МБДОУ- детский сад №7 «Орлёнок» г. Клинцы

Консультация

«Технология педагогические игры в наставничестве: практические инструменты для сопровождения и раскрытия потенциала участников образовательного процесса»

Старший воспитатель:

Губанова М.А.

г. Клинцы, 2025г.

Уважаемые коллеги! Сегодня предлагаю вам познакомиться с технологией педагогические игры и разобрать как их можно применять в работе наставничества

Почему именно педагогические игры?

Использование настольной педагогической игры способствует повышению познавательной активности, развитию мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности, а новые знания, умения, навыки формируются на основе игрового опыта в непринужденной атмосфере.

Настольные игры – инструмент популярный не только среди молодежи, как основное занятие для веселого и увлекательного времяпровождения, но и педагогическая технология, которую можно использовать для работы с педагогами.

Если видоизменить игру, скорректировав правила и определив цели, можно ее применять и для работы в рамках наставничества.

В чем же **преимущества** применения игровых практик в работе с педагогами?

Вот некоторые из них:

1. Мотивация.

Игровые методы, такие как награды, рейтинги, уровни сложности, вызывают у сотрудников азарт к деятельности.

2. Вовлечение в профессиональную трудовую деятельность.

Игровые практики помогают повысить и развить профессиональные компетенции, лидерские качества, сплотить коллектив.

3. Адаптация.

Игровые технологии, помогают новым сотрудникам оперативно познакомиться с различными терминами, содержанием и понять особенности деятельности.

4. Коммуникация

В ходе игр специалисты активно общаются друг с другом и с более опытными коллегами, проживают общую историю, получают не только знания и навыки, но и яркие впечатления.

5. Развитие мышления.

Использование настольных игр способствует развитию логического, критического, аналитического мышления, памяти, воображения.

6. Установление связей.

Игровые практики, способствуют установлению связей между специалистами, выявлению лидерских качеств, а также раскрытию специалистов с неформальной стороны.

7. Интерактивность.

Настольные игры предполагают со-обучение, где наставник и подопечный являются субъектами учебного процесса. Наставник может выступать в роли организатора процесса, лидера группы или участника игры.

8. Возможность оценить имеющиеся навыки.

Опытным наставникам игра помогает оценить имеющиеся навыки и увидеть возможные зоны роста.

9. Закрепление практических моментов.

С помощью игры можно проверить, насколько участники обучения освоили те или иные практические инструменты.

Но лучше один раз попробовать, чем долго изучать! Поэтому предлагаю перейти к практической части..., и продегустировать их на собственный вкус!

Практическая часть

Педагогических игр множество, применение их на практике зависит от поставленных целей и нестандартного мышления организатора игры, но главное, чтобы была динамика достижений положительного результата!

Однако, в применении игр должна существовать определенная структура. В нашем случае это:

1. Формирование базы наставляемых и наставников, а исходя из результатов игры- наставнических пар.

В этом могут помочь такие игры, как:

«Бестолковый словарик» поможет узнать уровень понимания педагогами основных определений, используемых в дошкольном образовании и для опытных педагогов он как раз оказывается толковым!

Еще одна игра «Ты- лидер!». В ней в зависимости от поставленных вопросов, можно изучить западающие или отлично сформированные знания!

Предлагаю испытать свои лидерские качества на практике!

Выбирайте фишки и располагайте их на игровом поле! Вам необходимо определить ведущего (он же «банкир»), который не участвует в игре, а только следит за результатом! Игроки по очереди берут из колоды верхнюю карточку и выполняют действие или отвечают на вопрос. За правильный ответ или действие получают «зарплату», по мере накопления финансов перемещают фишки по игровому полю. Побеждает тот игрок, который заработает больше! Соответственно его можно определить как лидера или наставника, игрок заработавший меньше становится наставляемым.

Для уточнения знаний педагогов в выбранной области также можно использовать игру «Ответ за 10 секунд», в нее играть достаточно просто: взять верхнюю карточку из колоды, прочитать вопрос, запустить таймер и за 10 секунд ответить на него.

2. Для организация работы наставнических пар.

Игры «Педагогический альянс», «Проектант»

3. Завершение наставничества, получение результата.

Игра «Сложный выбор» поможет узнать о поведении педагога в нестандартной ситуации.

1. ИГРЫ-МОТИВАТОРЫ

Для выявления уровня знаний педагогов и для определения приоритетных направлений наставничества, вместо стандартных тестов также можно использовать игру!

