

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

Педсовет – дидактическая игра



Разработчик
Никульшина И.В.,
старший воспитатель

ГО Краснотурьинск
2021 год

Педсовет – дидактическая игра

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.

7. 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 ...».

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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).

12. 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.

Ещё 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.

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

Использованные нормативные документы и интернет-ресурсы:

1. ФЗ РФ «Об образовании в Российской Федерации», N 273-ФЗ | СТ. 87
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»
3. <https://cyberpedia.su>
4. <https://ds23.centerstart.ru/sites/ds23.centerstart.ru>
5. <https://infourok.ru>
6. https://ciur.ru/izh_dou
7. <http://www.eduportal44.ru>
8. <https://vospitanie.guru>
9. <https://svu-licey.minobr63.ru>

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 ДОО 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.

РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ:

- произошло повышение профессиональной компетентности педагогических кадров МАДОУ №__ в использования игровых и проблемных образовательных ситуаций в воспитании духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста;
- 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 правильно подбирают парные карточки с игровыми и проблемными образовательными ситуациями для формирования духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста и закрепить их на карту-игровое поле;

- 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; клей-карандаш – 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 сыграть в дидактическую игру «Универсальное лото».

Цель: совершенствование компетентности педагогов в использовании игровых и проблемных образовательных ситуаций в воспитании духовно-нравственных качеств детей дошкольного возраста.

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 малочисленен, 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 условиями 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 цветов 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)

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

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 малышкой и малышей. Она угостила всех малышкой 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?

Совесь

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, сопереживанию, 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, сорадости, 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
Совесть	Зависть, доброжелательство

