

Управление образования администрации Ростовского муниципального района

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 8»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 22»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 13»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 2 Солнышко»

КОМПЛЕКС МЕРОПРИЯТИЙ «ПРОКАЧАЙ СВОЙ SKILL»,

направленный на формирование профессионально-личностных компетенций SOFT SKILLS (4-K) у педагогических команд ДОУ, для эффективного взаимодействия с семьями, имеющих детей от рождения до 3-х лет через сетевое сообщество «ДЕТИ В ПРИОРИТЕТЕ», в рамках реализации муниципальной инновационной площадки



Содержание

Введение.....	3
Компетенции «4-К»: Коммуникативная компетентность.....	6
Компетенции «4-К»: Критическое мышление.....	17
Компетенции «4-К»: Кооперация (командная работа).....	22
Компетенции «4-К»: Креативность	33
Тренинги с педагогами и родителями.....	46
Мастер-класс «Прокачай свой SKILL».....	51
Анкета «Изучение уровня развития гибких навыков у педагогов (Soft skills)».....	54
Литература.....	55
Фотоматериалы	56

Комплекс мероприятий разработали:

- Таланина Ю.В. заведующий МДОУ «Детский сад № 8»
Рогозина Ю.Е. заведующий МДОУ «Детский сад № 13»
Замятина З.А. заведующий МДОУ «Детский сад № 22»
Фирсова Т.В. заведующий МДОУ «Детский сад № 2 Солнышко»
Тетерина К.С. старший воспитатель МДОУ «Детский сад № 13»
Должникова О.М. старший воспитатель МДОУ «Детский сад № 22»
Морозова Н.Н. старший воспитатель МДОУ «Детский сад № 2 Солнышко»
Дьяковская М.Л. педагог-психолог МДОУ «Детский сад № 8»
Лаптева А.П. педагог-психолог МДОУ «Детский сад № 13»
Малова Д.Н. педагог-психолог МДОУ «Детский сад № 22»



Введение

Процесс модернизации образования предъявил серьезные требования к дошкольным учреждениям, как первой ступени в системе непрерывного образования. Повышение качества дошкольного образования находится в прямой зависимости от кадров.

Современное образование в настоящее время претерпевает глобальные изменения. При переходе от ресурсной экономики к экономике знаний на первый план выходит личность педагога и насколько она соответствует требованиям современного общества. Только с теми педагогами, кто готов развиваться и осваивать новые технологии, перестраиваться в быстро меняющихся условиях окружающей среды, возможно построить прогрессивное и конкурентоспособное общество.

Педагог должен обладать соответствующей профессиональной компетентностью. Под профессиональной компетентностью понимается совокупность профессиональных и личностных качеств, необходимых для успешной педагогической деятельности. Профессионально компетентным можно назвать педагога, который на достаточно высоком уровне осуществляет педагогическую деятельность, педагогическое общение, достигает стабильно высоких результатов в развитии и воспитании.

В качестве одной из важнейших составляющих профкомпетентности является способность самостоятельно приобретать новые знания и умения, а также использовать их в практической деятельности. Сегодня общество испытывает самые глубокие и стремительные перемены за всю свою историю. На смену прежнему стилю жизни, когда одного образования хватало на всю жизнь, приходит новый жизненный стандарт: «ОБРАЗОВАНИЕ ДЛЯ ВСЕХ, ОБРАЗОВАНИЕ ЧЕРЕЗ ВСЮ ЖИЗНЬ...».

В современном мире, чтобы быть успешным, недостаточно одних лишь глубоких знаний и опыта, нужно еще нечто.



Под «нечто» понимаются особые навыки, которые сегодня называют «мягкими навыками», или «гибкими навыками», или softskills. И чем глубже технологии проникают в нашу жизнь и выполняют рутинную работу, тем более востребованными становятся люди с развитыми гибкими навыками.

В современной терминологии выделяют два вида навыков: soft-skills и hard-skills. Hard-skills – это профессиональные навыки, знания и умения, которые понадобятся вам на работе.

Что же такое softskills? Это комплекс неспециализированных, важных для карьеры над профессиональными навыками, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью.

В 2016 году, в числе главных компетенций были названы 4К-компетенции. Концепция 4К — кооперации, коммуникации, критического мышления и креативности, четырёх навыков, которые помогают успешно действовать в любой сфере. 4К-Компетенции – это Компетенции XXI века.

Сегодняшний современный стиль педагогического взаимодействия с семьями, интегрированный с постоянно расширяющимся информационным полем, обуславливает постоянное развитие собственных компетенций, обновление формата знаний, и формирование новых навыков.

Практика взаимодействия с родителями детей раннего возраста показывает, что современные мамы и папы, воспитывающие малышей, испытывают трудности в решении проблем по воспитанию и развитию ребенка. Это обусловлено неумением моделировать общение с педагогами ДООУ, воспринимать собеседника безоценочно, адекватно, с позиции партнера. А педагог в свою очередь, не всегда заинтересован мобилизовать свой личностный потенциал на современный стиль общения, не готов работать в команде, не нацелен на результат, отсутствует желание находить время, чтобы подумать о своих действиях и результатах.



При таком взаимодействии обе стороны преодолевают коммуникативные и психологические барьеры общения,

Для эффективного взаимодействия с семьями, имеющих детей от рождения до 3 лет, педагогические команды ДОО считают необходимым развитие Softskills компетенций. В современном мире, чтобы быть успешным, недостаточно одних лишь глубоких знаний и опыта. Гибкие навыки необходимы не только для построения карьеры. Они помогают успешно взаимодействовать с людьми. Умение общаться и ясно излагать свои мысли, произвести хорошее впечатление, захватить внимание, способность управлять своими эмоциями - все это поможет раскованно вести диалог, спасет от приступов плохого настроения, поможет управлять временем, позволит экономить силы и поможет быстрее достигать поставленных целей.



Компетенции «4-К»: Коммуникативная компетентность

«Единственная известная мне роскошь — это роскошь человеческого общения» Антуан де Сент-Экзюпери.

Коммуникация – умение быстро и продуктивно налаживать контакты, слушать и слышать собеседника, доносить до понимания других людей свою точку зрения в формате «равный – равному».

Структура этой компетенции/навыка представлена так:

1. Готовность к коммуникации:

- Отсутствие страха при вступлении в коммуникацию, инициирование коммуникации, готовность ответить на чужой вопрос, готовность задать вопрос.

2. Адаптация к цели контексту коммуникаций и к партнеру:

- В различных ситуациях общения умение выбрать разные вербальные и невербальные средства коммуникации, ориентируясь на эмоциональный статус партнера.

3. Убеждающая коммуникация:

- Использование вербальных (словарного запаса и знания правил языка) и невербальных средств (жесты, мимика, интонация) для достижения цели коммуникации.

Упражнения, игры для формирования навыка - Коммуникация

«Пойми меня!»

Из участников выбираются три добровольца. Один человек получает две повязки, которыми в ходе игры он воспользуется, чтобы завязать себе глаза и рот. Второй участник получает беруши и повязку: в ходе игры он затыкает себе уши и завязывает рот. Третий игрок получает беруши и широкую резинку, которой он перехватит свои руки, чтобы в ходе упражнения не пользоваться ими (вместо резинки можно просто связать кисти рук вместе с помощью платка).



Раздавая реквизит для игры, тренер определяет коммуникативные возможности участников.

Первый – ничего не видит и не разговаривает. Он может лишь слышать и жестикулировать.

Второй – ничего не слышит. Кроме этого, ему запрещено говорить; его коммуникационные каналы – зрение и жестикуляция.

Третий в своем общении с партнерами имеет возможность говорить и видеть, но не может жестикулировать, а также ничего не слышит.

Отсечение коммуникационных каналов тем не менее не означает, что тройка просидит в тишине и спокойствии. Напротив, каждому из игроков придется проявить недюжинную активность, фантазию и энергию, чтобы при всех физических ограничениях общения договориться:

- какой подарок они купят общему другу на его день рождения;
- какое блюдо каждый из них приготовит на вечеринку, которую компания организует в складчину.

Упражнение - это непростое, но очень эффективное и веселое. Важно только, чтобы ведущий постоянно был в курсе развивающихся в малых группах событий и жестко контролировал соблюдение всех ограничений, наложенных на игроков. Поначалу участники могут путаться, но затем использование реквизита поможет им преодолеть проблемы и сконцентрироваться как на коммуникационной задаче, так и на самоконтроле.

«Без маски»

Каждому участнику дается карточка с написанной фразой, не имеющей окончания. Без всякой предварительной подготовки он должен продолжить и завершить фразу. Высказывание должно быть искренним. Если остальные члены группы почувствуют фальшь, участнику придется брать еще одну карточку.



Примерное содержание карточек:

«Особенно мне нравится, когда люди, окружающие меня...»

«Иногда люди не понимают меня, потому что я ...»

«Верю, что я ...»

«Мне бывает стыдно, когда ...»

«Особенно меня раздражает, что я ...»

«Символ уверенности»

Нарисовать предмет или образ, который ассоциируется у вас с уверенностью.

Обсуждение: обратить внимание, что некоторые образы повторяются, то есть присутствуют предметы, которые у многих ассоциируются с образом уверенности. А у некоторых это непривычные, может быть, образы (привести примеры по их конкретным рисункам).

