

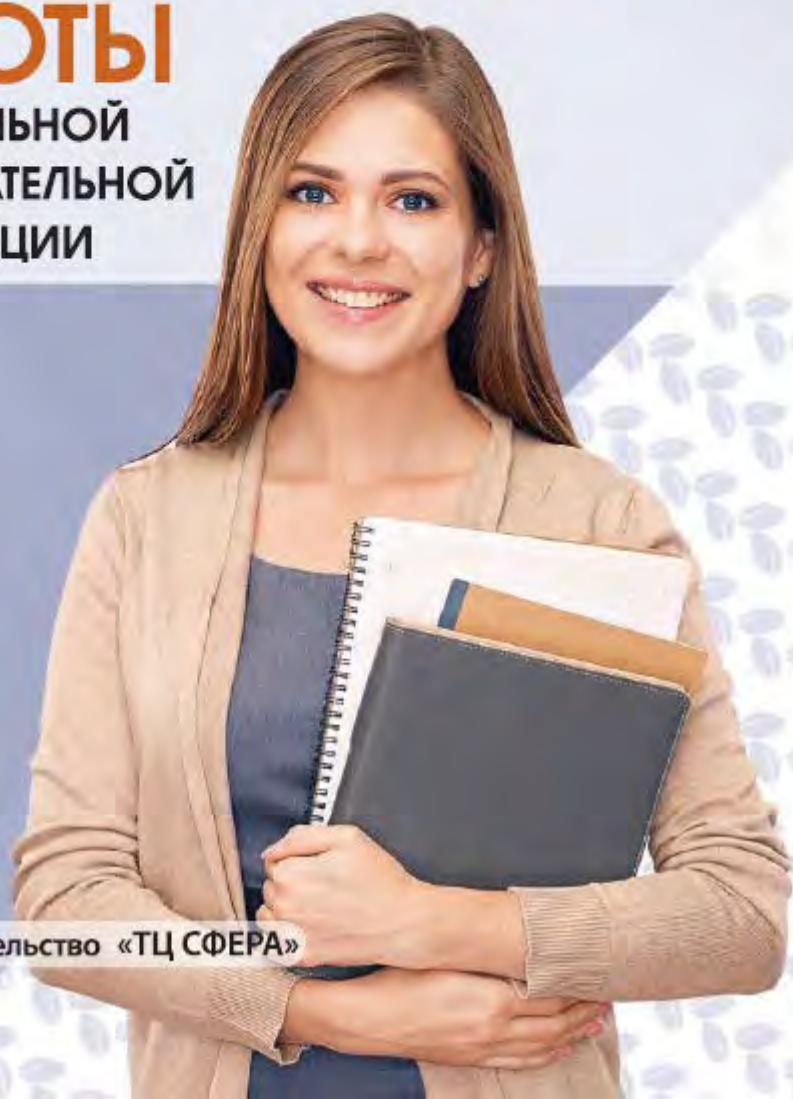
Соответствует  
**ФГОС ДО**



М.П. Нечаев, Г.А. Романова

# СИСТЕМА МЕТОДИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

В ДОШКОЛЬНОЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОРГАНИЗАЦИИ



Издательство «ТЦ СФЕРА»

## Примерная тематика

1. Взаимодействие ДОО и семьи воспитанников в рамках реализации целей и задач ФГОС дошкольного образования (педсовет).
2. Использование интерактивных педагогических технологий в реализации ФГОС дошкольного образования. (Подробный план проведения данного педагогического совета в форме организационно-деятельностной игры представлен в соответствующей главе данной книги.)
3. Компетентностный подход к реализации целей и задач ФГОС дошкольного образования (педагогический совет, методический совет, заседание проблемной группы, педагогический консилиум и т.д.)\*.
4. Педагогические инновации в дошкольном образовании.
5. Духовно-нравственное воспитание детей дошкольного возраста.
6. Экологическое воспитание дошкольников.
7. Эстетическое воспитание дошкольников\*\*.
8. Формирование культуры межнационального общения и толерантности детей старшего дошкольного возраста.
9. Гендерный подход в процессе воспитания.
10. Проектная деятельность дошкольников.

## Ролевые игры

Ролевые игры — игры, направленные на формирование индивидуальных качеств человека в команде, выявление лидерских способностей и чувства сопричастности к общему делу. Возможное количество участников от 10 до 250 чел.

Педагоги нередко путают такие разновидности этой технологии, как «разыгрывание ситуаций в ролях» и ролевые игры. Они, хотя и имеют много общего, все же существенно различаются. При таком методе, как «разыгрывание ситуаций в ролях», участники исполняют роль так, как сами считают нужным, самостоятельно определяя стратегию поведения, сценарий, планируемый результат.

Основная задача — проявить творческие способности к решению неожиданно встающих актуальных проблем. Как правило, обучаемые либо играют самих себя или тех, кого хорошо знают.

---

\* Предлагаемые примерные темы могут быть реализованы при реализации всего спектра форм методической работы ДОО.

\*\* И далее по направлениям.

Основное отличие ролевых игр в том, что участнику выдается не только описание ситуации, но и инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой характер изображать, какие интересы отстаивать. Такая игра называется сюжетной (сценарной).

