. Это означает, что вы должны будет сказать, где и когда группа будет работать, собрать группу, и записать решения группы.

Как только будут все темы вывешены на стене, педагоги подходят и подписываются под темами, которые желают обсудить.

На данном этапе будет некоторый шум и смущение, это хорошо, но контролируйте процесс, чтобы участники при выборе тем не начали их обсуждать. Для этого будет время в рабочих группах.

Ведущий из вопросов (микротем), под которыми подписались, большее количество участников формулирует повестку (план) работы.

Далее педагоги разбиваются на малые группы (группа может быть от 2 человек). Лидер группы, педагог, предложивший микротему. Если, кто-то выбрал несколько микротем, то он должен все же определить, какая микротема ему более интересна. В течение работы в группах каждый участник должен осознавать свою ответственность за успешный результат. Если участник понимает, что в рабочей группе он не приносит результат, то он должен перейти в другую группу. (Каждый участник обязательно делает, что то полезное).

Основной же функцией Ведущего является, однако, не делание определенных вещей, а скорее, поддержание атмосферы Открытого Пространства. В большинстве случаев для этого необходимо немного больше, чем прохаживаться и наблюдать за тем, как идет процесс. Когда встречаются трудности, важно, не брать ответственность на себя, а скорее, возвращать ее обратно на тех, кому нужно ее нести.

После окончания работы в малых группах проходит общее обсуждение за «круглым столом», формулируется решение педагогического совета. Далее оформляется протокол и выпускается бюллетень по итогам педагогического совета.

Технология Открытого пространства эффективна, когда необходим уход от традиций, требуется инновация, креативные идеи.

Если, существующие утверждения и будущие выводы вам известны, позиции педагогов кристально понятны, то использование данной технологии, пустая трата времени.

Источники:

1. Давыдова О.И., Майер А.А., Богославец Л.Г. Интерактивные методы в организации педагогических советов в ДОУ (методика организации, сценарии, притчи, аффирмации).- СПб.: ООО Издательство «Детство-Пресс», 2009.
2. Технология Открытого пространства [электронный ресурс] http://www.ecoproject.org/projects/handout_tr4.pdf

2. Планирование второго заседания ГМО старших воспитателей

Уважаемые коллеги, кто желает выступить на втором заседании ГМО старших воспитателей в 2022 году (март-апрель), прошу до **10 декабря 2021 г. заполнить и выслать заявку на адрес: solnechnyi.15@mail.ru**

По первой и второй теме **не более 2** выступающих.

По третьей теме **не более 5** выступающих, **можно пригласить воспитателей или специалистов**). Выступающим будут выданы благодарности.

Темы для выступления:

1. Структура и содержание Рабочей программы воспитания ДОО.
2. Составление и содержание Календарного плана воспитательной работы.
3. Презентация интересных проектов (мероприятий) в рамках реализации Календарного плана воспитательной работы.

Форма заявки

тема	ФИО полностью	Должность	№ ДОУ	контактный телефон
1. Структура и содержание Рабочей программы воспитания ДОО	1			
	2			
2. Составление и содержание Календарного плана воспитательной работы	1			
	2			
3. Презентация интересных проектов (мероприятий) в рамках реализации Календарного плана воспитательной работы	1			
	2			
	3			
	4			
	5			