«Апельсиновые дольки»

Когда-то мармелад «Апельсиновые дольки» был большим дефицитом и одной из любимых сладостей у многих людей. Игра «Апельсиновые дольки» тоже должна принести радость открытия, удовольствие и оставить прекрасное послевкусие.

Каждому участнику тренинга выдаётся по одной бумажной апельсиновой дольке и фломастер.

За 5 минут каждый из вас попробует написать на своей дольке важные слова. На оранжевой стороне дольки постарайтесь написать одно-два-три своих жизненных достижения. С другой стороны дольки напишите задание, фант для товарища по тренингу. Задания должны быть весёлыми и не очень сложными, выполнимыми без специальной подготовки.

А теперь выложите свои дольки на столе в виде целого апельсина. Они должны лежать так, чтобы долька с достижениями была вверху. Соответственно, фант должен находиться с обратной стороны.



Теперь пусть каждый из вас назовёт три достижения, которые записал на собственной дольке апельсина. Остальные могут задавать вопросы, уточнять и комментировать услышанное или просто порадоваться друг за друга.

Теперь наступило время открыть фанты и выполнить их. Отказ от выполнения задания приведут к «штрафу» - нужно будет ответить на пять любых вопросов от участников группы.

«Эхо»

Каждый по кругу называет свое имя, сопровождая его жестом или движением всего тела, а группа, как эхо, повторяет это все за ним.

«Карусель общения»

Участники по кругу продолжают фразу, заданную ведущим.

«Я люблю...», «Меня радует...», «Мне грустно, когда...», «Я сержусь, когда...», «Я горжусь собой, когда...».

«Порядковый счет»

Это упражнение помогает установить зрительный контакт со всеми участниками. Все сидят в кругу, один человек говорит «один» и смотрит на любого участника игры, тот на кого он посмотрел, говорит «два» и смотрит на другого.

«Наши ожидания»

Каждый из нас чего-то ожидает от нового дела. Что Вы ждете от этого тренинга? (Каждый участник записывает свои ожидания в правой колонке на листке). Что Вы готовы вложить в тренинг? (Каждый участник записывает в правой части листа свой вклад в тренинг) Участники по кругу зачитывают свои ожидания от тренинга и вклад.

«Сказка»

Участникам тренинга предлагается придумать сказку на новый лад. Но перед этим нужно выбрать одного участника, который должен будет выйти за дверь.



Задача данного участника угадать с помощью вопросов название сказки, количество героев, задействованных в ней и рассказать сюжет этой сказки. При этом есть одно условие: вопросы, которые участник будет задавать всем остальным, должны предполагать ответ «да» или «нет». Всем собравшимся задается вопрос: «Кто готов выйти за дверь?»

Оставшимся психолог говорит следующее: «А сейчас я вам открою маленький секрет никакую сказку мы конечно придумывать не будем. Но когда участник зайдет к нам мы должны будем следующим образом отвечать на его вопросы: если вопрос оканчивается на гласную, то отвечаем «да», если на согласную – отвечаем «нет». Все поняли? Начинаем».

Когда вышедший участник тренинга возвращается, ему задается следующий вопрос: «Готов рассказать сказку?». После того как сказка рассказана задается вопрос к «сочинявшим» сказку «Правильно угадал или нет?» Молодец. Но мы должны признаться, что никакую сказку мы не придумывали. Эту сказку сочинил ты.

«Рассказ по кругу»

Ведущий предлагает группе незаконченную ситуацию, связанную с общением. Участники по кругу продолжают рассказ. Минимальный вклад — одно предложение, максимум — одна минута рассказа. Ведущий отмечает, что в конце рассказ обязательно должен хорошо закончиться. «Была хорошая погода...»

«Поза»

Встаньте в следующие позы:

1. Человек, контролирующий ситуацию и говорящий то, что думает, без скрытых намерений.
2. Человек, который стремится добиться от других подчинения и дать правоучительные указания.



3. Человек оборонительной позиции. Примеры двойственных поз:

4. Флиртующий, кокетничающий человек или смущенный и неуверенный в себе.

5. Поза человека, который хочет продемонстрировать, что за телесным контактом ничего, кроме дружбы, не кроется, или стремится показать преувеличенную почтительность.

6. Характерную для людей, стесняющихся своего роста и (или) стремящихся быть незаметным для других.

7. Человек маленького роста и (или) стремящийся убедить других людей, что они важны.

- Легко или сложно примерить на себе определенную роль?

«Зайку бросила хозяйка...»

Произнесите текст: «Зайку бросила хозяйка...»

1. Шепотом

2. С максимальной громкостью

3. Волнообразно

4. Как будто вы страшно замерзли

5. Как будто у вас во рту горячая картошка

6. Как маленькая девочка

Обсуждается значение голоса в общении, важность умения управлять своим голосом. Дается понятие «чарма» - мягкого, успокаивающего голоса, не включающего психологическую защиту; «императив» - жесткий, властный, подавляющий тон.

«Поздороваться частями тела»

Участникам предлагается образовать круг и разделиться на три равные части: «европейцев», «японцев» и «африканцев». Потом каждый из участников идет по кругу и здоровается со всеми «своим способом»: «европейцы»жимают руку, «японцы» кланяются, «африканцы» трутся носами.



Это упражнение обычно происходит весело и эмоционально. Его лучше всего ставить в начало занятия, для того чтобы поприветствовать друг друга и зарядить группу энергией.

«Найди пару»

Каждому участнику раздается лист, где написано одно слово. Каждый участник должен отыскать свою «вторую половину», при помощи жестов и мимики. (самолет, орел, ракета, пчела, колибри, муха, попугай, канарейка)

«Мысль одна, а слов много»

Ведущий предлагает участникам не сложную фразу, например: «Нынешнее лето будет очень теплым». Надо предложить несколько вариантов передачи этой же мысли, другими словами. При этом ни одно из слов данного предложения не должно употребляться в других предложениях. Важно следить, чтобы не искажался смысл высказывания. Побеждает тот, у кого больше таких вариантов.

«Кто я?»

Все участники группы пишут на листах бумаги имя и фамилию лица, хорошо известного всей группе, но таким образом, чтобы соседи не видели. Это может быть имя писателя, политического деятеля, актера, ученого или даже кого-то из присутствующих.

Потом ведущий предлагает каждому прикрепить свою записку на спину кому-либо из участников. (Записки могут быть подготовлены ведущим.) Теперь у каждого участника группы на спине приколоты записка с чьим-то именем, которое могут прочитать все остальные, но не может прочитать он сам. По сигналу ведущего участники группы занимают свои места. Ведущий предлагает участникам узнать — «кто я», используя только закрытые вопросы. Но предварительно необходимо продумать алгоритм, используя который можно будет наиболее эффективно ответить на этот вопрос.



«Цитаты»

Предложить педагогам разделиться на группы. Для каждой группы предлагается лист с цитатой. За 5 минут необходимо прочитать цитату и подготовить краткий комментарий к ней.

«Когда задето чувство собственного достоинства одного из собеседников, непременно страдает само общение».

«Важно не то, что говорят, а важно то, что окружающие слышат в словах говорящего».

«Нет никаких гарантий, что ваш собеседник слышит то, что вы хотели бы ему сказать»

«Настраивайтесь на человека, а не на сообщение»

«Если увидишь лицо без улыбки, улыбнись сам».

«Научись слушать, и ты сможешь извлечь пользу даже из тех, кто говорит плохо».

«Идеальное общение»

Педагогам дается 5 минут, чтобы придумать и показать жестами следующие сигналы:

Мне нужна помощь

У меня есть свободное время

Прекратите шуметь

Поспешите

Успокойтесь

Я иду на помощь

«Передай одним словом»

Я раздам вам карточки, на которых написаны названия эмоций, а вы, не показывая их другим участникам, скажете слово «Здравствуйте» с интонацией, соответствующей эмоции, написанной на вашей карточке. Остальные отгадывают, какую эмоцию пытался изобразить участник.



«Всеобщее внимание»

Все участники игры выполняют одну и ту же простую задачу любыми средствами, не прибегая к физическим действиям и не разговаривая, нужно привлечь внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее выполняют все участники.

«Попроси шоколадку»

Выберем водящего. Для этого скажите кто в вашей группе самый справедливый? (голосование). (Самый справедливый становится водящим, он садится по центру).

Я даю ему шоколадку. Ваша задача по очереди попросить шоколадку у водящего, так что бы он захотел отдать ее именно вам. После каждого круга водящий говорит, кому он не отдал бы шоколадку (выбирает 2 участников), они выбывают. Так пока не останется победитель. У каждого для просьбы есть 30 секунд. Победителю достается шоколадка.

Коммуникативные игры, способствующие сплоченности коллектива

«Кораблекрушение»

Цель: обучение эффективному поведению участников для достижения согласия при решении групповой задачи; сплочение членов группы.

Ведущий читает текст: «Наша яхта терпит кораблекрушение в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожены. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение не ясно из-за поломки основных навигационных приборов. Однако Вы находитесь примерно на расстоянии 1000 миль к юго-западу от ближайшей земли. Остались целыми и невредимыми 15 предметов. Кроме этого, есть надувной плот с веслами, в карманах коробок спичек и 5 бумажных банкнот.



Ваша задача – классифицировать 15 предметов с их значением для выживания».