Вашему вниманию сегодня я представляю такие игры, как:

- **«Бестолковый словарь»**, где необходимо дать определение выпавшей карте. За правильный ответ участники получают «конфетки». Побеждает тот, у кого больше «конфеток».
- **«Факт или фейк?»**. В данной игре есть поле с 5 секторами и стрелкой, вращая которую выпадает определенная категория вопросов. Педагог, которому выпала данная категория, достает из колоды данной категории

верхний вопрос и отвечает на него. За правильный ответ педагоги получают фишки. Побеждает тот, у кого больше фишек.

2. ИГРЫ- КОНСТРУКТОРЫ

Педагогические игры помогают в совершенствовании профессионального мастерства, могут формировать у педагогов потребность в творчестве, развивать находчивость, сообразительность, нестандартность мышления.

И в этом, а также в дальнейшем саморазвитии молодым специалистам могут помочь такие игры, как:

- **«Проектант»** . В данной игре присутствует игровое поле, фишки и кубик. Цель данной игры собрать все компоненты организованной образовательной деятельности, в нашем случае по физическому развитию. Бросая кубик педагог перемещает свою фишку на выпавшее количество клеток, где красная клетка- «программные задачи», оранжевая- упражнения вводной части, желтая- общеразвивающие упражнения, зеленые- основные виды движений, синие- подвижные игры и фиолетовые- окончание деятельности, рефлексия и берет себе из колоды данного цвета необходимую карточку. Побеждает тот игрок, который соберет быстрее всех все занятие.
- **«Веселый альянс»** В ходе данной игры педагоги решают различные педагогические ситуации и находят к ним верные ответы.

Правила игры:

1.Игровое поле кладётся в центр стола. Карточки педагогических ситуаций выкладываются стопками в центр поля. Карточки «Страховка» находятся у ведущего.

2.Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

3.Если фишка попала на голубую клетку, игрок решает педагогическую ситуацию «ООД»; зелёная клетка – «С/р игра»; жёлтая – «Коллеги»; фиолетовая – «Родители»; красная – «Администрация». На обдумывание игроку дается 1 минута. Если игрок отвечает неверно, он пропускает следующий ход.

4.Если фишка остановилась на клетках:

«Блиц!» - игрок должен ответить на 3 вопроса, без права на обдумывание. Если игрок отвечает неверно, он пропускает следующий ход.

«Сюрприз» - не заглядывая в карточку, игроку дают право выбора – отвечать самому или отдать вопрос любому игроку. В случае неправильного ответа, ход пропускает игрок, которому перешел вопрос.

«Страховка» - карта уберегающая игрока от пропуска хода в случае неправильного ответа. Карту можно использовать только один раз.

«Шутка-минутка» - шуточные вопросы игрокам о дошкольном учреждении.

Побеждает игрок, который первым дошел до финиша.

Данные игры развивают умение и желание педагогов взаимодействовать друг с другом для решения нестандартных ситуаций.

3. ИГРЫ- ТЕСТЫ

Поиграв в различные игры, усвоив определенные знания с молодыми специалистами можно провести игры, которые помогут проанализировать успешность применения игровой технологии на практике. Для этого можно использовать уже знакомые нам игры: «Бестолковый словарик» и «Факт или фейк» или такие игры, как:

- **«Квикли»**, здесь педагоги по очереди вытаскивают из колоды карт верхнюю и из предложенных вариантов ответов выбирают, тот, который они считают правильным, справившийся с заданием забирает себе карту, если ответ не верный- право ответа переходит следующему игроку. Побеждает тот, кто соберет наибольшее количество правильных ответов.
- **«Ты должен это знать!»** Суть данной игры также состоит из правильных ответов на вопросы, но ответить необходимо за 60 секунд.

Цели игр с педагогами могут быть разными, например:

Создание дружного и сплочённого коллектива.

Совершенствование профессионального мастерства.

Вовлечение педагогов в коллективную деятельность.

Профессиональное развитие педагогов.

Однако, в зависимости от поставленных задач, каждую из игр можно изменить и есть возможность редактирования как категорий, так и других частей игры.

Таким образом, используя настольные игры в работе с педагогами мы достигаем следующих основных целей:

- Активизация теоретических знаний об аспектах методики воспитания;
- Развитие логического, критического, аналитического мышления, памяти, воображения;
- Тимбилдинг (создание благоприятных, плодотворных условий для взаимодействия и сотрудничества педагогов).

А следовательно, интеллектуальные настольные игры – интересный способ совершенствования педагогических навыков педагогов.