

«Паспорт воспитательной практики»

1	Полное название воспитательной практики	«Воспитание детского коллектива»
2	Наименование образовательной организации	МАДОУ №66
3	ФИО и должность автора воспитательной практики	Теплоухова Елена Николаевна Воспитатель
4	Актуальность внедрения воспитательной практики	Сплочение детского коллектива является важным в условиях современного общества. Личность ребенка должна быть не только всесторонне сформирована, но и уметь взаимодействовать с коллективом. Одно из условий к результатам освоения ООП: это развитие навыков сотрудничества ребенка со старшими и ровесниками в различных общественных ситуациях, умения не создавать инцидентов и находить выходы из различных ситуаций. Дети в дошкольном возрасте очень нуждаются в навыках взаимодействия, которым мы их можем обучить при помощи игры. Коллектив детей является преобладающим фактором в развитии личности детей. Формирование коллектива зависит не только от эмоциональной обстановки в коллективе, но и включение в совместную деятельность детей. Преобладающее место в системе воспитания и обучения дошкольника – занимает игра.
5	Целевая аудитория воспитательной практики	Дети 4- 5 лет

6	Цель и задачи воспитательной практики	Цель: создать условия для полноценного развития способностей, формировать коллектив путем включения в совместную деятельность, формировать навыки взаимодействия Задачи: 1.построить отношение на основе добра, справедливости, признания индивидуальности каждого члена коллектива; 2.воспитать духовно-нравственные ценности и утверждать их в сознании и поведении через чтение художественной литературы, семейные традиции, народные праздники и обычаи; 3.формировать дружный детский коллектив.
7	Анализ воспитательной практики	(приложение № 1)
8	Технологии и методы реализации воспитательной практики	- игровые технологии; -технологии развития творческих способностей; -здоровьесберегающие технологии
9	Ресурсы, необходимые для реализации воспитательной практики	-календарно - тематическое планирование; -информационные ресурсы
10	График реализации воспитательной практики	в течение 2024 -2025 учебного года

11	Количественные результаты воспитательной практики	По результатам педагогической диагностики индивидуального развития детей (автор-составитель Н.В. Верещагина), по образовательной области «Социально – коммуникативное развитие»: положительная динамика на конец учебного года составила: высокий уровень 55% средний уровень 35 %, низкий уровень 5 %.
12	Качественные результаты воспитательной практики	Воспитательная практика оказывает устойчивое влияние на развитие детей и укрепление семейных отношений. Родители становятся более активными участниками образовательного процесса, что способствует улучшению взаимопонимания между детьми и взрослыми. Дети, в свою очередь, приобретают навыки социального взаимодействия и учатся применять полученные знания на практике. Также при реализации данной практики происходит: развитие коммуникативных навыков у детей, создание благоприятной атмосферы для развития личности каждого ребенка, повышение уровня вовлеченности родителей в образовательный процесс.
13	Описание воспитательной практики	В основу своей воспитательной системы с группой закладываю идею воспитания дружного детского коллектива. Реализация данной идеи предполагает создание воспитывающей среды, построение системы, нацеленной на развитие личности каждого ребенка.

Анализ воспитательной практики
«Воспитание детского коллектива»

Внутренние факторы	Внешние факторы
<i>Сильные стороны</i>	<i>Возможности</i>
1. Минимальные ресурсные затраты. 2. Умение эффективно регулировать поведение детей для обеспечения безопасной образовательной среды. 3. Умение общаться с детьми. Признавая их достоинство, понимая и принимая их.	1. Привлечение родителей к участию в мероприятиях. 2. Увеличение участия детей различных конкурсах, мероприятиях (событиях)
<i>Слабые стороны</i>	<i>Угрозы (риски)</i>
Отсутствие поддержки семьи.	Непонимание со стороны родителей, которое пропадает при правильном разъяснение со стороны педагога

«Диагностика развития общения со сверстниками»

(Орлова И.А., Холмогорова В.М.)

Цель: выявить уровень сформированности коммуникативного навыка детей раннего возраста со сверстниками.

Методика диагностики: диагностика общения предполагает регистрацию интереса ребёнка к сверстнику, чувствительности к воздействиям, инициативности ребёнка в общении, просоциальных действий, сопереживания и средств общения.

Для определения уровня развития общения со сверстниками предполагается использовать: - параметры общения со сверстниками; - шкалы оценки параметров развития общения со сверстниками.