Список предметов (записан на доске):

- секстант (для определения местонахождения)
- зеркало для бритья
- 20 л воды
- противомоскитная сетка
- коробка с едой на 1-2 дня
- карта Тихого океана
- надувная подушка (спасательное средство)
- 20-литровая канистра бензина
- маленький транзистор
- отпугиватель акул (свисток)
- 1 л спирта
- 15 м каната
- 20 м непрозрачного полиэтилена
- две коробки шоколада
- рыболовная снасть

Правила обсуждения:

- группа должна достичь полного согласия
- достичь согласия можно, если все члены группы согласны
- нельзя голосовать
- избегать уклонений от конфликта (надо доказывать свою точку зрения и соглашаться, хотя бы отчасти)

«Слепец и поводырь»

Цель: формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, определение уровня доверия партнеру.



Оборудование: повязки на глаза.

Количество участников: любое четное (работа в паре).

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

«Слепой танец»

Цель: снятие излишнего мышечного напряжения, развитие доверия друг к другу, чувства ответственности и заботы о другом.

Количество участников: любое четное (работа в паре).

Ведущий объявляет правила игры: «Разбейтесь на пары. Один из вас получает повязку на глаза, он будет «слепым». Другой остается «зрячим» и сможет водить «слепого». Теперь возьмитесь за руки и потанцуйте под легкую музыку (1-2 мин.). Затем поменяйтесь ролями. Помогите партнеру завязать повязку».

После игры обязательно обсудить с участниками, что они чувствовали, выполняя свои игровые роли.



Компетенции «4-К»: Критическое мышление

Критическое мышление — это умение быстро ориентироваться в большом потоке информации, распознавать причинно-следственные связи, выделять важное и второстепенное. Способность быстро находить новые решения и понимать причины успехов и неудач.

Мышление – высшая ступень познавательной деятельности человека. В процессе мышления человек обрабатывает усвоенные знания об окружающем мире, преобразует их в суждения, гипотезы, теории.

В качестве основных элементов критического мышления можно выделить несколько умений.

- ✓ Анализ
- ✓ Умение находить связи между утверждениями, вопросами, аргументами
- ✓ Оценка
- ✓ Умение оценивать надежность утверждений, убедительность доводов
- ✓ Объяснение (аргументация)
- ✓ Умение объяснять ход своих мыслей/ метод, защищать свои выводы
- ✓ Выведение гипотез (планирование решений)
- ✓ Умение формировать гипотезы и самим делать выводы, обнаруживать нехватку информации.
- ✓ Саморегуляция (контроль)
- ✓ Рефлексия, самопроверка и коррекция.

Упражнения, игры для формирования навыка - Критическое мышление

«Мгновенная характеристика»

Ведущий держит мяч и дает себе короткую характеристику (например, «Я люблю апельсины», «Я люблю поесть», «Я прекрасный садовод» и др.).



Далее ведущий перекидывает мяч кому-нибудь из участников. Тот, у кого оказывается мяч, также дает себе краткую характеристику. Разминка продолжается до тех пор, пока мяч не побывает у каждого из участников.

«Таинственное слово»

Ведущий: «У человека может быть определенная особенность, имеющая чрезвычайную важность для развития человека, такая как умение быстро ориентироваться в большом потоке информации, распознавать причинно-следственные связи, выделять важное и второстепенное, а также контролировать свои эмоции и чувства. А теперь задание для группы: методом мозгового штурма группа должна обсудить и прийти к общему мнению, чтобы это могло быть? Как можно обозначить данную особенность человека одним-двумя словами? Для вас подготовлены кусочки бумаги, из которых вы совместно на полу должны выложить слово, которое у вас получилось в ходе обсуждения группой».

«Неожиданные связи»

У каждой группы на столе есть две картинки: у одной группы изображены огурец и поезд, у другой - перец и самокат. Придумайте 3 отличия и 3 сходства между предметами, а также составьте с этими картинками связный рассказ. На выполнение задания 6 минут.

«Шесть шляп мышления»

В каждой команде назначается **модератор**, который управляет процессом и следит за дисциплиной. **Модератор всегда находится под синей шляпой**, ведёт записи и резюмирует полученные результаты.

Модератор обозначает вопрос, на который необходимо всей команде найти ответ. Каждый вопрос соответствует определенному цвету шляпы. Таким образом, вся команда «образно» надевает тот цвет шляпы, вопрос которой представлен на слайде. Ответ фиксируется письменно на каждой шляпе. Вопросы для обеих команд – одинаковые и находятся на слайде.



Вся команда работает над ответами на вопросы. Далее, каждая команда представляет свои ответы.

«Кубик»

На кубике наклеены различные изображения. Каждая сторона кубика несёт вопрос: что это? На что похоже? Как это делают? Для чего используют? За и против (положительное и отрицательное)

«Синквейн»

Синквейн – стихотворение, состоящее из пяти строк:

1 строка – тема произведения, выраженная одним словом (существительным)

2 строка – описание темы в двух словах (прилагательных)

3 строка – описание действия тремя словами (обычно глаголами)

4 строка – фраза из 4-х слов, выражающая отношение к этой теме

5 строка – одно слово, синоним к первому на эмоционально - образном или философско-обобщённом уровне, повторяющее суть темы

«Логические цепочки»

Развитие умения устанавливать общий признак.

- Продолжи ряд слов: шапка, шляпа, панамы, ... и т.д.

«Кластер»

Алгоритм составления кластера:

1. Кластер оформляется в виде модели планеты со спутниками.
2. В центре располагается основное понятие, мысль, по сторонам обозначаются крупные смысловые единицы, соединенные с центральным понятием прямыми линиями (слова, словосочетания, предложения, выражающие идеи, мысли, факты, образы, ассоциации, касающиеся данной темы)
3. Вокруг «спутников» центральной планеты могут находиться менее значительные смысловые единицы, более полно раскрывающие тему и расширяющие логические связи.



4. Важно уметь конкретизировать категории, обосновывая их при помощи мнений и фактов, содержащихся в изучаемом материале.

«Ассоциативный куст»

Например, тема: «Зимние виды спорта»

- Какие ассоциации возникают при слове «спорт»? Называйте всё, что вспоминается. Педагоги называют слова, фразы, всё обозначается на маркерной доске заглавными буквами слова или рисунком –символом.

- Докажите, что вы назвали правильные слова. Доказанные слова соединяются с основным словом «спорт» с помощью стрелок.

«Ваза с фруктами»

Предлагаю взять со стола один понравившийся фрукт, изучить его форму, цвет, вкус, фактуру.

— В своих карточках составьте список прилагательных. (Коллеги самостоятельно создают список прилагательных) 1 мин.

— Теперь обведите 1 слово из списка, который лучше всего характеризует ваш характер. И объясните, почему именно это слово так точно описывает ваш характер.

«Как спасти снеговика, чтобы не растаял?»

Выскажите предположения, выберите подходящую версию.

Например:

1. Семья уезжает на месяц в отпуск. Надо поливать комнатные растения.

Как быть?

2. Как можно определить время, если нет часов?

«Шарик успеха»

Было интересно ...

Сегодня на мастер классе я узнал, что ...

Больше всего мне понравилось ...

Новым для меня стало ...



Возьму с собой.....

Особенно мне понравилось.....

Что нового я узнал?

Где мне было легко?

Что давалось с трудом?

Реально ли применить это на своих занятиях?

Что вам понравилось и что вы возьмете с собой?

Что еще не совсем понятно и к чему вернетесь

Что не понравилось или не понятно?

«Рисованный скрайбинг»

Художник (скрайбер) изображает картинки, схемы, диаграммы, записывает ключевые слова. Это происходит параллельно с произносимым текстом.

«Дерево предсказаний»

Правила работы с данным приемом таковы: ствол дерева - тема, ветви - предположения, которые ведутся по двум основным направлениям - "возможно" и "вероятно" (количество "ветвей" не ограничено, и, наконец, "листья" - обоснование этих предположений, аргументы в пользу того или иного мнения. Сейчас мы с вами вырастим наше дерево предсказаний, например на тему «Что надо сделать, чтобы прожить здоровым и счастливым много лет?»



Компетенции «4-К»: Кооперация **(командная работа, сотрудничество)**

Кооперация (командная работа) - процесс тесно связанный с коммуникацией, и относится к профессиональной сфере. Это умение определить общую цель и способы ее достижения, через распределение ролей и оценки результативности действий. Нацеленность на результат – влияет на общие показатели образовательного ресурса.

Структура этой компетенции /навыка представлена так:

1. Принятие общих целей:

✓ Умение разделять цели команды и ставить их выше собственных целей, работать в команде, встраивать результат своей работы в коллективное решение, управлять своими эмоциями в командной работе.

2. Социальное взаимодействие:

✓ Участие в обсуждении, умение договариваться, взаимодействовать уважительно, выслушивать и принимать чужие мнения, координация своих действий с действиями других членов команды, готовность помочь им;

✓ Готовность взять на себя ответственность за общий результат.

3. Выполнение взятых на себя обязательств:

• Готовность занять такую позицию и принять такую роль, которая эффективно для работы в команде;

• Ответственное выполнение своей части работы, достижение качественного результата.

4. Самостоятельность и инициативность:

• Способность работать самостоятельно и проявлять инициативу в рамках поставленной задачи;

• Умение вовлекать всех членов команды в решение задачи, оказывать им психологическую поддержку, мотивировать.



