

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ

Керопова Ульяна Анатольевна

Дошкольная группа «Alice»

г. Краснодар, ул. Образцова, 17

ПРОТОКОЛ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОВЕТА № 4

21.05.2024 г.

№ 5-ОД

Тема: «Педагогический совет с использованием методов активации»

Форма проведения: «Дискуссия»

Присутствовало: 10 человек

Отсутствовало: 0 человек

Председатель: Золотарева О.А

Секретарь: Подситкова О.А

Повестка дня:

1. Доклад «Использование методов активации в ДГ»
2. «Методы активации» - доклад Методиста О.А. Золотаревой
3. Выполнение годовых задач работы ДГ на 2023-2024 учебный год.
4. Утверждение плана работы на летно-оздоровительный период.
5. Утверждение положения об образовательной программе Дошкольной группы «Alice»
6. Проект педагогического совета, его утверждение, дополнение.

Ход педсовета

Слушали:

1. СЛУШАЛИ: Методиста Золотареву О.А., она рассказала о методах активации в ДГ.

Здравствуйте, я рада приветствовать вас уважаемые коллеги. Наш педсовет я хочу начать со снятия эмоционального напряжения.

Тренинг: «Австралийский дождь» (3 мин.)

Цель: обеспечить психологическую разгрузку участников, снятие мышечного и эмоционального напряжения.

Ход упражнения:

Участники встают в круг. Инструкция: Знаете ли вы что такое австралийский дождь? Нет? Тогда давайте вместе послушаем, какой он. Сейчас по кругу цепочкой вы будете передавать мои движения. Как только они вернуться ко мне, я передам следующие. Следите внимательно!

- В Австралии поднялся ветер. (Ведущий трет ладони).
- Начинает капать дождь. (Клацание пальцами).
- Дождь усиливается. (Поочередные хлопки ладонями по груди).
- Начинается настоящий ливень. (Хлопки по бедрам).
- А вот и град – настоящая буря. (Топот ногами).
- Но что это? Буря стихает. (Хлопки по бедрам).
- Дождь утихает. (Хлопки ладонями по груди).
- Редкие капли падают на землю. (Клацание пальцами).
- Тихий шелест ветра. (Потираание ладоней).

• Солнце! (Руки вверх).

Ну вот наше эмоциональное состояние восстановлено присаживайтесь на свои места, и мы продолжим.

Изменения, происходящие в мире, вызвали необходимость разработки новых подходов в системе обучения и воспитания. Перед педагогами ДОО поставлены новые цели: формирование универсальных учебных действий и мотивации к обучению. Содержание образования не сильно меняется, существенно изменяется роль педагогов, которому необходимо будет выстраивать процесс обучения и воспитания не только как систему усвоения знаний, умений и навыков, но и как процесс развития личности.

Педагог должен понимать, как организовывать процесс обучения и воспитания таким образом, чтобы дети задавались вопросами «Чему мне нужно научиться?», «Как мне этому научиться?». Обучение и воспитание должно быть построено как процесс «открытия» каждым ребёнком конкретного знания. Из пассивного слушателя ребёнок должен превратиться в самостоятельную, критически мыслящую личность.

Сегодня важно обеспечить общекультурное, личностное и познавательное развитие ребёнка. Содержание образования обогащается новыми процессуальными умениями, развитием способностей, оперированием информацией, творческим решением проблем науки и практики с акцентом на индивидуализацию образовательных программ.

Главная задача каждого педагога – не только дать учащимся определённую сумму знаний, но и развить у них интерес к учению, научить учиться. Без хорошо продуманных методов обучения трудно организовать усвоение программного материала. Педагогу необходимо не только доступно все рассказать и показать, но и научить ученика мыслить, привить ему навыки практических действий. По моему мнению, этому могут способствовать активные формы и методы обучения.

Актуальность: интерес к активным методам обучения вызван острой потребностью улучшить современную дидактическую систему и сделать это с наименьшим риском, т.е. за счёт мастерства педагога, а не перегрузки дошкольников. Образование сможет выполнить свою роль только тогда, когда получит доступ к сокровенным интересам личности, глубинным сторонам общественного бытия, именно для этого необходимо паритетное (равноправное) общение.

Активные методы обучения – это методы, которые побуждают детей к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Активное обучение предполагает использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение педагогом готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение дошкольником знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

Особенности активных методов обучения состоят в том, что в их основе заложено побуждение к практической и мыслительной деятельности, без которой нет движения вперед в овладении знаниями.