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

**Пакет № 4 /дополнительный/
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.

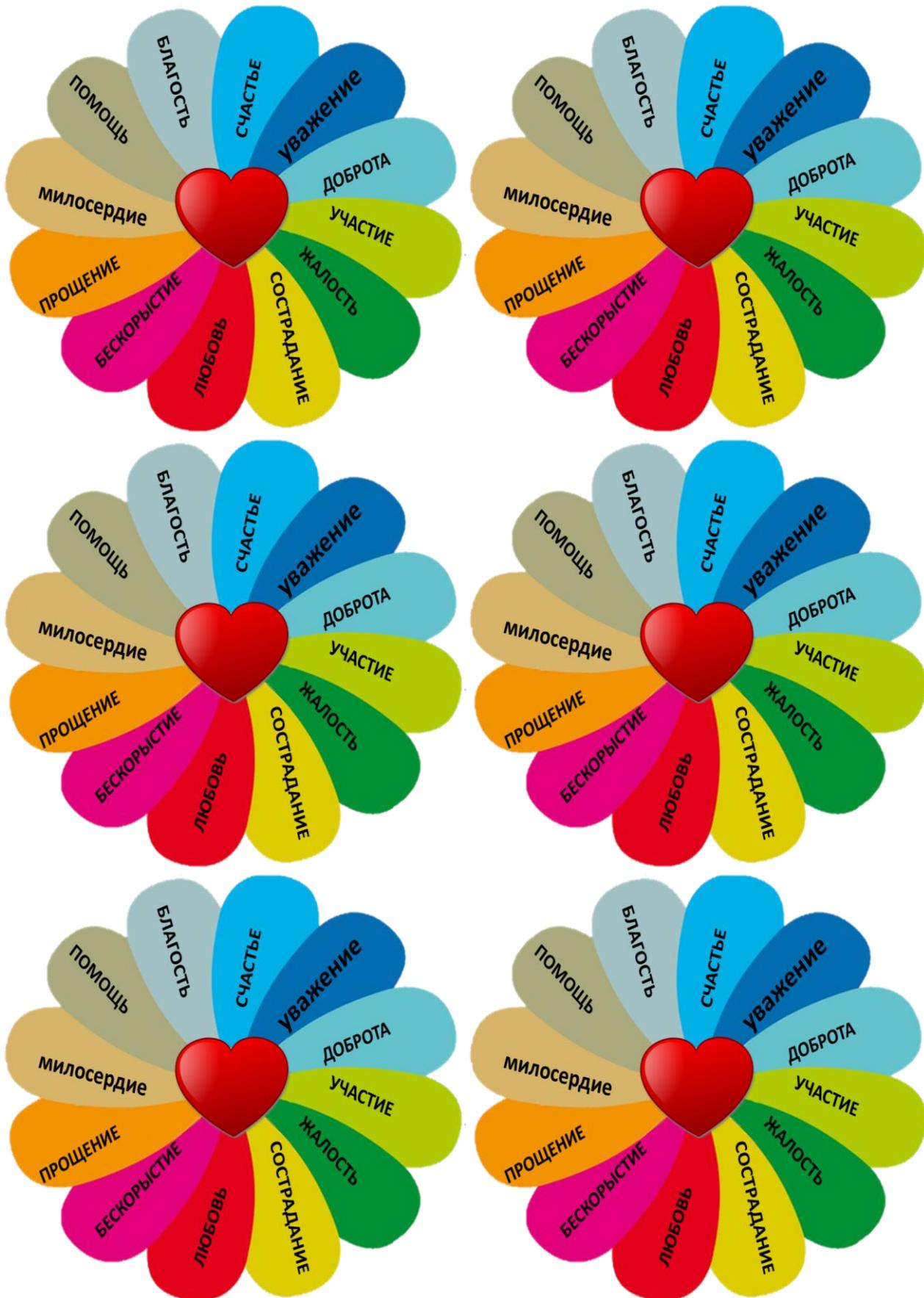


ДРУЖБА	ВРАЖДА
ПРАВДА	ЛОЖЬ
ДОБРО	ЗЛО
МИЛОСЕРДИЕ	ЖЕСТОКОСТЬ
ЩЕДРОСТЬ	ЖАДНОСТЬ
ВЕРНОСТЬ	ПРЕДАТЕЛЬСТВО

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

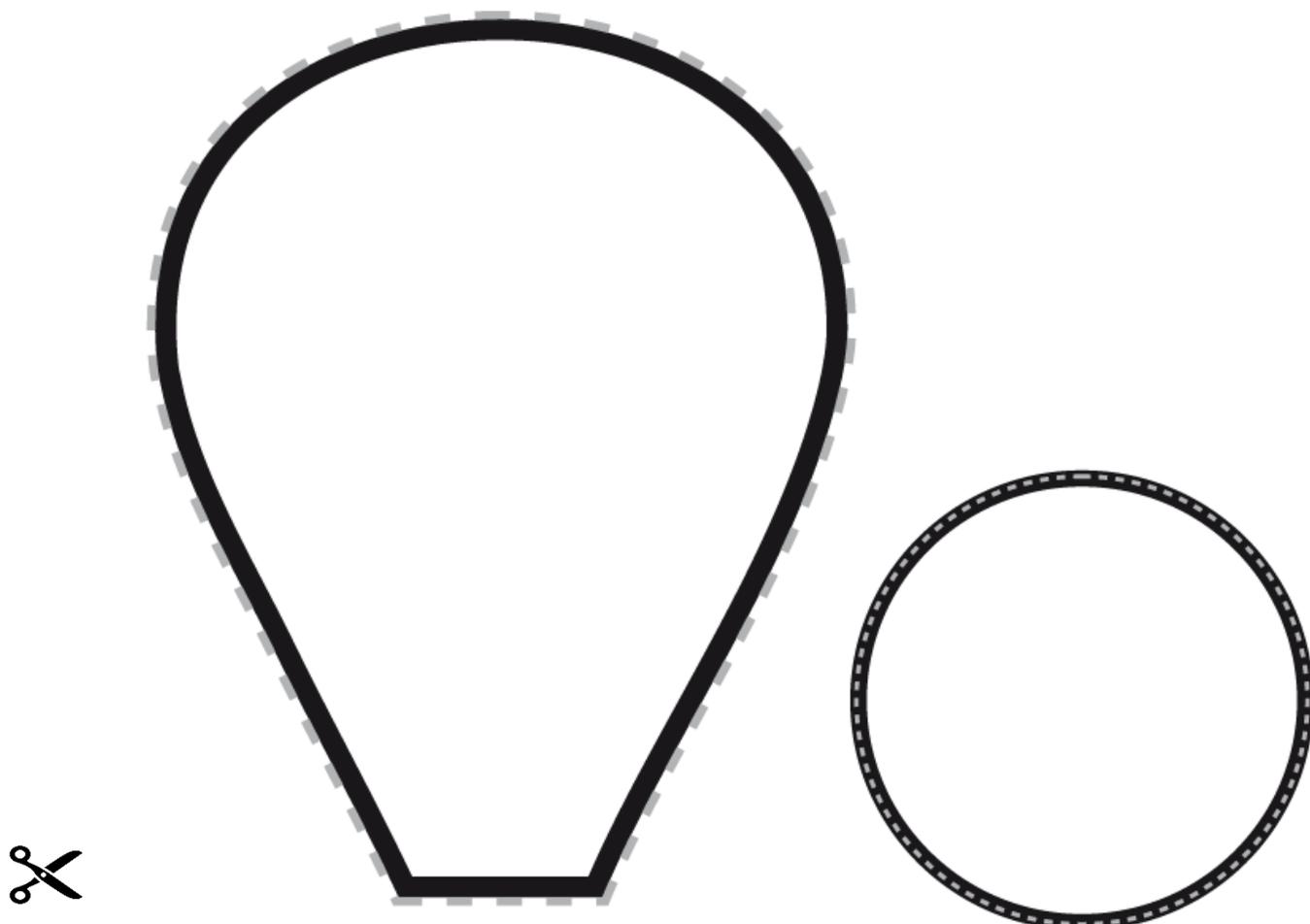
БЛАГОДАРНОСТЬ	НЕДОВОЛЬСТВО
ТРУДОЛЮБИЕ	ЛЕНЬ
ВЕЖЛИВОСТЬ	ХАМСТВО
ХОРОШО	ПЛОХО
ТРУСОСТЬ	ХРАБРОСТЬ
ЛЮБОВЬ	НЕНАВИСТЬ

МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАГРАЖДЕНИЯ



муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47 комбинированного вида»
юридический адрес 624440, Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Клубная, 12
телефон 8 (34384) 3-02-79 e-mail: mbdou47@bk.ru

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.