Упражнения, игры для формирования навыка - *Кооперация*

«Щит»

Участникам раздаются белые листы бумаги формата А4, оформленные в виде щита. Каждый щит разделен на 4 части вертикальной и горизонтальной чертой. В первом квадрате каждому из участников на своем щите необходимо графически изобразить счастливого себя; во втором квадрате - нарисовать свое хобби, увлечение; в третьем – свое ; в четвертом – любимое место на земле, ресурсное место.

«Поза Наполеона»

Участникам показывается три движения: руки скрещены на груди, руки вытянуты вперед с раскрытыми ладонями и руки сжаты в кулаки. По команде ведущего: «Раз, два, три!», каждый участник одновременно с другими должен показать одно из трех движений (какое понравится). Задача в том, чтобы вся группа или большинство участников показали одинаковое движение.

Комментарий ведущего: это упражнение показывает, насколько вы готовы к работе. Если большинство показали ладони, значит, они готовы к работе и достаточно открыты. Кулаки показывают агрессивность, поза Наполеона – некоторую закрытость или нежелание работать.

«Успешная команда»

Перед началом игры следует подготовить раздаточный материал, на котором обозначены основные критерии эффективной команды:

1. Взаимовыручка.
2. Высокая мотивация всей команды к успеху.
3. Желание учиться новому.
4. Креативность.
5. Мобильность – умение изменяться, принимать чужую точку зрения.
6. Компетентность, профессионализм.



7. Организованность.
8. Самореализация каждого члена команды.
9. Чувство юмора.

Критерии могут быть и другие, но важно, чтобы они были лаконичными и не отталкивали своей сложностью участников игры.

Инструкция: из определённого количества критериев - «кирпичиков» (в нашем случае – их 9) необходимо выбрать по одному наиболее важному, без которого невозможно успешное построение команды и выложить по очереди (по значимости), придавая форму здания. Обязательно наличие пустых кирпичиков для того, чтобы команда могла добавить что-то свое.

Ведущему важно отметить, что необходим «кирпичик» от каждого из игроков, поскольку все они так или иначе участвуют в строительстве общего «здания».

В итоге участникам наглядно представляется модель общего дома – основа успешной команды.

Процесс построения команды – взаимный, иначе он не имел бы смысла. Члены единой команды должны понимать, что в этом процессе мы не только вкладываем, но и приобретаем, как минимум положительные эмоции и условия, в которых приятно работать.

«Признак общности»

Выбирается водящий. Он выходит. Остальные разбиваются на 2 группы по какому-то признаку (наличие чёлки, шнурков на обуви и т.п.). Водящий должен отгадать, по какому признаку они разделились.

«Волшебный обруч»

Ведущий берёт в руки большой пластиковый обруч и начинает производить с ним непонятные для участников тренинга манипуляции: дует на него, натирает руками, «гипнотизирует» взглядом.



Все эти манипуляции он сопровождает вводной беседой с командой.

Ведущий: Вы видите, что силой воли и с помощью особых секретных методик я превращаю обычный пластиковый обруч в летающий!

Его необычные свойства вы сможете испытать буквально через несколько минут. Для этого все участники должны встать в плотное кольцо. Каждый из вас на уровне своего плеча вытягивает вперёд указательный палец правой руки. На внутренний круг, который составили ваши пальцы, я кладу сверху волшебный обруч. Ваша задача – как можно быстрее согласованными действиями опустить этот обруч на землю. Во время упражнения все пальцы должны находиться в соприкосновении с обручем, иначе игра начнётся сначала. Запрещается захватывать обруч руками, придерживать его. Всё понятно? Тогда начинаем!

Попытки опустить обруч будут постоянно приводить к обратному эффекту – он будет взлетать вверх. Вместо того, чтобы опускать руки, часть игроков будут поднимать их, потому что боятся потерять контакт обруча с пальцем... Только слаженные действия, счёт вслух и единое ритмичное групповое дыхание помогут команде справиться с заданием, которое казалось несложным. Когда обруч окажется на земле, ведущий объявляет время, которое команда затратила на выполнение задания. После можно обсудить извлечённые из игры уроки.

«Печатная машинка»

Давайте представим себе, что все мы большая пишущая машинка. Каждый из нас — буквы на клавиатуре (немного позже мы распределим буквы, каждому из нас до станется по две-три буквы алфавита). Наша «машинка» может печатать разные слова и делает это так: я говорю слово, например «поезд», и тогда тот, кому досталась буква «п», хлопает в ладоши, потом мы все вместе хлопаем в ладоши. Затем хлопает в ладоши тот, у кого буква «о», и снова общий хлопок и т. д.



Когда наша машинка напечатает первое слово, я скажу следующее. Если машинка сделает ошибку, то мы начнем печатать слово с самого начала.

«Посылка»

Участники сидят в кругу, близко друг к другу. Руки держат на коленях соседей. Один из участников «отправляет посылку», легко хлопнув по ноге одного из соседей.

Сигнал должен быть передан как можно скорее и вернуться по кругу к своему автору. Возможны варианты сигналов (различное количество или виды движений).

«Дом»

Разделитесь на 2 команды. «Каждая команда должна стать полноценным домом. Каждый человек должен выбрать, кем он будет в этом доме – дверью, стеной, а может быть обоями или предметом мебели, цветком или телевизором? Выбор за Вами. Но не забывайте, что Вы должны быть полноценным и функциональным домом. В течение нескольких минут постройте свой дом! Можно общаться между собой».

«Необитаемый остров»

Ваша группа летела на ковре-самолете и случайно попала неизвестно куда. Оказалось, что это необитаемый остров, имеющий обрывистые скалистые берега и узкую полоску земли внизу, на побережье. На побережье нет ничего. Поэтому на острове можно просуществовать лишь несколько дней. Исследуя остров, вы обнаруживаете в скале пещеру, и от случайно произнесённых слов, которых никто не запомнил, она неожиданно открылась. В ней есть любые предметы.

Каждый из вас может взять по 10 предметов. Поделиться, обменяться предметами с другими участниками потом тоже будет нельзя. Составьте список тех предметов, которые вы хотели бы взять из пещеры. После выполнения этой части задания задание будет следующее:



«У каждого из вас есть по 10 предметов, однако ситуация такова, что вся группа может унести из пещеры только 10 предметов. В течение нескольких минут вы должны посоветоваться между собой и составить единый, обще групповой список.

«Друг к дружке»

Я предлагаю вам поиграть в игру-активатор «Друг к дружке», во время которой всем участникам нужно выполнять очень-очень быстро движения. Станьте в круг, выберите себе партнера и быстро пожмите ему руку.

А теперь я буду вам говорить, какими частями тела вам нужно будет очень быстро «поздороваться» друг с другом. А когда я скажу: «Друг к дружке! », вы должны поменять партнера.

- Правая рука к правой руке!
- Нос к носу!
- Спина к спине!
- Друг к дружке.
- Носок к носку!
- Живот к животу!
- Лоб ко лбу!
- Друг к дружке.
- Бок к боку!
- Колено к колену!
- Мизинец к мизинцу!
- Друг к дружке.
- Бедро к бедру!
- Ухо к уху!
- Пятка к пятке!
- Друг к дружке.
- Затылок к затылку!



- Локоть к локтю!
- Кулак к кулаку!
- Друг к дружке.

Пожмите друг другу руки. Молодцы. Спасибо.

«Постройтесь по алфавиту!»

(музыкальное сопровождение «Воздушная кукуруза»)

Участникам выдаются буквы алфавита в разном порядке. Задача состоит том, чтобы в короткий срок построиться в ряд по алфавиту. После упражнения можно обсудить, сложно ли было выполнить это задание (как себя чувствовали участники) или нет.

«Волшебные очки»

Участники становятся в два круга лицом друг к другу. Ведущий: «У меня есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, что человек иногда прячет от всех. Пусть каждый из вас примерит эти очки, посмотрит на своих коллег и попытается увидеть как можно больше хорошего в каждом, может быть даже то, что раньше не замечал.

«Самолетик»

Педагоги делятся на пары. Пары участников берут друг друга за руку и свободными руками делают бумажный самолетик. По окончании игры задаются вопросы: «Легко ли было справиться с заданием? Пытались ли вы договориться друг с другом, распределить, кто, что будет делать и выполнить задание сообща?»

«Путанка»

Участники игры становятся в круг, держась за руки, потом начинают запутываться. Когда все окончательно запутаются, то получится один большой «зверь». После того, как «зверь» сформировался, ведущий должен задать вопросы «Где у зверя голова?», «Где у зверя хвост?», «Где у зверя право?», «Где у зверя лево?».



Когда на все вопросы найдены ответы, зверь должен начать двигаться. Он должен пройти 5 шагов вперед, 5 шагов назад, столько же вправо и влево. Потом он должен пробежать несколько метров (зависит от размеров помещения, где проводится игра). Эта игра поможет улучшить взаимопонимание ее участников.

«Ассоциации»

Выбирается водящий, который выходит на время из зала. Оставшиеся участники «загадывают» кого-нибудь из присутствующих здесь людей. Приглашается водящий и задает вопросы типа:

- Если бы это было дерево (дом, цветок, погода, занавески, книга, собака, то какое? Участники думают, стараясь представить себе этого человека, и отвечают, например: это была бы береза, растущая в чистом поле. Водящий старается понять, кому же из них подходит это определение.