Появление и развитие активных методов обусловлено тем, что перед обучением встали новые задачи: не только дать знания, но и обеспечить формирование учебной деятельности и развитие познавательных интересов, и способностей, творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда. Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации.

Познавательная активность означает интеллектуально-эмоциональный отклик на процесс познания, стремление ребенка к учению, к выполнению индивидуальных и общих заданий, интерес к деятельности.

Под познавательной самостоятельностью принято понимать стремление и умение самостоятельно мыслить, способность ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи, желание не только понять усваиваемую учебную информацию, но и способы добывания знаний; критический подход к суждениям других, независимость собственных суждений.

Познавательная активность и познавательная самостоятельность – качества, характеризующие интеллектуальные способности ребенка к учению. Как и другие способности, они проявляются и развиваются в деятельности.

- деятельности школьников (работа в парах, в группах постоянного состава, в группах сменного состава) и самостоятельной работы детей.
- Нетрадиционные виды занятий: экскурсии, занятия-сказки, занятия-конференции, занятия-исследования, проектная деятельность и др.
- Игры, игровые моменты (ролевые, имитационные, дидактические).

Остановлюсь на некоторых из них подробнее.

Динамично помогают начать занятие такие методы, как «Галерея портретов», «Улыбнемся друг другу», «Поздоровайся локтями». Дети, выполняя задание, должны коснуться, улыбнуться, назвать имена как можно большего количества одноклассников. Такие забавные игры позволяют весело начать занятие, размяться перед более серьезными упражнениями, способствует установлению контакта между детьми в течение нескольких минут.

Очень важным для педагога является включение в занятие активных методов выяснения целей, ожиданий, опасений. Такие методы, как «Дерево ожиданий», «Поляна снежинок», «Разноцветные листья», «Фруктовый сад», «Ковер идей» позволяют педагогу лучше понять детей, а полученные материалы в дальнейшем использовать для осуществления личностно-ориентированного подхода к обучающимся.

«Мозговой штурм»

Для представления материала самостоятельной работы детей очень интересны такие методы, как «Инфо-карусель», «Автобусная остановка», «Творческая мастерская».

Метод «Творческая мастерская» с большим успехом применяется мною на обобщающих занятиях литературного чтения и окружающего мира. К занятию дети готовят рисунки, иллюстрации на заданную тему, подбирают пословицы, в свободное время изготавливают блокноты, книги необычных форм. Дается задание разделить на группы, создать и презентовать групповой проект на заданную тему. Предварительно необходимо составить план размещения принесенного на занятие материала, оформления титульного листа. На работу отводится 20 – 25 минут. По истечении этого времени каждая группа или ее представитель должны презентовать свой проект. В ходе практической деятельности детей группа превращается в настоящую творческую мастерскую. В конце занятия появляются замечательные творения. Каждое решение уникально, выразительно. Научиться дружно, работать в группах, прислушиваться к мнению товарищей, коллективно создавать замечательные работы (картины, газеты, книги) из собранных вместе материалов - главная цель этого занятия.

Не стоит забывать о восстанавливающей силе релаксации на занятии. Ведь иногда нескольких минут достаточно, чтобы встряхнуться, весело и активно расслабиться, восстановить энергию. Активные методы – «физминутки» позволят сделать это.

Завершить занятие, можно, применив такие методы, как «Ромашка», «Мудрый совет», «Итоговый круг».

«Ромашка». Дети отрывают лепестки ромашки, по кругу передают разноцветные листья и т.д. и отвечают на главные вопросы, относящиеся к теме занятия, мероприятия.

«Мудрый совет» - Группа дает в конце занятия «совет» детям, которые: ещё не совсем поняли тему занятия или не изучали тему (младшим). Совет анализируется группой-соседкой.

«Итоговый круг» - Педагог дает минуту! Подготовленные представители группы встают в круг, задают вопросы детям других групп, те в свою очередь отвечают (работают по кругу).

Эти методы помогают эффективно, грамотно и интересно подвести итоги занятия. Для педагога этот этап очень важен, поскольку позволяет **ВЫЯСНИТЬ, ЧТО ребята усвоили хорошо, а на что необходимо обратить внимание на следующем занятии.**

Как и у каждой методики есть свои плюсы и минусы.

| Плюсы | Минусы |
|--|---|
| Активные методы обучения помогают – развивают мотивацию к обучению и наилучшие стороны ребенка, учить учащихся самостоятельно добывать знания, развивают интерес к предмету, позволяют активизировать процесс развития у учащихся коммуникативных навыков, учебно- | Занятия с использованием активных методов обучения интересны не только для учащихся, но и для педагогов. Дошколята имеют свои особенности, поэтому – не могут совладать со своими эмоциями, поэтому на занятиях создаётся вполне допустимый рабочий шум при обсуждении проблем; |

информационных и учебно-организационных умений.