Таким образом, ролевая игра — игра по заданному сценарию, который требует не только ознакомления с материалом ситуации, но и вхождения в заданный образ, перевоплощения.

Один из ответственных моментов в дидактических играх — *распределение ролей*. Роли могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение участников на роли в игре — дело трудное и щепетильное. Оно не должно зависеть от пола игрока, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Возможны следующие приемы при распределении ролей.

1. Назначение на роль непосредственно руководителем.
2. Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
3. Выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий).
4. Добровольное принятие роли по желанию участника.
5. Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет; неактивным — проявить активность; недисциплинированным — стать организованными; кому-то — вернуть потерянный авторитет; новичкам — проявить себя, сдружиться со всеми.

Сюжетные ролевые игры несут большую социальную нагрузку. Главное правило организации таких игр — «побольше участников, поменьше болельщиков». Эти игры имеют какой-либо сюжет, т.е. завязку, кульминацию, развязку. Каждый играющий выступает в какой-либо роли, как бы «примеряет» стиль поведения своего персонажа.

Ярким примером таких игр являются *драматизации*: инсценировка сказок, басен, пословиц и поговорок. Этот тип игры предполагает три этапа.

*Подготовительный*. Обучающиеся должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности.

*Инсценировка*. Собственно игра.

*Рефлексия*. Она может проводиться в любой форме — нарисовать понравившегося героя, показать в цвете свое настроение после игры, высказать свое отношение — весело, скучно, интересно и т.д.

### *Технология ролевой игры*

1. Определение цели.

2. Составление плана:

— выбор сюжета игры (разработка ролевого пакета);

— разработка сценария, продумывание ролей и средств игровой организации.

3. Ознакомление участников с правилами и требованиями игры, создание у них мотивационной базы.

4. Организация игрового цикла.

#### *Подготовка к игре:*

— ознакомление участников с проблемной ситуацией;

— актуализация опорных знаний и опорных действий участников;

— формирование игровых команд (микрогрупп);

— выбор лидеров команд;

— распределение ролей в командах;

— выбор игровых органов проверки или контроля.

#### *Проведение игры:*

— ролевое общение в командах в соответствии с полученным заданием;

— выступление лидеров команд по игровому моделированию (или принятию коллективного решения);

— коллективное обсуждение представленных командами вариантов решения;

— разбор игры, подведение итогов, коллективное оценивание команд и выработки вариантов решения.

Ролевая игра — один из примеров коммуникативной технологии. Одной из важнейших задач руководителя является формирование коммуникативной культуры работников, их способности к групповому (командному) взаимодействию, способности к успешной социализации. На формирование и развитие подобных навыков и направлена технология **тимбилдинга** (от англ. teambuilding, team building). Она в нашей стране появилась относительно недавно. В рамках такой игры участники погружаются в события, разворачивающиеся по определенному сценарию. У каждого игрока есть своя роль, линия сюжета и своя задача, которую ему необходимо решить, чтобы добиться победы.

При этом игра, несущая, на первый взгляд, исключительно развлекательный характер, на деле направлена на отработку навыков и компетенций в новой форме. Здесь каждый имеет возможность проявить себя, открыть в себе неизвестное не только другим, но порой

и самому себе, раскрыть свои способности, возможности, свой потенциал, о котором человек даже и не подозревал, который мог так никогда и не раскрыться. Причем такие задачи, как повышение коммуникативных навыков членов группы, развитие креативного мышления и творческого подхода к решению различных задач, сплочение коллектива, достигаются ситуативно-ролевой игрой в форме отдыха и развлечения.

## Игры-соревнования

Соревнование основано на естественных потребностях человека к соперничеству и приоритету, опирается на положительные эмоции, вызванные победой. Соревнование — это не развлечение. Оно направлено на воспитание нужных человеку и обществу качеств. Правильно организованная соревновательная деятельность развивает творческую активность, целеустремленность, настойчивость, волю. Соревнование несет большой нравственный потенциал: надо научиться уважать соперника, уметь не только выигрывать, но и достойно проигрывать. Командные соревнования способствуют формированию чувства долга, взаимопомощи, ответственности перед коллективом и за коллектив.

Эффективность соревнований повышается, когда его цели, задачи и условия проведения определяют сами члены коллектива, когда они же подводят итоги и называют победителей.

Соревнование как игровая деятельность позволяет внести эмоциональную приподнятость в жизнь коллектива, сделать привлекательной малоинтересную работу. Соревнование не должно быть направлено непосредственно на формирование определенного качества личности; оно направлено на какой-то объект вне психики (быстрее сделать, найти и т.п.), а его отражением является изменение отношения к членам команды, к себе, к самой выполняемой деятельности. В ходе конкурса состязаются не в том, кто из них самый..., а кто быстрее решит поставленную задачу. Задача здесь выступает в качестве внешнего объекта. Мудрый руководитель так организует деятельность коллектива и каждого педагога, что происходит «соревнование» с самим собой (динамика развития коммуникативных качеств, профессиональных знаний, умений, уровня развития профессиональной рефлексии) и т.п.

Можно отметить некоторые общие условия эффективности соревнования:

— увлеченность его идеей;