«Сердце коллектива»

На ватмане нарисован контур большого сердца. Педагогам говорить о том, что это сердце коллектива. Но оно пока еще пустое, не заполненное, можно сказать безжизненное. Пока еще не слышен звук сердцебиений. Давайте же наполним это сердце (на маленьких сердцах пишутся позитивные пожелания своим коллегам, затем они приклеиваются к контуру большого сердца). Затем зачитываются в слух. Теперь сердце коллектива заполнено, и может биться в унисон с вашим. Послушайте (щелкаем пальцами один раз, затем ударяем ладонью о грудь один раз, еще один щелчок пальцами и два хлопка ладонью о грудь и т. д.)

«Мы с тобой похожи тем, что...»

Бросая мяч любому человеку, называем его по имени и говорим: «Мы с тобой похожи тем, что...». (Например: что живем на планете Земля, работаем в одном коллективе и т. д.).



«Цепочки»

Игра проводится в несколько этапов.

1. Тренер просит участников объединиться в пары и встать в затылок друг другу. Затем дается следующее задание: «Участник, стоящий сзади, будет управлять движением переднего игрока (можно и словесно).

Стоящий впереди закрывает глаза, пытаясь в соответствии с командами партнера ходить по комнате в течение 2-х минут. Темп движения (медленно, быстрее, еще быстрее) меняется по команде тренера. Задача заключается в том, чтобы не столкнуться с другими движущимися парами». Через 2 минуты участники в парах меняются ролями и еще 2 минуты продолжают движение в другом порядке.

2. Участники объединяются в тройки. Им дается то же самое задание, только теперь при движении глаза закрывают двое первых, так что остаются открытыми глаза лишь у третьего участника, который и управляет движением. Время выполнения задания — 6 минут (по 2 минуты на то, чтобы каждый участник побывал в роли управляющего движением).

3. Группа выбирает трех лидеров для выполнения третьего этапа. Вся группа выстраивается в колонну друг за другом. Только у первого участника глаза открыты, все остальные закрывают их. Задачей первого участника будет провести всю колонну на какое-то определенное расстояние или, как в первых двух этапах, водить колонну сначала медленно, а затем быстрее и еще быстрее. После выполнения упражнения проводится групповое обсуждение с участниками. Время обсуждения — 10 минут.

«Поиск сходства»

Ресурсы: карточки с изображением животных, листы бумаги.

Каждая команда должна написать на листе черты сходства (первая команда) и черты различия (вторая команда) в своей группе.



Выигрывает та команда, которая больше напишет сходств или различий за определенное время. Учитывается количество названных сходств и их качество.

«Кто быстрее?»

Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры: квадрат; треугольник; ромб; букву; птичий косяк

«Говорящие руки»

Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций образующимся парам:

Поздороваться с помощью рук.

Побороться руками.

Помириться руками.

Выразить поддержку с помощью рук.

Пожалеть руками.

Выразить радость.

Пожелать удачи.

Попрощаться руками.

«Уменьшающаяся газета»

Необходимые материалы: по 1 газетному листу на каждую группу.

Участники делятся на мини-группы размером от 3 до 6 человек и каждой команде выдается газетный лист.

Тренер озвучивает следующую инструкцию: «Вам нужно всей командой встать на газетный лист и скандировать «Мы – одна команда!»»



После того как это будет сделано, тренер складывает газету пополам и повторяет задание. После того как как это будет сделано, тренер еще раз складывает газету пополам и снова повторяет задание. Задача группы – разместиться на наименьшем возможном кусочке бумаги на время, достаточное для того, чтобы крикнуть всем вместе «Мы – одна команда!»

Упражнение «Ковер-самолет»

Участники двух групп приглашаются на ковер, лежащий наизнанку.

Задача - не сходя с ковра перевернуть его на обратную сторону. Но есть одно правило, участники не общаются между собой!

Через некоторое время запрет на общение снимается. Если группа не может выполнить задание можно предложить обратиться к определенным командным ролям и найти решение.

Музыкально - ритмическая игра «Веселые стаканчики»

- Присаживайтесь за стол. У нас с вами образовалась большая команда. А сможем ли мы с вами работать в одной команде? Давайте попробуем.

- Я буду обращаться к вам с помощью стаканчика (ударить два раза стаканчиком около своего партнера, и три раза хлопнуть в ладоши, при этом произнося такие слова «Я приглашаю вас в игру»)

- Вот теперь мы с вами члены одной команды. Нам надо с вами достигнуть одной общей цели, исполнить музыкальный номер (под музыку Оркестр - Летка-Енка)

- Начинаем передвигать стаканы «против часовой стрелки» по кругу:
Один раз передвинули, 3 хлопка и так повторили 4 раза.

После этих движений – добавляются участники.

Далее музыка сменяется и вместе с музыкой меняются движения:

Две руки хлопнули по столу, затем в ладоши, поменялись местами по кругу «против часовой стрелки» так повторим пока не сменится музыка на первую часть. И повторяем все сначала.



Компетенции «4-К»: Креативность

Креативность – способность видеть и принимать нестандартные решения, позволяющая оценивать ситуацию с различных сторон и чувствовать себя уверенно в меняющихся условиях среды. Этой способностью генерировать собственные идеи и развивать, начиная других людей.

Креативность – способность представить и разработать принципиально новые подходы к решению проблем, ответы на вопросы, стоящие перед субъектом, или выразить идеи, применяя, синтезируя и видоизменяя знания.

Структура креативности представлена следующими компонентами:

1. Любознательность (активный интерес)

- Интерес к окружающему миру и желание узнать больше (о различных аспектах ситуации, задания, проговаривание ассоциаций)
- Самостоятельный поиск ответов на собственные вопросы. Активный поиск новой информации (в том числе в неожиданных источниках)

2. Создание идей (воображение). Продуцирование собственных идей.

Здесь выделяются два аспекта:

- Оригинальность предложенных идей;
- Гибкость или подвижность, способность продуцировать большое количество идей.

3. Развитие предложенных идей:

- Оценка предложенных идей с разных позиций и поиск их сильных и слабых сторон с целью улучшения идеи или отказа от нее.
- Умение быстро перестраивать свою деятельность в изменившихся условиях и с появлением новой информации об объекте исследования.



Игры, упражнения для формирования навыка - *Креативность*

«Перевод с русского на русский»

Ведущий: «Любую фразу в русском языке можно сказать любыми словами. Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

- ✓ Муха села на варенье.
- ✓ На столе стоит стакан.
- ✓ Бьют часы двенадцать раз.
- ✓ Воробей влетел в окно.
- ✓ Шел отряд по берегу.

«Если у вас нету тети»

Участники делятся на 2–3 команды. Ведущий: «Сейчас хотелось бы поработать на повышение вашей ресурсности, вашего профессионального выгорания. Итак, давайте будем придумывать новую песню. Перед вами текст песни А. Аронова «Если у вас нету тети». Постарайтесь переделать слова данной песни под слоганом и новым названием «Если цейтнот на работе...». Мотив и стилистика должны остаться теми же».

Задача каждой группы придумать песенку о борьбе со стрессом, взяв за основу стиль и ритм «Если у вас нету тётти»

Если у вас нету дома,
Пожары ему не страшны.
И жена не уйдёт к другому,
Если у вас, если у вас,
Если у вас нет жены,
Нету жены.



«Актер дубляжа»

Для проведения игры необходимо заготовить небольшие видеосюжеты. Это могут быть отрывки из детских фильмов, а лучше сюжет из «Ералаша». Видеосюжеты демонстрируются без звука. Выбирается количество участников по числу персонажей видеоролика. Задача – экспромтом озвучить сюжет, придумывая реплики для своих героев.

Для интереса можно затем свериться с оригиналом.

Таким образом, проигрывается несколько сюжетов, чтобы все желающие могли принять участие в игре.

«Подарок»

Каждый участник без слов, жестами, мимикой должен показать, какой подарок он «дарит» своему соседу справа. Получающий сюрприз и все пробуют угадать, что это за подарок.

«Беседа»

Группа садится по кругу. Ведущий: «Для выполнения этого упражнения мы создадим пары. (Тренер может предложить группе объединиться в пары по желанию или же сам составит пары. Если в группе нечетное количество участников, тренер может сам принять участие в упражнении.) Пусть каждая пара займет удобное для нее место так, чтобы никому при этом не мешать. Вам дается 6 минут для беседы (тренер может предложить для обсуждения связанные с контекстом группы или нейтральные темы). По моему указанию в ходе беседы мы будем менять положение, не прекращая разговора. Сейчас давайте повернемся друг к другу спиной и начнем беседу».

Участники 1,5 минуты беседуют, сидя спиной друг к другу, по 1,5 минуты – один сидя, другой стоя и наоборот (лицом друг к другу), 1,5 минуты – сидя лицом друг к другу.



При обсуждении упражнения тренер может задать вопросы о том, в каком положении ведение беседы было наиболее трудным, сложным, а в каком наиболее комфортным. Участники достаточно аргументировано проговаривают идеи о наибольшей комфортности равных положений (например, оба сидят). Это позволяет высказать мысль о важности для эффективного установления контакта равенства позиций участников, отсутствия между ними барьеров, о нахождении глаз на одном уровне.

