**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад «Радуга»**

 **г. Рославля Смоленской области**

**Свиридова Галина Валентиновна**

 **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**ДЛЯ ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ**

**ПО РАЗВИТИЮ СПОСОБНОСТИ**

**ЭФФЕКТИВНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЕДАГОГОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ**

**Рославль, 2019г.**

**Краткая аннотация:** данные рекомендации посвящены вопросу взаимодействия педагогов в образовательном учреждении. В рекомендациях предлагается наиболее эффективный метод работы педагога-психолога с педагогами по развитию способности эффективного взаимодействия, как метод игровой технологии.Настоящие рекомендации могут быть использованы педагогом-психологом для повышения творческого потенциала педагогов, педагогического статуса, а также при выявлении затруднений в самоутверждении личности педагога, снятия барьеров, мешающих реальным и продуктивным действи­ям.

В период становления педагогического коллектива МБДОУ «Детский сад «Радуга» возникла необходимость психолого-педагогического сопровождения, так как неподготовленность педагогов-коллег к общению часто приводит к различным затруднениям в педагогической деятельности и провоцирует конфликтные ситуации. Такое явление встречается в практике, как у опытных, так и у начинающих педагогов. Конфликты в педагогической деятельности надолго нарушают систему взаимоотношений между педагогом и воспитанниками, коллегами, вызывают у педагога глубокое стрессовое состояние. Поэтому для администрации ДОУ было очень важно избежать в коллективе конфликтных ситуаций при формировании сплоченного коллектива, создания «сыгранной команды».

**Сведения об авторе:**

Свиридова Галина Валентиновна

педагог-психолог высшей категории, старший воспитатель высшей категории

МБДОУ «Детский сад «Радуга», г. Рославль

8 (48134) 2-60-08 (рабочий)

**Пояснительная записка.**

В профессиях, связанных с системой отношений «человек-человек», огромное значение имеет ориентация на другого участника взаимодействия. Существует немного профессий, где ценностный подход к профессиональной деятельности оказывал бы такое влияние на личную судьбу и судьбу другого человека, как профессия педагога. Успешность педагогической деятельности во многом зависит не только от того, как человек умеет управлять своим поведением, поступками, высказываниями, эмоциями и чувствами, но и от состояния физического и социального благополучия. Все это оказывает влияние на успешность взаимодействия педагога и всех участников образовательного процесса и обуславливает **актуальность** обозначенной темы.

Наиболее эффективный метод работы педагога-психолога с педагогами по развитию способности эффективного взаимодействия - метод игровой технологии.

**Цель рекомендаций:** показать возможности игровой технологии для развития способности эффективного взаимодействия педагогов образовательной организации.

**Основные задачи,** решаемые внедрением игровой технологии:

1. Помощь развитию личности педагога путем снятия ограничений, комплексов, барьеров, преодоления стереотипов.
2. Развитие способности адекватного и наиболее полного по­знания себя и других педагогов.
3. Помощь в самоутверждении личности педагога.
4. Предупреждение межличностных конфликтов педагогов.
5. Формирование мотивации достижения, активной социальной позиции педагога.

**Основные принципы организации игры:**

* отсутствие принуждения любой формы при вовлечении педагогов в игру;
* принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств педагогов);
* принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный и профессиональный опыт взаимодействия педагогов;
* принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

**Применение игровой технологии требует:**

* проведение предварительной подготовки (конспект, приглашение, подбор игр);
* выбор формы проведения;
* распределение ролей (если они есть);
* наличие атрибутов;
* распределение нагрузки;
* обязательная констатация результата игры.

**Игровая деятельность выполняет различные функции**:

* развлекательную (развлечь, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную (освоение способов общения);
* самореализации в игре;
* игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
* диагностическую (выявление отклонений от нормальных взаимоотношений и самопознание в процессе игры);
* коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных

показателей);

* социализации (включение в систему общественных отношений).

По характеру процесса применялись коммуникативные игры.

По игровой среде-комнатные.

По виду деятельности: двигательные, диагностические и развивающие.

**Ожидаемые результаты от применения метода игровой технологии:**

1. Снижение порога комплексов, барьеров и преодоление стереотипов во взаимоотношениях педагогов.
2. Повышение мотивации достижения, активной социальной позиции педагогов.
3. Адекватная самооценка педагогов.
4. Избежание межличностных конфликтов в педагогическом коллективе.
5. Сплочённость педагогического коллектива.
6. Выявление творческой группы педагогов.

Кроме этого об успешности применения метода игровой технологии можно судить по улучшению межличностных отношений, повышению удовлетворенности трудом каждым педагогом.

Следует учесть, что работа педагога-психолога с педагогическим коллективом и использование в процессе метода игровой технологии предполагает учет его социально-психологических характеристик и особенностей межличностных отношений. Важно также учитывать и то, на каком этапе развития находится конкретный педагогический коллектив.