Показателями общения детей со сверстниками служат такие параметры общения как: - *Интерес к сверстнику* (обращает ли ребенок внимание на сверстника, рассматривает его, знакомится с его внешностью (подходит ближе к сверстнику, рассматривает его одежду, лицо, фигуру).

- *Инициативность* (стремление ребенка привлечь внимание сверстника к своим действиям, взгляды в глаза, адресованные улыбки, демонстрация своих возможностей, вовлечение в совместные действия).

- *Чувствительность* (активность) - стремление ребенка к взаимодействию со сверстником, желание ребенка действовать совместно, способность реагировать на воздействия сверстника и отвечать на них, наблюдение за действиями сверстника, стремление подстроиться под них, подражание действиям сверстника.

- *Просоциальные действия* (способность ребенка учитывать желания сверстника, умение поделиться, помочь, делать что-то вместе).

- *Средства общения* (действия, посредством которых ребенок стремится привлечь к себе внимание сверстника, вовлекает его в совместные действия и участвует в них). Показателями данного параметра являются:

- экспрессивно-мимические средства (эмоциональная окрашенность действий детей, раскованность сверстников);

- активная речь (предречевые вокализации, лепет, отдельные слова, фразы).

Для определения уровня развития общения со сверстниками используются следующие шкалы оценки параметров общения со сверстниками:

Интерес к сверстнику:

0 баллов - ребенок не смотрит на сверстника, не замечает его; *1 балл* - ребенок иногда поглядывает на сверстника, внимание не устойчиво, быстро переключается на другой предмет, не проявляет интерес к деятельности сверстника; *2 балла* - ребенок обращает внимание на сверстника, с любопытством наблюдает за его действиями, но издалека, не решается приблизиться, сократить дистанцию (пассивная позиция); *3 балла* - ребенок сразу же замечает сверстника, приближается к нему, начинает внимательно рассматривать, трогать, сопровождает свои действия вокализациями, речью, не теряет интереса к сверстнику на протяжении длительного времени, не отвлекается.

Инициативность:

0 баллов - ребенок не обращается к сверстнику, не стремится привлечь его внимание; *1 балл* - ребенок первым не вступает во взаимодействие, начинает проявлять инициативу только после того, как сверстник проявил активность или с участием взрослого, чаще всего ждет инициативы сверстника (изредка поглядывает в глаза, не решаясь обратиться); *2 балла* - ребенок проявляет инициативу, но не всегда, действует неуверенно, инициативные обращения к сверстнику не отличаются настойчивостью, смотрит в глаза сверстнику, улыбается; *3 балла* - ребенок постоянно проявляет инициативу в общении, часто смотрит в глаза сверстнику, адресует ему улыбки, демонстрирует свои возможности, пытается вовлечь сверстника в совместные действия, проявляет ярко выраженную настойчивость в общении.

Чувствительность:

0 баллов - ребенок не отвечает на инициативу сверстника; *1 балл* - ребенок реагирует на воздействия сверстника, но лишь изредка отвечает на них, не проявляет желания действовать совместно, не подстраивается под действия сверстника; *2 балла* - ребенок откликается на инициативу сверстника, стремится к взаимодействию, отвечает на воздействия сверстника, иногда стремится подстроиться по действиям

сверстника; *3 балла* - ребенок охотно откликается на все инициативные действия сверстника, активно подхватывает их, согласовывает свои действия с действиями сверстника, подражает его действиям.

Просоциальные действия:

0 баллов - ребенок не обращается к сверстнику, не желает действовать с ним совместно, не реагирует на просьбы и предложения сверстника, не хочет ему помогать, отнимает игрушки, капризничает, сердится, не желает делиться; *1 балл* - ребенок сам не проявляет инициативы, но иногда откликается на предложения взрослого сделать что-нибудь вместе со сверстником (построить домик, поменяться игрушками), но предложение отдать игрушку сверстнику вызывает протест; *2 балла* - ребенок согласен играть со сверстником, иногда сам проявляет инициативу, но не во всех случаях, иногда делится игрушками, уступает их, откликается на предложение делать что-то совместно, не мешает сверстнику; *3 балла* - ребенок проявляет желание действовать совместно, сам предлагает сверстнику игрушки, учитывает его желания, помогает в чем-либо, стремится избегать конфликтов.