«Мозговой штурм»

Теория о мозговом штурме: это такой способ, который выполняется для решения сложных жизненных ситуаций, которые невозможно решить математически. Для этого собираются и ученые, и математики. И инженеры и простые люди, которые могут быть авторами необычных идей.

Решения предлагаются от простых до важных гипотез, которые могут быть даже фантастическими, глупыми, наивными, сказочными.

Записываются абсолютно любые идеи, никакой критики.

Я вам сейчас задам задачу, которую лично для меня не имеет решения и вообще не факт, что имеет решения. Но давайте попробуем:

1 команда - «Как посчитать все листья на дереве»

2 команда – «Как защитить бассейн с питьевой водой от купальщиков?»

Для обсуждения всеми – «Как обеспечить 100% явку на родительское собрание?»»

В течение 15–20 минут вы генерируете идеи. Потом обсуждаете их и приходите к выбору наиболее удачного варианта.

«Несуществующее животное»

Зачастую, повседневная жизнь, работа, дом требуют принятия решений с участием логики, а это задействование левого полушария.



Рисуя, вы активизируете работу правого полушария головного мозга, в нём создаются новые нейронные связи. То есть, включаются те зоны мозга, которые в повседневных делах мы не используем. Кстати, многие выдающиеся люди повышали свою креативность с помощью рисования. Рисование активизирует определенные неврологические процессы и на человека может найти озарение, могут появиться удачные идеи.

Итак, каждому из участников предлагается на чистом листе изобразить несуществующее животное. Участник рисуют на заданную тему, а затем представляют его – как оно называется, где он живет, чем питается, с кем дружит.

«Моё имя»

Напишите своё имя в столбик. К каждой букве подберите положительную характеристику. Прочитайте всем участникам тренинга.

Например: меня зовут Ирина – интересная, интеллектуальная, игривая, искромётная.

«Сумка. Нестандартные способы применения»

Вспомните 3 предмета, которые находятся у вас в сумке, и придумайте **необычные способы применения для обычного предмета**, как можно применить их в работе с детьми, родителями (*использовать гаджеты запрещено*). Время выполнения задания – 5 минут.

«Друдлы»

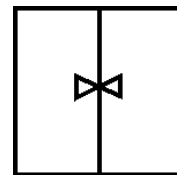
Суть заключается в том, что предлагается дорисовать картинку со множеством значений. Для **развития** креативности нужно найти такое значение картинки, что не сразу приходит на ум.

Перед вами самый простой друдл (посмотрите и попробуйте назвать все варианты того, что здесь может быть нарисовано).

Задача каждой команды - написать несколько вариантов того, что изображено на рисунке.



Варианты не должны повторяться. На одну картинку, может быть дано несколько различных вариантов. Каждая команда, по очереди, предлагает по одному варианту на 1 друдл. Чем больше вариантов даст команда, тем больше баллов она наберет.



«Нарисуй картинку»

Каждая группа записывает 10 предметов на лист формата А4: колесо, слон, деньги, планшет, ноутбук, ряженка, леопард, автомобиль, кровать, коляска. (*Города, фамилии, названия и нематериальные объекты использовать нельзя*). Необходимо нарисовать рисунок на 2-метровом рулоне бумаги, в котором будут присутствовать все перечисленные предметы, связанные в одном сюжете. Можно использовать все, что есть на столах. Во время рисования каждый педагог рисует то правой, то левой рукой. Это – обязательное условие упражнения.

«Фантастические гипотезы «Если бы...»

В основе упражнения очень простое и давно известное выражение «**Если бы...**», именно это словосочетание запускает у нас свободное фантазирование. «Кабы я была царица...», «Кабы не было зимы, в городах и селах...», «Если б мишки были пчелами...», «Если б я был султан...» Знакомо? Вспомните детские игры!

Предлагаю сейчас поиграть и пофантазировать в «Если бы...». Каждая команда придумает свой вариант, чтобы закончить предложение, которое начинается с «Если бы...». Засчитывается балл той команде, у которой более оригинальный, но логический ответ.

- Если бы у вас было дерево, на котором растут деньги, то...
- Если бы вы поймали золотую рыбку, то ...
- Если бы все люди стали бессмертными, то...
- Если бы у вас был клон, который бы выполнял все ваши команды, то...
- Если бы я могла летать...



- Если бы я понимала язык животных и растений...
- Если бы люди сразу (в ту же минуту) получали за свои дела...

«Оригинальное использование»

Данное упражнение подразумевает как можно большего количества разнообразных принципиально осуществимых способов оригинального использования обычных предметов, например, таких:

- перегоревших лампочек;
- использованных жёстких дисков;
- алюминиевых банок из-под напитков;
- бутылочных пробок;
- старых газет;
- старых зубных щёток;

Работа выполняется в командах по 4–5 человек, время- 10 минут. Затем идёт представление работ.

Выигрывает команда, предложившая наибольшее количество оригинальных способов использования различных предметов.

«Рифмовки»

Участникам предлагается завершить в рифму несколько фраз, касающихся прошедшего тренинга. Можно предложить такие фразы:

- Мы встречались, мы играли, **креативность развивали.**
- Мы на тренинг приходили, где нас с вами научили.
- **Креативность - что за птица?**
- Нам запомнилось так ярко.
- Завершается наш тренинг.

Время для размышлений даётся исходя из расчёта 2–3 мин на фразу.

«Одно из двух»

Ведущий задаёт вопрос, участники отвечают по кругу (*или по желанию - свободно*). При этом необходимо аргументировать свой выбор.



Например:

- Чёрное или белое?
- Чёрное, потому что эффектнее...
- День или ночь?
- Ночь, романтичнее...

Круг или зигзаг?

Прямая или поворот?

Кислое или сладкое?

Пропасть или небо?

Свобода или необходимость?

Простота или сложность?

Ум или чувство?

Теория или практика?

Можно один и тот же вопрос задать нескольким участникам.

«Портрет креативного человека»

Группа делится на две группы. На листах ватмана необходимо изобразить портрет творческого человека. На создание образа дается 10 минут. Каждая команда представляет свой портрет.

«Аналогия. Три предмета»

Предлагаю совершить путешествие. Сейчас тот, кто начнет работу, бросит мяч кому-нибудь из нас и скажет, где окажется тот, кому адресован мяч. При этом, у нас не будет никаких ограничений, можно направлять своих партнеров в самые необычные, даже фантастические места – в холодильник, Древнюю Грецию и так далее. Поймав мяч, надо быстро назвать три предмета, которые вы возьмете с собой туда, куда вас направляют. При этом будьте внимательны и постараемся не повторять те места, в которых уже «побывали» другие, и те предметы, которые уже назывались.



- Уважаемая (имя) я Вас направляю в Средние века.

«Мое видение творческого воспитателя»

Вы должны в течение 5 минут для каждой буквы в слове «творчество» подобрать качества, которые, по вашему мнению, характеризуют творческого воспитателя дошкольного учреждения. После выполнения творческого задания один представитель группы зачитывает версию расшифровки слова «творчество».

Т - толерантный, терпеливый...

В - волевой, веселый...

О - оригинальный, оптимистичный, организованный, органический...

Р - решительный, раскованный, реактивный, романтический, разный...

Ч - чуткий, честный, человечный...

Е - естественный...

С - самостоятельный, сознательный, смелый...

Т - тактичный, трудолюбивый...

В - великодушный, выдержанный...

О - общительный, обаятельный...

«Реклама или объявление»

Составьте рекламное объявление для газеты так, чтобы все слова начинались на одну букву.

Например: продается певчий пушистый попугай Паинька, пятилетний, полу зелёный. Предпочитает питаться печеньем, пить пепси-колу. Пожалуйста, приходите посмотреть.

«Абстрактное рисование»

Задание для 1-й команды- Вам необходимо нарисовать «Как пахнет радуга».

Второй команде -рисунок на тему «О чем мечтают звезды».



«Угадай мелодию»

Я предлагаю вам превратиться в музыкантов. У двух человек из команды в руках по музыкальному инструменту остальные напевают мелодию (без слов). Задача противоположной команды отгадать ее и задать другой.

«Сквозь волшебное кольцо»

Участникам встать в шеренгу, взяться за руки, крайнему дается гимнастический обруч.

Задача участников: не размыкая рук, «просочиться» через это кольцо так, чтобы оно в конечном счете оказалось на другом конце шеренги. Можно передавать кольцо, а можно, наоборот, двигаться самим, пролезая сквозь него.

«Чудесный мешочек»

Передавая чудесный мешочек друг другу по кругу, участники достают из него по одному предмету (клубок ниток, счеты, лента, платочек, пакет, бусы, матрешка, ложка и т.д.). Начиная со слов: «Я тебе желаю», придумывают пожелание, ассоциируя его сданным предметом.

Например, стаканчик – «Я желаю тебе, чтоб этот стаканчик для тебя был всегда на половину полон, чем на половину пуст».

«Оригинальный нейминг»

(новое название какому-либо предмету)

(Работа в командах)

«Постарайтесь каждому привычному предмету дать новое оригинальное название» (название выводится на слайды)

Например, апельсин – цитрусин, форточка – окнушка и т. д. ;

«Словесная ассоциация»

С какими словами у вас ассоциируется то или новое слово. Но называть можно только существительные, или только прилагательные и т.д.)