Условно выделяют период становления, период функционирования (когда на основе стабильных параметров организован воспитательно-образовательный процесс) и период развития (когда прежнее содержание образования и воспитания и технологии вошли в противоречие с новыми условиями, задачами и потребностями) (Р. В. Овчарова).

В период*становления* педагогического коллектива основные задачи связаны с определением ценностных основ, с построением модели будущего коллектива, образа учебного заведения, который положительно и с энтузиазмом воспринимается большинством педагогов. Особое внимание уделяется пониманию того, какими ценностями и профессионально-важными качествами должны обладать педагоги. Поэтому, применяя метод игровой технологии в работе с педагогами на данном этапе, педагог-психолог поможет администрации образовательного учреждения организовать подбор и распределение кадров с учетом возраста, жизненного опыта, компетентности, личностных особенностей каждого педагога.

На этапе *функционирования* педагогического коллектива психолого-педагогическое сопровождение характеризуется большой дифференциацией и индивидуализацией. Должны быть определены различные группы и отдельные педагоги, требующие особого внимания. Р. В. Овчарова пишет: «К этому времени члены коллектива узнают свои и чужие возможности, способности, уровень профессиональной компетентности и человеческие качества. Возникают симпатии и антипатии. Вокруг лидеров формируются группы приверженцев. Появляется оппозиция. Возникают межличностные и межгрупповые конфликты. В коллективе выявляется группа творческих педагогов и аутсайдеров.

С какими трудностями может столкнуться педагог-психолог, применяя данную разработку.

 В зависимости от происходящих процессов в конкретном коллективе, возникающих проблем во взаимоотношениях и определяется программа, план действий по оптимизации функционирования педагогического коллектива.

 Коммуникативные способности педагога представляют комплексную характеристику умений выстраивать целесообразные педагогические отношения с субъектами образовательного процесса.

Развитие коммуникативной компетентности педагогов с неизбежностью предполагает двоякий процесс: с одной стороны, это приобретение каких-то новых знаний, умений и опыта, а с другой стороны это коррекция, изменение уже сложившихся форм. Таким образом, развитию коммуникативной компетентности педагогов,развитию способности эффективного взаимодействия будет способствовать не только применение игровых технологий, но и проведение психологических игровых тренингов, индивидуальных и групповых консультаций, проведение деловых игр, повышение уровня знаний педагогов об особенностях коммуникативной компетентности, сбор новых педагогических идей, а также поиск путей их совместного решения.

*Приложение*

**Тренинг для педагогов**

**на этапе становления педагогического коллектива**

**«Мы такие разные как цвета на радуге»**

 ***Цель:*** способствовать общению между педагогами, сплочению педагогического коллектива.

**Задачи:**

- развитие коммуникативных умений и навыков педагогов;

- развитие эмпатии и толерантности как основы компетентности в общении;

- обучение навыкам профилактики и разрешения внутриличностных и межличностных конфликтов;

- формирование адекватного социального восприятия и уверенного поведения.

**Ход тренинга:**

**Педагог-психолог.** Путь к нашим педагогическим целям в только ещё формирующемся коллективе непрост и к ним не прошагать парадным шагом, а придётся пробираться сложными каменистыми тропами.

Сегодня, мы попробуем при помощи игры познакомиться и узнать друг друга поближе.

**Упражнение 1. «Веревочка»** (музыка)- 1

Игра на выявление лидерских качеств.

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: “Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник”.

Сначала возникает пауза и полное бездействие педагогов, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т.д.

**Педагог-психолог.** Далее для эффективной работы я предлагаю разделиться на две группы. А сделаем это так: каждый вытаскивает из мешочка камушек, на котором написана цифра. По чётным и нечётным цифрам у нас образовались две замечательные группы.

***Упражнение 2.***  «***Соберите слово»***  (музыка)

**Педагог-психолог.** Каждой группе нужно собрать слова ***РАДУГА и ДРУЖБА*** с закрытыми глазами, ощупывая пластмассовые буквы алфавита и передавая друг другу в порядке написания, дружно, громко прокричать их: - ***РАДУГА! - ДРУЖБА!***

**Упражнение 3.**  **«Что написано на карточке?»** (музыка)

Задача: проработать умения активного слушания.

**Педагог-психолог.** У меня в руках несколько карточек. На них написаны названия различных предметов, событий, понятий. Группы выстраиваются в колонну по одному. Первый разворачивается лицом к колонне, а второй показывает ему карточку с надписью (на неё не смотря). Первый должен объяснить второму, что написано на карточке. Угадав, второй становится на место первого, а первый уходит в конец колонны.

Примеры задач: «младенец», «утренняя гимнастика», «игрушки», «день рождения», «такси», «кабинет заведующего», «влюбленная девушка», «дорожная сумка», «автобус» и т. д.