методы лучше вводить постепенно, воспитывая у учащихся культуру дискуссии и сотрудничества; применять данные методики не обязательно все на каждом и на одном уроке.

Таким образом, использование активных методов обучения позволяет обеспечить эффективную организацию учебного процесса, но и как в любой методике есть особенности. А применять её или нет, это уже дело педагога и его творчества.

2. СЛУШАЛИ – Воспитателей групп.

Юхневич А.В.: Многочисленными исследованиями педагогов и психологов доказано, что процесс усвоения новых знаний является эффективным, если опирается на личный опыт ребенка, его творчество, собственную активность и зону интереса.

Существуют методы активизации детей:

Метод творческих заданий.

Цель: стимулировать креативность, создание новых способов действий (творческую активность).

Метод развивающего дискомфорта.

Цель: стимулировать активно-поисковое поведение (поисковую активность).

3. Метод экспериментирования в исследовательской ситуации.

Цель: стимулировать активно-преобразующую деятельность ребенка (поисково-познавательную активность).

Доказано, что игра-единственная сфера жизнедеятельности, в которой ребенок может проявлять собственную внутреннюю активную позицию. Поэтому в практику, наряду с методами активизации, внедряют и нетрадиционные формы организации игровой деятельности:

-«Бизнес-класс» для дошкольников-сюжетно-ролевою игру «Банк», направленную на развитие социальной активности;

* -пространственную игру, реализующую потребность в движениях;

-режиссерскую игру, развивающую личностную активность с учетом индивидуально-типологических особенностей;

-игру-соревнование, направленную на формирование умения подчиняться игровым правилам, развитие соревновательных мотивов и произвольности поведения;

-игры по созданию образов с элементами ряженья и грима, способствующие развитию творческой активности.

Таким образом, все игры и методы ориентированы на развитие различной активности ребенка и формируют умения взаимодействовать, представлять и прогнозировать собственную позицию, получать результат, овладевать социальными навыками и формами поведения. А все эти качества- основа готовности дошкольников к условиям современной жизни.

Метод творческих заданий

При организации изобразительной деятельности используется творческое задание «Нарисуй не так, как я»

Цель: выполнить задание отличным от образца способом.

Педагог собирает вокруг себя детей и на чистом листе бумаги графически изображает хорошо известный предмет, например, елочку. Затем дается инструкция: «У меня есть елочка, вот такая. Нарисуйте как можно больше елочек, не похожих на мою». Детям раздаются листы чистой бумаги и простые карандаши. Время не ограничивается. Каждый ребенок рисует столько, сколько захочет. Когда все рисунки готовы, педагог совместно с детьми анализирует каждый из них.

Для более интересного выполнения творческого задания поэтапно включается элемент соревновательности.

Первый этап. Дается инструкция после демонстрации образца педагога: «победит тот, кто нарисует как можно больше необычных елочек. Время ограничивается. В конце проводится анализ каждого рисунка, количество оригинальных елочек подсчитывается в баллах.

Второй этап. Проводится среди детей, набравших наибольшее количество баллов (от 6-12 оригинальных изображений). Время сокращается. Задание усложняется:

«Победит тот, кто нарисует как можно больше необычных солнышек». Трудность в том, что солнышко единственное в своем роде и вариантность его изображения достаточно мала, т.е. детям наряду с творческой задачей приходится преодолевать зону трудностей и тем самым стимулировать собственную поисковую активность.

После выполнения задания определяются три победителя с самым большим количеством оригинальных изображений, которые награждаются сладкими призами перед всей группой. Обязательно следует поддержать оставшихся детей: «У нас есть победители, но все участники соревнования очень старались и в следующий раз снова смогут попробовать свои силы». Такой прием стимулирует не только творческую, но и личностную активность, желание в дальнейшем добиваться лучших результатов деятельности.

Творческое задание можно *усложнить* путем:

изображения простых предметов, имеющих малую вариативность в окружении, например, солнышка, цыплят в различных эмоциональных состояниях;

увеличения количества образцов, предлагаемых детям, например, показать не один, а два, три образца;

выполнения задания разными способами, например, с использованием цвета, разнообразных изобразительных материалов.

Результат – преодоление у ребенка стереотипов по отношению к другим, к себе, а также получение положительных эмоций.

Метод развивающего дискомфорта

Цель метода – стимулировать поисковую активность ребенка через создание ситуации затруднения.

Детям предлагается задание с ситуацией повышенной трудности, когда задача поставлена четко и ясно, но имеется дефицит исходной информации.