Работа в группах

Н-р: «море» -волны, закат, отпуск и т.д.



«Пирамида»

«Сейчас вы должны всей командой собрать пирамиду из цветных геометрических фигур. При этом необходимо соблюдать следующие правила:

1. Работать надо молча.
2. У каждого будет инструкция, которую каждый должен четко соблюдать.

Инструкции для каждого участника:

- 1 – Пирамида должна состоять из 5 уровней
 - 2 – Пирамида должна состоять только из квадратов, кругов, ромбов, прямоугольников
 - 3 - В первом уровне пирамиды должно быть 3 фигуры, кроме круга
 - 4 – В пирамиде может находиться только 2 прямоугольника
 - 5 – В пирамиде должны быть только синие, красные, желтые, черные цвета, кроме зеленого и белого
 - 6 – Собирать пирамиду должны только вы из команды
- Как вам было комфортно работать в команде?
 - Трудно было придерживаться правил?

Успех сопутствует тем, кто не нарушает правила и умеет сотрудничать в команде.

Успешность работы педагога, сопряженной с постоянными контактами с родителями и детьми, зависит от умения общаться.

«Создание мандалы коллектива»

Ведущий. Предлагаю немного отдохнуть и поиграть. Сейчас вы получите разные фигуры разных цветов. (По рядам пускаются четыре коробки). Выберите любую – ту, которая вам больше всего понравится. Теперь возьмите карандаш, фломастер или ручку любого цвета и нарисуйте на этой фигуре то, что вам по душе, то, что доставило бы вам удовольствие.



Это может быть любой узор: может быть, какая-то геометрическая фигура или их сочетание, может быть уголок природы, деревья, птицы, рыбы, цветы, может быть, это будет небо или какой-нибудь водоем, или что-то еще близкое вам... (Рисование.)

Взгляните на свои рисунки. Вы согласны с тем, что в них отражена частица вашей души? Попробуйте понять и мысленно ответить: какая это часть души, что она выражает?..

А теперь предлагаю вам всем вместе выложить на листе ватмана композицию в виде цветка, звезды или круга, чередуя разные цвета и фигурки.

Ватман приклеивается на доску.

Посмотрите, как красиво у вас получилось! Давно, в глубокой древности, люди обнаружили, что орнамент в виде цветка, звезды, круга – они назвали ее мандалой – отражает сам центр человеческой души. Поэтому мандала встречается часто: на одежде, посуде, в витражах церквей, в архитектуре зданий. На Руси — в украшении прялок, изб, орнаменте вышивок.

Выводы: Мандала, которая получилась у нас сегодня – это выражение души нашего коллектива, в котором есть отражение души каждого из нас. Каждый имеет свой смысл и место в этой красочной гармоничной композиции.

А теперь давайте обратим внимание на формы тех фигур, которые мы выбрали.

Дается описание всех фигур в соответствии с психогеометрическим тестом (С. Деллгшгер, 1989).

При желании, дается характеристика выбранных цветов (по тесту Люшера).

«Комплимент»

Участники садятся в круг. Каждый из них говорит соседу справа (или слева) фразу, которая начинается со слов: «Мне нравится в тебе...». Упражнение помогает увидеть свои положительные стороны.



«Разговор через стекло»

Участники делятся на пары. Ведущий дает задание: «Представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло, и через него ничего не слышно». Примечание: Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные участники наблюдают.

«Похожие слова»

Задание: подобрать существительные к прилагательному по ассоциации.

Есть сладкое слово – конфета,

Есть быстрое слово – ракета,

Есть слово с окошком - вагон.

Есть кислое слово – лимон!

А теперь не зевайте, слово к слову подбирайте!

1 команда:

Яркие слова– (солнце, лето, картинка, звезда)

Сладкие слова – (конфеты, торт, пирожное, сахар) .

Веселые слова – (праздник, клоун, подарок, музыка)

2 команда:–

Быстрые слова- (ракета, самолет, тигр, орел) .

Кислые слова – (яблоко, сок, лимон, борщ, кефир)

Легкие слова – (шар, пух, снег, вата)

«Бесконечное предложение»

Придумывается любое слово, например: «солнце», далее добавляется новое, но, чтобы словосочетание и предложение было логически правильным.

Солнце светило, ярко светило солнце, на небе ярко светило солнце, на небе ярко светило весеннее солнце, на небе ярко светило и играло весеннее солнце.



Тренинги с педагогами и родителями

Тренинг для знакомства и сплочения воспитателей и родителей

Цель тренинга – познакомить команды воспитателей с родителями, повысить уровень доверия друг к другу, развить навыки делового общения.

Упражнение «Разминка»

Цель: снять напряжение

Ведущий задает счет по количеству участников (считаем до...), считать надо поочередно, разговаривать запрещено, допустимо использование мимики, жестов. Через 2 минуты задача усложняется, считать необходимо с закрытыми глазами.

-Что было самым сложным? Какие способы нашли для того, чтобы выполнить упражнение?

Цель достигнута, если участники вербально и невербально демонстрируют расположенность друг к другу.

Упражнение «Знакомство»

Цель: наладить контакт и знакомство

Ведущий раздает каждому участнику по две бумажки, на которых пишут свои фамилию и имя. После чего все кладут бумажки в шляпу. Ведущий перемешивает бумажки, и каждый участник вытягивает по две бумажки с именами. Каждый участник должен с помощью обмена с другими участниками найти обе бумажки со своим именем.

- Что было самое сложное при поиске бумажек со своим именем? Удалось ли вам найти обе бумажки?

Цель достигнута, если участники начали обращаться друг к другу по именам.

Упражнение «Налаживание коммуникации»

Цель: налаживание коммуникации между участниками

Участники образуют круг. Ведущий подходит к одному из участников команды, передает воображаемый предмет в руки участнику (жестом) и сообщает направление передачи (по часовой стрелке или против). Каждый участник должен передать предмет следующему. По сигналу ведущего «Стоп. У кого сейчас предмет?» участник, на котором остановилась передача должен поднять руку.



Задание усложняется, когда запускается два предмета в разных направлениях и от разных участников.

- Что было самое сложное?

- Как удалось найти способ взаимодействия?

Цель упражнения достигнута, если участники нашли успешный способ коммуникации и передачи предметов.

Общее настроение участников тренинга заметно улучшилось. Они с легкостью шутят и смеются. Участники вовлечены в процесс.

Тренинг для родителей «Мы вместе»

Цель: познакомиться с родителями, развивать навыки работы в команде, решать текущие проблемы вместе.

Вводная часть

Уважаемые родители, у нас с вами общие цели – вырастить гармонично развитых детей, чтобы они умели общаться, сотрудничать друг с другом, дружить. А как научить детей? Мы сами должны быть примером для своих детей.

Для того, чтобы включиться в работу, давайте поприветствуем друг друга.

Игра-приветствие «Назови свое имя»

Каждый из участников по кругу передает мяч, называет свое имя и положительное качество на первую букву своего имени.

Переходим к выполнению следующего упражнения

Упражнение «Волшебный клубочек»

- Сейчас мы с вами будем передавать клубок из рук в руки. У Вас есть возможность назвать одно самое важное качество, которым должен обладать ваш ребенок и которое Вы хотели бы сформировать. При произнесении этого качества предлагаю сделать виток нити вокруг пальца на руке и передать клубочек следующему родителю. Клубок совершает полный круг до ведущего.

- Мы с вами связаны одной нитью, одной целью. И в наших общих силах вырастить детей умными, добрыми, жизнерадостными, любознательными, активными, здоровыми, (перечисляются все качества, которые определили родители).



Упражнение «Волшебный обруч»

- Встаньте, пожалуйста, в тесный круг! Пусть каждый поднимет на уровень плеча руку с вытянутым вперед указательным пальцем. Ваши указательные пальцы создали внутренний круг. На него я опускаю обруч.

Ваша задача: опустить обруч вниз.

- Это простое на первый взгляд задание оказалось совсем нелегким.

Что вам мешало? А что помогало?

Рефлексия (в кругу)

- Я протягиваю вам свою ладонь. Положите свои ладони на мою ладонь. Чувствуете тепло наших ладоней?

Мы многое знаем и многое умеем. Мы можем больше, когда мы вместе. Пусть открытая ладонь будет для нас знаком того, что мы открыты к сотрудничеству и взаимопомощи!

- Уважаемые мамы и папы, сегодня наша встреча показала, какие вы умелые, находчивые, активные и заботливые. Не забывайте, что мы все – единое целое, каждый из Вас – важная, необходимая и уникальная часть этого целого! В любой ситуации находите правильное решение, никогда не теряйтесь и всегда оставайтесь любящими, улыбающимися и обаятельными. Мы очень надеемся на дальнейшее сотрудничество в деле воспитания наших малышей в детском саду и дома.

Спасибо Вам за участие!

Тренинг для педагогов

Цель тренинга: установить контакты между участниками, развивать навыки группового сплочения, умение сотрудничать, развивать креативность.

Вводная часть

Создание сплоченного коллектива, педагогическая работа с детьми требует от педагогов развитых коммуникативных качеств, личной включенности, наблюдательности, умения сотрудничать с коллегами.

Для того, чтобы включиться в работу, давайте поприветствуем друг друга.