***Упражнение 4. «Телефакс»*** (музыка)

**Педагог-психолог.** Современному педагогу чрезвычайно важно уметь понимать невербальные сигналы, без которых невозможно полноценное общение. Поэтому следующее упражнение поможет нам потренироваться в умении «читать» невербальные знаки.

Изображения объектов: солнце, дом, ёлка, цветок. Кроме того, каждой команде понадобятся бумага и карандаш.

**Ход игры**:

1. В группе по шесть-восемь игроков в каждой. Все садятся один позади другого на стулья (спинки стульев надо повернуть в сторону) или на пол. Первый в ряду игрок получает чистый лист бумаги и карандаш, последний - карточку с рисунком (больше ее не должен видеть никто).
2. Каждая команда сейчас будет работать, как телефакс. Члены команды пытаются как можно быстрее и точнее переправить сообщение. Это сообщение – простое изображение предмета, который рисуется указательным пальцем на спине впереди сидящего. Игроки не должны переговариваться между собой.
3. Когда «сообщение» дойдет до первого члена команды, он изображает на листе бумаги предмет, который, как ему кажется, рисовали на его спине, и кричит «Готово!». После этого можно сравнить обе карточки.
4. Перед началом следующего раунда выясните, будут ли команды менять последовательность игроков.
5. В конце игры обсудите несколько вопросов:
	* Слаженно ли работала команда?
	* Как можно было повысить эффективность работы?
	* Почему скорость, с которой команды выполняли задания, была различной?

**Варианты**: игроки могут посылать и текстовые сообщения, например, простые слова: «да», «нет», «алло», «ура» и т.д.

***Упражнение 5. «Мостик»*** (музыка)

Задача: повышают уверенность в себе и своих профессиональных способностях.

**Педагог-психолог.** Один из участников группы ложится на пол (стулья или скамейку), а остальные участники поднимают его, поддерживая его каждый одной рукой. Совместными усилиями группа легко поднимает любого участника, даже самого грузного. Те, которого поднимают, придумывает себе роль и сообщает ее всем. Роли могут быть следующими:

* ребенок, заслуживший поощрения;
* педагог, отстоявший свое мнение;
* тренер победившей команды;
* облако, летящее по небу в жаркий день;
* цветок лотоса на поверхности озера и т.д

***Упражнение 6.* *«Я никогда не…»***

**Педагог-психолог.** Участники по очереди говорят фразу, начинающуюся со слов «Я никогда не…». Например, я никогда не прыгал с парашютом. Остальные участники загибают по одному пальцу на руке, если для них утверждение не верно (т.е. они, прыгали с парашютом). Выигрывает тот, у кого все палцы на руках будут загнуты у первого. Ведущий заранее говорит, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо почестному.

***Упражнение 7.* *«Жадина»*** (музыка)

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

***Упражнение 8. «Фоторобот»*** (музыка)

**Задача**: выявление своего профессионального творческого потенциала, овладение приемами преодоления сомнений, закрепление уверенности в своих профессиональных способностях.

Участникам игры предлагается составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится исходя из количества участников группы сверху вниз. В изображение входят: голова, глаза, нос, рот и т.д. Ведущий зачитывает названия составляющих частей тела, а потом спрашивает, какая у фоторобота будет голова? Начинается обсуждение, которое длится не более 1минуты. Группа принимает решение делегировать в фоторобот чью-то голову и аргументировать свой выбор. Затем выбираются черты лица, руки, туловище и т.д.

В заключении упражнения участники дают имя составленному фотороботу.
Это упражнение подготавливает группу к занятиюи создает положительный эмоциональный фон.

  ***Упражнение итоговое «Мои ожидания»*** (музыка)

Все участники по очереди подходят к «Дереву ожиданий», на котором нужно прикрепить смайлик, если ожидания осуществились. У кого они не осуществились, тот оставляет свои ожидания под деревом и кладёт там камушек.

- я узнала новую информацию (ничего нового);

- мне понравилось работать в команде (не понравилось);

- тренинг прошёл незаметно (длился медленно);

- упражнения были интересные (не интересные):

- я бы хотела участвовать в таких тренингах чаще (больше не хочу участвовать)

**Список рекомендуемой литературы:**

1. Р.В.Овчарова. Технологии работы школьного психолога с педагогическим коллективом. - Курган: изд-во Курганского гос. ун-та, 2006. – 187 с.
2. А.К. Маркова. Психология труда учителя. – М., 1993.
3. Р.С.Немов Психология. Кн. 2. – М., 1995.
4. Н.В. Самоукина Психотехнические игры и упражнения и коррекционные программы. М., 1993.
5. Семенова Е.М. Тренинг эмоциональной устойчивости. – М., 2004.

**Интернет ссылка:**

http://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2014/01/18/azbuka-pedagogicheskogo-obshcheniya-programma-metodicheskogo