Средства общения:

Экспрессивно-мимические

0 баллов - ребенок не смотрит на сверстника, не выражает мимикой своих чувств, равнодушен ко всем обращениям сверстника; *1 балл* - ребенок иногда смотрит в глаза сверстнику, эпизодически выражает свое эмоциональное состояние (улыбается, сердится), мимика преимущественно спокойная, не заражается эмоциями от сверстника, если и использует жесты, то не для выражения собственных эмоций, а в ответ на обращения сверстника; *2 балла* - ребенок часто смотрит на сверстника, его действия, адресованные сверстнику эмоционально окрашены, ведет себя очень раскованно, заражает сверстника своими действиям (дети вместе прыгают, визжат, кривляются), мимика оживленная, яркая, очень эмоционально выражает и отрицательные эмоции, постоянно привлекает к себе внимание сверстника.

Активная речь

0 баллов - ребенок не произносит слов, не «лепечет», не издает выразительных звуков (ни по собственной инициативе, ни в ответ на обращения сверстника или

взрослого); *1 балл*- лепет; *2 балла*- автономная речь; *3 балла*- отдельные слова; *4 балла*- фразы.

Результаты диагностических исследований заносятся в специальные протоколы.

Для оценки степени развития общения со сверстниками используются три уровня: низкий (3 балла), средний (2 балла) и высокий (1 балл).

Низкий уровень общения характеризуется слабой выраженностью всех параметров.

Уровень развития общения оценивается как *средний*, если большинство показателей всех параметров имеют средние значения. Если выраженность разных показателей существенно различается. Ребенок обладает *высоким уровнем общения*, если по большинству из параметров в каждой пробе, он получил высшие баллы. Допускаются средние баллы по параметрам: активная речь и просоциальные действия.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Снежный ком»

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

«5 важных вещей»

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу.

«Газетка»

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять.

«Клубочек»

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«Мяч по кругу»

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого, только один раз.

«Карточки» (муравейник)

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

ИГРА НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

Цель: сплочение коллектива и повышение самооценки детей.

Упражнения «Ботинки».

Все садятся в круг, снимают обувь и складывают ее в центр. Перемешать и разбросать в разные концы группы. Все встают, берутся за руки.

Задание: каждый должен обуться, не разнимая рук. Если круг рвется, все начинается сначала. После упражнения задаются вопросы: Довольны ли вы тем, как выполнили упражнения, кто вам помогал? Что вы испытали, выполняя задание?

«Волшебные картинки»

Цель - воспитание привычки оценивать свой вклад в коллективную работу.

Участники игры делятся на подгруппы. Каждая группа садится вокруг своего стола. На столах листы бумаги А3, наборы цветных карандашей и фломастеров.

«Сейчас мы с вами попробуем нарисовать большую семью. Рисовать будем следующим образом. Я назову члена семьи и включу музыку. А вы должны будете нарисовать этого человека за то время, пока она звучит. Когда музыка прекратится, каждый из вас передаст свой лист сидящему рядом по часовой стрелке игроку команды. После я назову следующего члена семьи, и игра продолжится. Каждый может использовать только один цвет».

После этого организуются «смотрины». Коллективы самых удачных работ поощряются. Каждый автор сообщает о своем вкладе в общее дело.

«Подари движение»

Цель - снятие психоэмоционального напряжения, развитие общительности.

Участники встают в круг. Звучит музыка. Водящий, выбранный с помощью считалки, начинает танец. Он выполняет однотипные движения 15 – 20 секунд. Остальные повторяют эти движения. Затем водящий прикасается рукой к кому-либо из танцующих. Он становится следующим водящим. Игра продолжается.

«На что похоже настроение»

Цель - продолжать учить детей преодолевать замкнутость, пассивность

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать сравнения лучше учителю: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?»

Упражнение проводится по кругу. В конце игры дети обобщают – какое же сегодня у сего класса настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т. д.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«Не зевай!»

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

«Сантики-сантики-лим-по-по»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения (. Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент, показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

«Отгадай, чей голосок?»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» —

поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

ИГРЫ НА КОНТАКТНОСТЬ

«Поздороваться носами»

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваются можно руками, носами, коленками, ногами и т.д.

«Рисуем на ладошках»

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

«Салки – обнималки»

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 с.

«Дом – дерево – собака»

Материал: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

«Определи на ощупь»

Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

«Остров – 1»

Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы

- кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

«Бесконечное кольцо»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

«Слепой скульптор»

Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего "лепит" скульптуру. Затем "слепой" должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.