**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад №8 «Белоснежка»**

**План-конспект**

**проведения педагогического совета по теме**

***«Интенсификация образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования)»***

**заместитель заведующего *С.И.Медведева***

**город Мегион, 2018 год**

**Цель:** анализ организации работы педагогического коллектива по формированию у участников образовательных отношений (детей, родителей) валеологической компетентности как ведущей ценности и мотивации к здоровому образу жизни у детей дошкольного возраста

**Участники:** педагогические работники Учреждения

**Оборудование:** музыкальные заставки, стулья по количеству участников педагогического совета, карты игральные (2 колоды), повязки на шею

**Место проведения:** музыкальный зал

**Форма проведения:** деловая игра «Мафия»

**Ход педагогического совета**

*«Недостаточно только получить знания, надо найти им применение.
Недостаточно только желать, надо делать!»****Иоганн Вольфганг Гёте***

**Ведущий 1:**

Добрый день, уважаемые коллеги!

Я приветствую вас и поздравляю с тем, что вы стали участниками популярной психологической игры «Мафия», которая позволит нам подвести итоги работы коллектива по решению первой годовой задачи  ***«Интенсификация образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования)».***

Прошу всех завязать у себя на шее галстуки как символ того, что вы являетесь участниками игры.

**Ведущий 2:**

Работу нашего педсовета организуем необычным способом: сейчас при помощи карт мы разделимся на две команды: команду «Черных» и команду «Красных», где роли команд будут распределены следующим образом: **«Красные» -** это мирные жители, а **«Черные» -** мафия.

Игра разделяется на меняющиеся этапы двух видов: **ночь и день.**

**Задача игры:** «Черные» должны ликвидировать «Красных» и наоборот.

**Ведущий 1:**

Перед тем, как раздать карты объясняю правила игры в «Мафию» подробнее...

**Первая «ночь» -** самое начало игры и все без исключения игроки должны закрыть глаза и опустить голову вниз. Затем каждый игрок, по-очереди, открывает глаза, вытягивает карту, изучает, запоминает ее и прячет карту, затем игрок закрывает глаза и опускает голову вниз обратно.

Игроки должны наклонить головы вниз для того, чтобы оживление соседей или шорохи не стали источником какой-либо дополнительной информации для них.

**Ведущий 2:**

После слов ведущего **«Мафия просыпается»**, игроки с черными картами открывают глаза и знакомятся между собой. Это исключительная ночь, когда вся мафия открывает глаза. Она предоставлена им для того, чтобы без помощи слов договориться о порядке ликвидации «Красных». «Договор» следует проводить очень и очень тихо, так как сидящие в непосредственной близости «красные» участники могут почувствовать любое движение. Когда ведущий говорит, что «мафия засыпает», «черные» участники засыпают, т.е. закрывают глаза и наклоняют голову вниз.

После знакомства наступает утро, и тогда все игроки открывают глаза.

**Ведущий 1:**

Днем проходит обсуждение. Профессиональные правила игры в «Мафию» гласят, что каждый игрок располагает минутой для выражения своих мыслей, идей и подозрений. «Красным» необходимо выявить «Черных» игроков и устранить их путем голосования. А «Черные», в свою очередь, должны обеспечить себе железное алиби и ликвидировать достаточное количество «красных» участников. «Черные» знают «кто есть кто», поэтому находятся в более выгодном положении.

Обсуждение начинает первый игрок, определенный ведущими, и далее по кругу. За время дневного обсуждения участники могут выдвигать кандидатуры игроков (каждый игрок - не более одной) с целью отстранить их от игры. По окончании обсуждения проводится голосование. Тот кандидат, который набрал большее количество голосов, покидает игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

Дальше этот игрок в игре не участвует, является только пассивным наблюдателем. Но в обязательном порядке выполняет также все задания ведущих при наступлении дня и ночи.

**Ведущий 2:**

Затем обратно наступает ночь. Ведущий уже после слов **«Мафия начинает охоту»** показывает на игроков один за другим, и, когда на определенном номере вся мафия одновременно выстрелит - игрок поражен. Правила игры в «Мафию» таковы, что если кто-либо из мафиози «стреляет» в другой номер, либо не делает «выстрел» вообще, Ведущий определяет промах. «Стрельба» происходит путем имитации выстрела. Ведущий объявляет снова: «Мафия засыпает». Игроки закрывают глаза, и тогда Ведущий извещает о начале второго дня. Этот и все последующие круги повторяются, как и в первый день. Дни и ночи будут чередоваться до победы той или иной команды. Именно победой одной из команд заканчивается игра «Мафия», правила которой очень просты, если следовать им.

**Ведущий 1:**

**Особые условия:**

Мафия имеет право на два выстрела ночью. И если выбор игрока был 100% точным (единогласным), то этот игрок выходит из игры при наступлении утра, так как ночью был ликвидирован мафией, т.е. убит.