На творческом занятии по изобразительной деятельности дети садятся подгруппами (по 5-6 чел.) за два стола. Им предлагается следующий материал: чистая бумага, краски, цветные карандаши, природный материал. Создается проблемная ситуация – нарисовать малознакомый предмет: изобразить любыми средствами креветку, кальмара, хлебоуборочный комбайн, газонокосилку и т.д. В общем, ребенок имеет представление об этих вещах, но они у него недостаточно четкие. Поэтому сначала возникает ситуация тупика и непонимания. Затем включается собственная поисковая активность ребенка.

Кроме этого, нет опоры на наглядный образец, не проводится подводящая беседа со словесным описанием, не даются определенные способы выполнения задания, нет поэтапного инструктирования и оценивания возможных стратегий поведения ребенка в данной ситуации.

Таким образом, ребенок находится в ситуации самостоятельного поиска и выбора как самого изображения, так и способов выполнения задания.

В процессе рисования дети перенимают опыт друг друга, если не уверены в правильности своих представлений о заданном предмете. Например, кто – то из детей знает, какими бывают кальмары, и обсуждают эту информацию с другими. Каждый для себя делает вывод, как его изобразить. Результаты работы в данный момент не важны, даже если ребенок просидел все занятие в поиске и не выдал конечного продукта. Если поисковая активность включена, он будет пытаться добыть информацию об этом предмете дома, в книгах, по телевизору, у родителей и т.д.

На следующем занятии педагог интересуется у детей: «Кто что узнал нового?» Предлагается познавательный материал: видеозапись, литература, репродукции и т.д. После этого задания дается повторно, и дети рисуют с учетом полученного опыта.

Таким образом, *результат* работы – не создание рисунка, а возникновение поискового поведения ребенка. В процессе данной деятельности активизируется речевое и коммуникативное взаимодействие детей в подгруппе.

2А. СЛУШАЛИ: Лукину Н.В. Метод экспериментирования в исследовательской ситуации.

Данный метод способствует развитию познавательной активности детей, стимулирует их воображение, включает в творческую деятельность.

Предлагается свободная деятельность экспериментирования по собственному усмотрению детей с заданными предметами.

Цель: активизировать внутреннюю исследовательскую позицию каждого ребенка.

Форма организации: свободная, без регламентации и отслеживания взрослым промежуточных результатов, может быть ограничена во времени.

Свободная деятельность экспериментирования ставит перед ребенком следующие задачи:

-самостоятельно определить цель и способы действия (манипуляция, модификация, операция, соотнесение и т.п.);

-отследить собственные результаты и соотнести с ними действия;

- зафиксировать конечный продукт (им может быть и новый способ действия, и новый достигнутый эффект).

Продумывается предметно-пространственная среда для подгруппы детей из 6-8 чел. (можно брать две подгруппы одновременно) . На столе располагается набор неформенных и неопределенных предметов с разнообразными функциями и способами применения.

Стандартный материал для исследования: миска с водой, емкости с песком, землей, природный материал (камушки, желуди, шишки, ракушки, веточки разной длины), вата, бумага разной фактуры, пластилин, коробки разного размера и формы.

Необычный материал, стимулирующий интерес: например, две коробки из-под конфет. Одна завязана красивой ленточкой (внутри мох), а другая завернута в газету, обмотана нитками (внутри конфеты); пакет с вареными овощами и фруктами, конфетами-«пустышками» и т. д.

Материал с зоной затруднений: например, коробка с пластилином заклеена скотчем; необычные привлекательные предметы в пакете, завязанном на узел; отсутствие материалов для соединения предметов; одни ножницы на всю подгруппу; неприятные на ощупь предметы (клейкие, скользкие и т.д.) .

Такой подбор материала стимулирует познавательно-поисковую активность детей.

Задание может быть сформулировано в двух целевых установках:

«Сделайте из этого что-нибудь». Результатом будет считаться определенный конечный продукт;

«Придумайте, что с этим можно сделать», здесь конечного продукта может не быть, а целевой акцент делается на изобретение способа действия с заданными предметами.

Детям предоставляется время для свободного экспериментирования (20-25 мин). Взрослый не принимает участия в процессе, даже если дети обращаются к нему за помощью. По ходу деятельности педагог может несколько раз акцентировать внимание на целевой установке для удержания поставленной задачи.

В конце деятельности, если установкой был предусмотрен продукт, проводится обсуждение, и каждый ребенок рассказывает, что он сделал. Если целью было изобретение различных способов действий, анализ с детьми не проводится, а подводится общий итог: «Если вам было интересно, в следующий раз мы еще вернемся к этой деятельности».