Игра-приветствие (музыкальное сопровождение)

«Встаньте в круг, рассчитайтесь на 1,2,3.



Участники с № 1 складывают руки за головой так, чтобы локти были направлены в разные стороны.

Участники с № 2 держат руки на поясе, при этом локти развернуты в стороны.

Как только заиграет музыка, Вам нужно поздороваться друг с другом, назвав при этом свое имя и коснуться локтями друг друга.

Переходим к выполнению следующего задания. Для этого разделимся на две команды.

Упражнение «Пирамида»

«Сейчас вы должны всей командой собрать пирамиду из детского конструктора. При этом необходимо соблюдать следующие правила:

1. Работать надо молча.
2. У каждого будет инструкция, которую каждый должен четко соблюдать.

Инструкции для каждого участника:

1 – Пирамида должна состоять из 7 уровней

2 - В первом уровне пирамиды должно быть 3 детали

3 – В пирамиде может находиться только 2 красные детали конструктора

4 – В пирамиде должны быть только синие, красные, желтые цвета

5 – Собирать пирамиду должны только вы из команды

- Как вам было комфортно работать в команде?

- Трудно было придерживаться правил?

Успех сопутствует тем, кто не нарушает правила и умеет сотрудничать в команде.

Успешность работы педагога, сопряженной с постоянными контактами с родителями и детьми зависит от умения общаться.

Упражнение «Акростих»

Предлагаем вам написать поэму на тему «Общение», но сделать это необычным способом. Слово написано в столбик. Каждая буква – это начало строчки, количество слов произвольное. Время выполнения 5 минут.



Рефлексия (в кругу)

Я протягиваю вам свою руку. Положите свои ладони на мою ладонь. Чувствуете тепло наших ладоней?

Мы многое знаем и многое умеем. Мы можем больше, когда мы вместе. Пусть открытая ладонь будет для нас знаком того, что мы открыты к сотрудничеству и взаимопомощи!



Мастер – класс «Прокачай свой SKILL»

Цель мастер-класса: повышение профессионально-личностных компетенций педагогов, совершенствование деятельности по формированию 4К компетенций.

Задачи мастер-класса:

- познакомить участников мастер-класса с 4-К компетенциями и техниками по развитию навыков soft-skills
- активизировать педагогов в творческую деятельность для эффективного взаимодействия

Участники мастер-класса: педагоги ОУ

Оборудование: цветные стаканчики, кубики, музыкальное сопровождение, ноутбук, проектор.

Вводная часть

- Добрый день, уважаемые коллеги!

Каким должен быть педагог 21 века? Педагог 21 века – это гармонично развитая, внутренне богатая личность, стремящаяся к профессиональному совершенству; способный к общению, обмену информацией; умеющий работать в команде, организовать работу и рефлексивную деятельность. Современный педагог должен обладать компетенциями 21 века – 4К Компетенциями, так называемыми навыками softskills.

Как тренировать и развивать эти навыки?

Постоянные занятия любимым хобби, спортом, рисованием, различные творческие задания способствуют развитию данных навыков.

Простым и в то же время эффективным средством обретения навыков soft-skills является музыка!

Именно занятия музыкой стимулируют выработку белого вещества, которое отвечает за принятие решений, обработку и сохранение информации, способствует развитию интеллекта. Это значит, что у человека появляется способность к креативному решению проблем.

Основная часть

Всем нам известно, что игровые технологии являются одной из уникальных форм воспитания и обучения, развивают умения работать в команде, находить необходимые формы сотрудничества для достижения поставленной цели.

Предлагаем Вам в игровой форме попробовать «прокачать свой скилл».



Упражнение «Приветствие»

(телесная перкуссия)

- А приходилось ли вам когда-нибудь начинать непроизвольно топтать ногой, хлопать в ладоши или шлепать себя по бедрам, отдавшись ритму любимой мелодии?

Музыкальное направление, в котором тело используется в качестве музыкального инструмента, называется Body percussion (дословный перевод – тело-барабан). Данное направление сегодня широко применяется в музыкальном образовании в силу своей доступности.

Первичное предназначение перкуссии тела – коммуникация. Это особенно подходит тем людям, которые хотят наладить контакт с кем-либо.

Игра на собственном теле базируется на четырех звуках: хлопках, шлепках, топоте и щелчках. Данные звучащие жесты под силу каждому.

Перкуссия тела – это коллективная музыка. И чем больше людей создает звучащие жесты, тем интересней и впечатляюще получается.

Главная цель данного направления – раскрыть творческий потенциал через движения тела.

Я говорю вам всем «Привет!»,
Чтобы повесить настроение,
Ведь ничего прекрасней нет,
Чем позитивное общение!

- Переходим к следующему упражнению

Музыкально - ритмическая игра «Веселые стаканчики»

- Присаживайтесь за стол. А сможем ли мы с вами работать в одной команде? Давайте попробуем.

- Я буду обращаться к вам с помощью стаканчика (ударить два раза стаканчиком около своего партнера, и три раза хлопнуть в ладоши, при этом произнося такие слова «Я приглашаю вас в игру»)

- Вот теперь мы с вами члены одной команды. Нам надо с вами достигнуть одной общей цели, исполнить музыкальный номер (под музыку Оркестр - Летка-Енка)

- Начинаем передвигать стаканы «против часовой стрелки» по кругу:
Один раз передвинули, 3 хлопка и так повторили 4 раза.

Далее музыка сменяется и вместе с музыкой меняются движения:

Две руки хлопнули по столу, затем в ладоши, поменялись местами по кругу «против часовой стрелки» так повторим пока не сменится музыка на первую часть. И повторяем все сначала.



Упражнение «Синквейн»

Один из приемов творческого развития или 4К компетенций является «Правило восточного стихосложения» или «Синквейн».

При этом написание каждой строки Синквейна подчинено определенным принципам:

Первая строчка – стихотворения – это его тема.

Вторая строка – состоит из двух слов, раскрывающих основную тему, описывающих ее.

Третья строка – посредством использования глаголов, описываются действия, относящиеся к слову, являющемуся темой Синквейна.

Четвертая строка – это целая фраза, при помощи которой составляющий высказывает свое отношение к теме.

Пятая строчка – всего одно слово, которое представляет собой некий итог, чаще всего этот синоним к главному слову.

Давайте вместе попробуем проявить творчество. Возьмем самое простое слово, относящееся ко всем нам – это педагогическое сообщество.

Рефлексия

Навыки Soft-skills присущи каждому человеку, но их нужно развивать и совершенствовать. Развивая данные компетенции, мы будем успешными не только в трудовой деятельности, но и в течение всей своей жизни.

- Ответьте, пожалуйста, на вопрос: «С какими мыслями, желаниями и настроением вы заканчиваете данный мастер-класс?»

Если вам было интересно и познавательно, поставьте стаканчик на кубик красного цвета

Если вы узнали что-то новое, возьмете на заметку – кубик желтого цвета

Будете использовать в своей деятельности – кубик зеленого цвета

Если ничего нового не узнали – кубик синего цвета

Всем спасибо за участие!



Анкета

«Изучение уровня развития гибких навыков у педагогов (Soft skills)»

Инструкция: оцените уровень развития гибкого навыка лично у Вас, отметьте знаком «+» в соответствующей графе. Помните: важно себя не переоценить и не недооценить. Постарайтесь наиболее честно ответить себе - на каком уровне у Вас находится тот или иной навык.

Уровень развития гибкого навыка	Критическое мышление	Креативность	Коммуникация	Координация-командность
5 – мастер (уровень развития, при котором Вы являетесь авторитетом и экспертом, Вы способны передавать другим необходимые знания и умения для освоения и развития данного навыка)				
4 – продвинутый пользователь (особо высокая степень развития навыка, Вы способны применять навык нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности)				
3 – опытный (Вы полностью освоили данный навык, с помощью навыка эффективно справляетесь со всеми стандартными ситуациями)				
2 – развивающийся (находитесь в процессе освоения данного навыка, понимаете его важность, но не всегда эффективно применяете его)				
1 – «зеленый» (Вы не владеете навыком, не понимаете его важность, не пытаетесь применять и развивать данный навык)				



Литература

1. Авдеенко Н.А. Креативность для каждого: внедрение развития навыков XXI века в практику российских школ // Вопросы образования. – 2018
2. Алешина А., Шабанов С. «Эмоциональный интеллект. Российская практика». – М.: МИФ, 2013
3. Берн Э. «Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений». – М.: 2018
4. Кови С.Р. 7 навыков высокоэффективных людей. Мощные инструменты развития личности. – М., 2015
5. Коммуникативная компетентность педагога ДОО: семинары-практикумы, тренинги, рекомендации/ авт.-сост. А.В. Ненашева, Г.Н. Осинина, И.Н. Тараканова. – Волгоград: Учитель, 2011
6. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: практические рекомендации / авт.-сост. М.А. Пинская, А.М. Михайлова. – М.: Корпорация «Российский учебник», 2019
7. Намаконов И. Креативность. – М., 2020
8. Практические семинары для педагогов. Вып.2. Психологическая компетентность воспитателей / авт.-сост. С.В. Терпигорьева. – Волгоград: Учитель, 2011
9. Шиманская В. Командная работа. – М., 2020
10. Шиманская В. Коммуникация. – М., 2020



Фотоматериалы