 Мирные жители днем в свою очередь могут также вычислить и ликвидировать двух предполагаемых игроков мафии путем голосования.

**Ведущий 2:**

На повестке дня у нас 3 вопроса, поэтому в нашей игре будет 6 дней и 7 ночей:

**Первая ночь –** распределение ролей, знакомство с мафией,

**Вторая и последующие ночи –** обсуждение вопросов, согласно повестке педсовета, они будут обозначены ведущими.

Правила игры понятны всем? Итак, мы начинаем…

**Ведущий 1:**

Наступает ***первая ночь***, ночь знакомства, распределения ролей.

Все жители детского сада «Белоснежка» засыпают. Просыпается только тот, житель, к которому ведущие прикоснутся. Игрок открывает глаза, вытягивает карту, изучает, запоминает ее и прячет карту, затем игрок закрывает глаза и опускает голову вниз обратно. И так дальше, пока все игроки не получат карты. Действуем все в полной тишине, стараемся издавать как можно меньше звуков, шума, чтобы не выдать себя.

**Ведущий 2:**

Ночь продолжается. Все жители Белоснежки спят. Роли распределены. У нас определились две команды: команда красных – мирные жители, команда черных – мафия. Теперь наступил момент, когда мафия может познакомиться друг с другом. **Мафия просыпается.** Напоминаю, что без помощи слов вы должны договориться о порядке ликвидации «Красных». «Договор» следует проводить очень и очень тихо, так как сидящие в непосредственной близости «красные» участники могут почувствовать любое движение.

**Ведущий 1:**

Наступило утро. Жители проснулись. И прежде чем снова наступит ночь, уважаемые жители, очень внимательно присмотритесь друг к другу, проанализируйте поведение каждого игрока, попробуйте определить для себя предполагаемого игрока команды мафии. Напоминаю, что мирные жители днем могут ликвидировать двух предполагаемых игроков мафии путем голосования, большинства голосов.

**Ведущий 2:**

Объявляю, что в первую ночь никаких проблем в детском саду не выявлено:

-локальные нормативные акты, регламентирующие организацию образовательного процесса в текущем учебном году, в наличии: Образовательные программы, расписание НОД, режим дня, План работы Учреждения, циклограммы рабочего времени и образовательной деятельности;

-образовательный процесс организован в соответствии с вышеуказанными актами,

-документы в наличии: групповая документация, рабочие программы, ведомости учета, календарный план. Все документы ведутся в системе (за исключением единичных случаев, которые отрабатываются индивидуально с педагогами).

***Решения установочного педагогического совета выполняются в полном объеме.***

**Ведущий 1:**

Наступает **ночь.** Жители засыпают.

Один из членов мафии через своего информатора узнал, что в Белоснежке определилась большая проблема: *работа педагогического коллектива по интенсификации образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования) находится на низком уровне. В частности организация развивающей предметно-пространственной среды.*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв. Мафия сделала свое грязное дело и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
| 1.
 |
|  |

**Ведущий 2:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме, так ли это, как утверждает информатор. Для начала предоставим с**лово Яхиной Н.Т.,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами тематического контроля по направлению «Создание условий».*

**Ведущий 1:**

Результаты тем.контроля показывают, что в целом уровень организации развивающей предметно-пространственной среды *во всех групповых комнатах, игровых комнатах, кабинетах, залах учреждения* для организации работы педагогов по интенсификации образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования) оптимальный, **удовлетворительный.**

Но существуют и проблемы. Угроза нависла над некоторыми мирными жителями, поэтому дадим им слово для того, чтобы они оправдались, отвели от себя подозрение и определили предполагаемого члена мафии.

**Ведущий 2:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 1:**

Педагогами обеспечивается ***трансформируемость пространства***, которая предполагает возможность изменения развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации только в 2 группах (17%).

В 10 группах (83%) педагогами не обеспечивается в полном объёме изменение развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, лексической темы.

**Ведущий 2:**

***Марченко Н.В.,*** почему вами не осуществляется работа поизменению развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации?

***Кондратьева Т.Ф.,*** почему вами не осуществляется работа поизменению развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации?

***Кононенко И.Л.,*** почему вами не осуществляется работа поизменению развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации?

**Ведущий 1:**

Педагогами обеспечивается ***трансформируемость пространства***, которая предполагает изменения от меняющихся интересов и возможностей детей только в 3 группах (25%)

**Ведущий 2:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 1:**

Объекты РППС ***полифункциональны:*** выполняют разные функции, решают разные задачи; по-разному и пригодны для использования в разных видах детской деятельности (в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре) в 9 группах (75%).

 В 3 возрастных группах (25%) педагоги не ответили на вопросы, касающиеся применения того или иного игрового пособия или оборудования для реализации различных задач в ходе образовательного процесса с детьми:

**Ведущий 2:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 1:**

Мы выслушали мнение 9 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 9 кандидатур игроков (каждый игрок - по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |

**Ведущий 2:**

Наступает **ночь.** Жители засыпают.