Результатом можно считать получение новой информации о свойствах объектов, возникновение вариативных способов действий с ними, собственную поведенческую активность ребенка.

Движение как способ жизни ребенка. Пространственная игра дошкольников

В настоящее время все чаще поднимается вопрос о дефиците двигательной активности детей и необходимости повышения ее роли в их развитии (В. Н. Артамонов, Е.В. Журавлева, Р.Г. Мотылянская).

Через спонтанную двигательную происходит стимуляция и само активизация всех психических функций (Н. А. Бернштейн, П. К. Ахонин, Е.П. Ильин), именно поэтому в детском саду родилась идея организации пространственных игр детей.

Пространственная игра относится к свободной деятельности. Ее главная *цель*-само движение ребенка в пространстве и реализация собственной двигательной потребности.

Условия проведения

Создается свободное неорганизованное пространство (комната) и дается возможность детям действовать с ним по своему усмотрению.

Обязательно наличие в нем большого количества неоформленных предметов крупного размера, которые ребенок может свободно перемещать и трансформировать. Предметное наполнение следующее: легкие мягкие модули разного размера и формы, домик и лабиринты – трансформеры из модулей, раскладной домик и труба из ткани, сухой бассейн и маты из поролона, коврики, куски тканей больших размеров, прямоугольной и круглой формы.

Пространство должно быть абсолютно свободным и неструктурированным. Предметы должны находиться в комнате, сложенные наподобие конструктора. Они также могут варьироваться на разных занятиях (часть убираться, новая часть вноситься).

Педагог перед началом игры дает следующую установку: «Вы можете поиграть в этой комнате, как хотите и чем хотите. Но есть одно правило: не мешать и не делать больно друг другу. Нарушивший это правило выходит из игры.

Дети свободно перемещаются в пространстве, действуют с предметами: передвигают, перекатывают, залезают, подлезают, перепрыгивают, создают постройки и т.п.

Время условно не ограничено: от 10 – 15 минут в младшем возрасте, до 20 – 25 минут – в старшем.

По ходу игры педагог не вмешивается в ее процесс. За 5 мин до окончания игры необходимо предупредить об этом детей. В конце игры наводится порядок. Оценка действий детей и анализ не проводятся.

Пространственная игра процессуально может иметь несколько различных характеров протекания:

- двигательная игра;
- территориальное поведение;
- освоение и трансформация пространства;
- строение как предметная деятельность;
- демонстрация-соревнование;
- образные действия;
- создание зон релаксации;
- телесный контакт.

Пространственная игра заложена в самой природе ребенка и не требует дополнительных инструкций и пояснений. Результат игры - само движение, перемещение, постоянно изменяющаяся реорганизация пространства, требующая как внутренней, так и внешней согласованности усилий от каждого ребенка.

2Б. СЛУШАЛИ: Подсितкову О.А - Создание игровых образов детьми

Создание игрового персонажа

Цель данной работы- расширить опыт ребенка через новые формы взаимодействия со взрослым. Ребенок в паре принимает роль инициатора и руководителя действия, а взрослый намеренно «спускается» в пассивную позицию.

Формы организации: парная работа ребенка и взрослого. Может проводиться в виде творческой лаборатории для педагогов, психологов или семейного клуба для родителей.

Совместная деятельность по созданию образа решает следующие задачи:
ребенок получает опыт и возможности перевоплощения;
происходит реализация его собственных чувственных переживаний;
развивается умение выражать свои представления в словесном плане и доносить их до партнера по деятельности;

- открывается новая позиция взаимодействия «на равных» между ребенком и взрослым.

Условия проведения

Для организации данной работы необходимо свободное помещение с зеркалами в полный рост ребенка. Для создания образа необходим следующий материал: индивидуальные столики по количеству пар-участников. На каждом столе грим (обязательно), бумага для эскиза, ножницы, степлер, нитки с иглой, скотч. Общий стол: бумага разного цвета и фактуры, старые детские костюмы и куски тканей, которые можно разрезать; ленты, веревки разной длины, мелкие украшения.

Педагог (ведущий) дает инструкцию детям: «Сегодня мы отправляемся в необычную страну, где можно превратиться в кого хотим. А ваши родители (педагоги) помогут вам в этом. Пусть каждый сейчас придумает свой образ, кем бы он хотел стать».

Инструкция дается родителям (педагогам): «Ваша задача помочь ребенку воплотить задуманный образ так, как хочется ему. Постарайтесь не навязывать своих мнений и представлений, а остаться на равных позициях. Вы обговариваете образ (можно создать эскиз), а затем воплощаете его. Сначала создается костюм, а грим на лице завершает образ. Брать можно подготовленные материалы (резать, сшивать, склеивать, украшать). Полный простор для творчества. Главное – это идея ребенка, сегодня он ваш руководитель».

Совместная работа по созданию образа. Каждая пара выбирает себе столик для деятельности. Ребенок объясняет взрослому, кем он хочет быть и как должен выглядеть его персонаж. Замысел воплощается в нескольких этапах:

работа с гримом. Взрослый помогает ребенку перевоплотиться и ощутить себя другим. Грим на лице – эквивалентен «маске», за которой ребенок может чувствовать себя более уверенно;

создание костюма. Ребенок придумывает, как будет одет персонаж. Обговаривают основные элементы костюма (например, корона, плащ, платье), вместе рассматривают имеющиеся материалы и решают, из чего это можно сделать.

- *интервью.* Ребенок должен представить и обозначить свой образ в словесном плане – составить рассказ. Педагог (ведущий) знакомится с каждым персонажем и берет у него интервью. Примерные вопросы могут быть такими: «Кто ты? Где живешь? Откуда к нам прибыл? Зачем? Что умеешь делать? Чем любишь заниматься? Есть ли у тебя друзья? Какая твоя самая заветная мечта?»

После составления рассказа результат должен быть обязательно зафиксирован в виде *индивидуальных фотографий* каждого персонажа и в конце – совместной (все персонажи с родителями). Затем в детском саду проводится фотовыставка «Создание образа».

Презентация игрового образа проходит в музыкальном зале. Родители и дети рассказывают, а педагог (ведущий) сообщает: «Как много необычных героев приехало к нам из далекой страны превращений. Давайте познакомимся с ними. Встречайте». Далее он по очереди представляет каждый персонаж. Ребенок выходит к зрителям, зачитывает свой рассказ; звучит торжественная музыка и он проходит перед всеми, отражая походку, характер, настроение своего героя. Когда все персонажи представлены, они еще раз приглашают на «сцену», и педагог (ведущий) вносит необычную шкатулку со сладкими угощениями для детей. Можно устроить в конце небольшую дискотеку или чаепитие в группе.

Результатом данной работы для детей будут считаться: возможность проявить фантазию, творческое воображение, выразить себя через образ, получить удовольствие от

совместной со взрослым как равным партнером по общению. Для *родителей и педагогов* такая деятельность помогает ближе узнать и увидеть своего ребенка, почувствовать особенность его и собственного внутреннего мира, ощутить возможность создания доверительных отношений в процессе совместной работы.

2В. СЛУШАЛИ: Брусенцову Е.С Игра – фантазирование «Кто ты?»

Цель: развивать творческое воображение ребенка через создание (с помощью ряженья и грима) и презентацию игрового образа.

Форма организации: самостоятельное придумывание образа детьми.

Условия проведения

Создание предметной среды: грим, разнообразные элементы костюмов (шапочки животных, жилетки, юбки, плащи, платки), любые игровые атрибуты.

Игра может проводиться с целой группой, подгруппой детей. Педагог сообщает: «Сегодня мы с вами попали необычную страну превращений. В ней вы можете превратиться в кого захотите. Подумайте, кем бы вы хотели быть? А помогут вам в превращениях волшебный сундук (с элементами костюмов и мелких игровых атрибутов)и волшебная шкатулка (грим)».

Работа по созданию образа во внешнем плане

Дети делятся по желанию на участников и зрителей (обязательно). Все участники проходят в недоступную для зрителей часть помещения (н-р, за ширму) и приступают к созданию собственного образа. Важно, чтобы персонаж каждого был сюрпризом для других. Педагог ни в коем случае не должен навязывать своих представлений об образе, задуманном ребенком. Он может оказать небольшую помощь в изготовлении костюма (завязать, пристегнуть и т. д.), если ребенок обращается за ней.

Обозначение образа в словесном плане

Когда все игровые образы готовы, педагог нацеливает детей на придумывание рассказа о себе «Кто ты?». Затем он объявляет зрителям: « Из сказочной страны превращений к нам прибыли необычные герои. Кто они такие, мы сейчас узнаем, когда они нам расскажут о себе, а вы можете задавать им свои вопросы».

* Некоторым нелегко удастся составить рассказ, поэтому педагог может помогать наводящими вопросами: «Кто ты? Откуда прибыл? Где живешь? Чем любишь заниматься? Есть ли у тебя друзья?» и т. д. В дальнейшем составление таких рассказов можно включать как часть в занятия по развитию речи.