*Обозначилась вторая проблема, касающаяся планирования организации детской деятельности с использованием интерактивного развивающего оборудования.*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Ведущий 1:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме. Для начала предоставим с**лово Селиверстовой Е.Б.,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами тематического контроля по направлению «Планирование работы».*

**Ведущий 2:**

По результатам тем.контроля видно, что уровень планирования форм организации детской деятельности с использованием интерактивного развивающего оборудования (рабочие программы, календарные планы) ***удовлетворительный.***

Исходя из результатов анализа планирования форм организации детской деятельности с использованием интерактивного развивающего оборудования видно, что низкий процент показал: *25% - воспитатели, 33% - специалисты (педагогические работники) –* критерий «Мультимедийные и интерактивные учебные пособия»,

47% - воспитатели – критерий «Игры, дополненные презентацией».

**Ведущий 1:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 2:**

Мы выслушали мнение 8 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 8 кандидатур игроков (каждый игрок – по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

**Ведущий 1:**

Наступает **ночь.** Жители засыпают.

*Обозначилась третья проблема, касающаяся планирования работы с родителями, направленной на повышение педагогической грамотности родителей воспитанников в вопросах использования интерактивного развивающего оборудования, и практической реализации плана*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Ведущий 1:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме. Для начала предоставим с**лово Галлямовой Д.Р..,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами тематического контроля по направлению «Работа с родителями».*

**Ведущий 2:**

По результатам тем.контроля видно, что в данном направлении обозначаются серьезные проблемы.

**Ведущий 1:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 1:**

Мы выслушали мнение 5 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 5 кандидатур игроков (каждый игрок – по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |

**Ведущий 2:**

Наступает **ночь.** Жители засыпают.

*Обозначилась четвертая проблема, касающаяся организации работы с детьми, использования форм организации детской деятельности с использованием интерактивного развивающего оборудования*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Ведущий 1:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме. Для начала предоставим **слово Климушкиной-Афанасьевой И.В.,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами тематического контроля по направлению «Работа с детьми».*

**Ведущий 2:**

Выявленная проблема касается системного использования интерактивного оборудования при организации образовательного процесса с детьми воспитателям всех возрастных групп, т.е. отсутствие системы.

Вопросы к педагогам.

**Ведущий 1:**

Мы выслушали мнение 3 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 3 кандидатур игроков (каждый игрок – по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

**Ведущий 2:**

Наступает **ночь.** Жители засыпают.

*Обозначилась очередная проблема, касающаяся работы методического кабинета, педагогического коллектива по направлению «Интенсификация образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования)», оценки существующей системы работы ДОУ, направленной на интенсификацию образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования)*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Ведущий 1:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме. Для начала предоставим с**лово Богалеевой Ю.Н.,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами анкетирования.*

**Ведущий 2:**

уровень работы методического кабинета, педагогического коллектива по данному направлению удовлетворительный.

Вопросы к педагогам

**Ведущий 1:**

Уровень существующей системы работы ДОУ, направленной на интенсификацию образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования) родители признали высоким.

**Климушкина-Афанасьева И.В.**,согласны ли вы с данным выводом? Как оцениваете свою роль, свой вклад в общую работу коллектива?

**Ведущий 2:**

Мы выслушали мнение 4 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 4 кандидатур игроков (каждый игрок – по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |

**Ведущий 1:**

Наступает последняя, решающая **ночь.** Жители засыпают.

*Обозначилась очередная проблема, касающаяся того, что педагоги Учреждения неохотно делятся опытом работы по годовой задаче «Интенсификация образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении через реализацию инновационных идей (использование интерактивного развивающего оборудования)».*

Мафия начинает охоту: делает два выстрела, определяет двух жертв и засыпает.

Начинается новый день. Просыпаются все жители Белоснежки кроме:

|  |
| --- |
|  |
|  |

**Ведущий 2:**

Давайте попробуем разобраться подробнее в обозначенной проблеме. Для начала предоставим с**лово Яхиной Н.Т.,** жителю Белоснежки: *ознакомление с результатами тематической (методической) недели «Аукцион педагогических идей»*

**Ведущий 1:**

Вопросы к педагогам

**Ведущий 2:**

Мы выслушали мнение 2 жителей Белоснежки. За время дневного обсуждения участники выдвинули 2 кандидатур игроков (каждый игрок – по одной) с целью отстранить их от игры.

Теперь давайте проведем голосование. Те 2 кандидата, которые набрали большее количество голосов, покидают игру, предварительно открыв свою карту и сняв с шеи завязанный галстук.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |

**Ведущий 1:**

Наша игра подходит к концу. Визуально вы можете видеть какое количество участников осталось в игре, кто был очень убедителен в своих высказываниях и кому поверили жители. Давайте раскроем карты и увидим, чья команда сегодня победила.