Режиссерская игра «Построй свой мир»

Игра создана для осуществления собственных замыслов в режиссерских постройках. Ребенком создается мир как система, в которой:

элементы взаимосвязаны и взаимообусловлены между собой;

в них прослеживаются причинно-следственные связи, которые представляют единую замкнутую систему.

Условия проведения

Ребенку предлагается мелкий игровой материал, расположенный на открытых полках в съемных пластиковых лотках. Все предметы на открытых полках в съемных пластиковых лотках. Все предметы группируются, чтобы облегчить детям выбор необходимого для создания собственного мира.

Выделяются следующие группы:

Обычные люди (небольшие куклы людей разных возрастов, в том числе национальные);

необычные люди (роботы, персонажи современных мультфильмов);

воины и военное снаряжение (солдаты, ковбои, индейцы, оружие, танки, пушки

домашние животные (сельскохозяйственные и собственно домашние);

дикие животные (в том числе некоторые насекомые увеличенного размера, чтобы они напоминали монстров, а также доисторические);

- мебель (кукольного размера);
- предметы домашнего обихода (тарелки с едой, кухонная утварь, вазы, часы, телевизоры, горшки с цветами, украшения, посуда и практически все, что можно представить у себя дома);
элементы улицы (тротуары, фонарные столбы, дорожные знаки, светофоры);
изгороди, деревья, транспорт (легковые автомобили, грузовики, мотоциклы, полицейские, пожарные машины, «скорая помощь»);
поезда, пароходы, самолеты (в том числе полицейские, военные, а также вертолеты);
здания (церкви, дома, архитектурные детали – маленькие и без соблюдения масштаба, но дети обычно не обращают на это внимания).

Кроме того, разнообразные предметы – заместители: природный материал (камушки, шишки, палочки, ракушки), мелкий конструктор (брусочки, дощечки разного размера, строительные блоки), бусины, кусочки тканей и т.д. Таким образом, ребенок имеет возможность создать собственное отражение недостающего предмета.

Для работы потребуется два стола, желательной круглой формы. Все дети делятся на две подгруппы (не более 5-6 чел.), каждая из них работает за своим столом.

Детям предлагается рассмотреть все лотки с предметами. Если они пытаются играть с ними, их останавливают. Этот запрет сохраняется на протяжении всей деятельности.

Создание миров может быть свободным и тематически заданным. В зависимости от этого даются инструкции: «Создай свой мир, такой, как ты захочешь» и «Вы будете создавать детский городок, такой, какой хотите».

Тематика миров: *природный* – «В мире животных», «Мир насекомых», «Водный мир», «Мир растений»; *социальный* – «Детский сад», «Моя группа», «Детская площадка»,

«Детский городок», «Детский парк»; *необычный* – «Мир после катастрофы», «Мир после наводнения», «Подземный мир», «Мир на другой планете».

Дети выбирают из предложенного материала предметы, нужные им для сотворения мира, с их помощью выстраивают его на столе. Время не ограничено. Ребенок воплощает свою идею без вмешательства со стороны взрослого. Очень важна значимость самой ситуации.

* Составляется полный или частичный рассказ о своем мире: ребенок может рассказать то, что хочет, или может отказаться от рассказа. Педагог может задавать ребенку вопросы о происходящем в мире: «Что есть в твоём мире? Что происходит здесь? (Указывает на конкретную сцену.) Что делает персонаж? А что будет потом?» и т.п. Благодаря этому ребенок осмысливает свою работу, взаимосвязи между отдельными элементами мира.

Результат должен быть обязательно *сфотографирован*. Фотография окончательного варианта мира, созданного ребенком, служит памяткой о его живом и динамичном творении. С ее помощью в дальнейшем можно делать отметки о происходящих в нем изменениях. К тому же ребенок ощущает удовлетворение от ценности созданного им мира и нашего желания сохранить о нем память.

2Г. СЛУШАЛИ: Кирпаневу В.А. Организация игры-соревнования

Форма организации:

- деление всех участников игры на две команды, которые соревнуются в выполнении заданий;

- ограничение во времени (25-30 мин).

Условия проведения

Четко продумать предметно-пространственную среду. Необходимо свободное помещение, в котором дети могут двигаться без препятствий и задержек во время выполнения заданий.

Соревновательные мотивы могут быть:

личностными, когда каждый ребенок зарабатывает фишки за выполнение заданий только для себя, а по их количеству определяется игрок-победитель;

командными, когда за правильно выполненное задание очко получает вся команда, и по их количеству выявляется команда-победитель;

-лично-командными, здесь реализуются как личные, так и групповые мотивы: каждый ребенок по ходу игры зарабатывает фишки для себя, но затем очки всех игроков одной команды складываются, подсчитываются, и по их общему количеству выявляется команда-победитель.

Соревновательные задачи могут быть также личностными и командными. Игра начинается с деления команды: с помощью считалки, по симпатиям детей, могут быть команды мальчиков и девочек, а также педагог может сам спланировать деление по индивидуально-типологическим особенностям детей, степени их активности, используя раздаточный материал двух видов.

Игры-соревнования могут проводиться в рамках одной деятельности:

-развивающей с интеллектуальными заданиями;

речевой с заданиями дидактического характера;

-познавательной с различными вопросами, заданиями на обобщение, классификацию предметов;

-двигательной с индивидуальными заданиями и в парах.

Итог

Подсчитывается общее количество фишек и определяются победители. Проводится награждение. Медали за первое и второе места даются всем участникам, а вот приз получает только победившая команда. Здесь решается личностная задача: формирование умения переживать опыт неудач.

Педагог может вводить и индивидуальные призы с целью поднять личный статус ребенка с низкой самооценкой или отметить какие-либо качества, проявленные в ходе игры: находчивость, целеустремленность, организованность, самостоятельность. Можно награждать самую дисциплинированную, самую дружную команду.

3. СЛУШАЛИ: методиста Золотареву О.А.

Выполнение годовых задач работы ДГ на 2023-2024 учебный год.

1 Способствовать созданию системы работы по формированию основ экологического мировоззрения и культуры, развивать познавательный интерес в процессе поисково-исследовательской деятельности.

2. Внедрить STEM-технологии в работе с детьми как инновационный подход к развитию предпосылок научно-технического творчества у детей.

3 Развивать творческие способности детей через совместную деятельность со взрослыми в художественно-эстетическом направлении.

4. Продолжать оптимизировать нравственно-патриотическое воспитание детей как системное условие личностного развития ребенка в социокультурном пространстве ДГ и семьи в условиях реализации ФГОС ДО.

Голосование:

За – 10 человек,

Против – 0 человек,

Воздержались – 0 человек.

4. СЛУШАЛИ: методиста Золотареву О.А.

Утверждение плана летне-оздоровительной работы на 2024 год

Голосование:

За – 10 человек,

Против – 0 человек,

Воздержались – 0 человек.

5. Утверждение положения об образовательной программе

Голосование:

За – 10 человек,

Против – 0 человек,

Воздержались – 0 человек.

6. РЕШЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОВЕТА № 4:

1. Принять работу всего коллектива Дошкольной группы «Alice» за 2023-2024 учебный год. (Хорошей)

2. Ответственному за ведение сайта разместить на официальном сайте план работы летне-оздоровительной работы ДГ до 01.06.2024 г.

3. Принять к сведению планирование цели и задач учреждения на следующий учебный 2024-2025 учебный год.

Проголосовали:

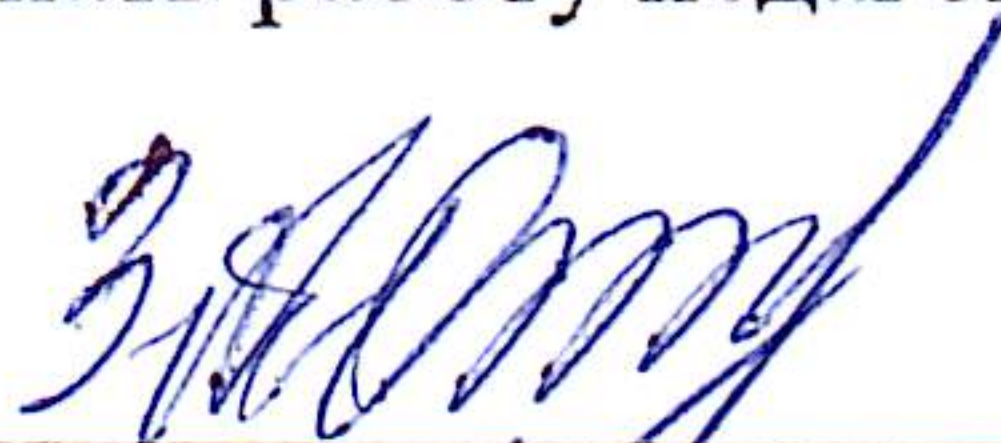
За - 10 человек,

против - 0.

Воздержались -

Постановили: признать работу педагогического совета удовлетворительной - единогласно.

Председатель _____



О.А. Золотарева

Секретарь _____



О.А. Подситкова