

## **Программа интенсива для наставников «Я-наставник!»**

Разработали: Семенова Е.М, зам.зав по ВМР МБДОУ детского сада №49,

Низова И.И., воспитатель МБДОУ детского сада №49

Провели: Семенова Е.М, зам.зав по ВМР МБДОУ детского сада №49, Кудряшова З.Ф., педагог-психолог МБДОУ детского сада №49

**Цель программы:** создание психолого-педагогических и учебно-методических условий для подготовки наставников.

### **Задачи программы:**

- способствовать непрерывному профессиональному росту, личностному развитию педагогов-наставников;
- систематизировать и повысить профессиональные компетенции педагогов - наставников ДОУ;
- оказать психологическую поддержку формируемым парам наставников и наставляемых,
- продолжать помогать педагогам развить ключевые навыки работы в направлении наставничества,
- повышение уровня теоретической компетентности педагогов-наставников, актуализация полученных знаний по вопросу взаимодействия с молодыми педагогами для передачи накопленного опыта;
- развитие эмпатических способностей педагогов;
- способствовать укреплению командного духа педагогов и предоставление дополнительных возможностей для повышения профессионального статуса.

**Длительность программы:** Программа интенсива рассчитана на 5 дней и включает в себя вводный этап, этап обучения, этап наставничества и заключительный этап.

**Примечание:** Перед прохождением интенсива каждому участнику было предложено пройти тестирование «исследование личности с помощью 16-ти факторного опросника Кеттела (форма С)». Результаты проведения данной методики позволяют определить психологическое своеобразие основных подструктур темперамента и характера. Кроме того, отдельные факторы можно объединить в блоки по трем направлениям: интеллектуальный, эмоционально-волевой и коммуникативный, что может помочь определить основные черты личности будущих наставников.

### **День 1. «Наставник. Кто он?»**

**Цели:** Знакомство с определением «наставник»; определение умений и навыков, необходимых для успешного наставничества; определение этапов наставничества, определение профессионально важных личностных качеств наставника; определение задач, решаемых путем наставничества.

**Задачи:** создание мотивации к наставничеству, обоснование важности саморазвития и повышения уровня профессионального мастерства в работе педагога ДОУ.

**Ход мероприятия:**

1. Напутственное слово руководителя ДОУ;
2. Беседа «Что такое наставничество»;
3. Выступление «Наставничество и саморазвитие – путь к вершине карьеры»
4. Мозговой штурм «Важные качества и компетенции наставника»;
5. Анализ проведенного тестирования. Самоанализ «Готов ли я стать наставником и какие мои личностные качества могут в этом помочь»;
6. Метафорическая деловая игра (Прил.1);
7. Подведение итогов первого дня интенсива.

## **День 2. «Инструментарий наставника»**

Цели: выявление и обоснование необходимости использования педагогических технологий в процессе наставничества, определение основных способов коммуникации между наставником и наставляемым.

Задачи: создание комфортного инструментария для работы наставника, условия комфортной работы наставника в условиях ДОУ

Ход мероприятия:

1. Тренинг-семинар на тему «Современные образовательные технологии как средство реализации ФГОС» с использованием презентаций и ТСО;
2. Деловая игра «Образовательные технологии в образовательном процессе» (Прил.2);
3. Опрос «Выбор наиболее понравившейся технологии и его обоснование»;
4. Практикум «Виды профессиональной коммуникации»;
5. «Коммуникативные игры (Прил.3);
6. Подведение итогов второго дня интенсива.

## **День 3. «Эффективная система поддержки и коммуникации»**

Цели: Оценка важности целеполагания, планирования деятельности и обратной связи в наставничестве. Выявление сложностей межличностных коммуникаций. Обсуждение тем конфликтологии и командообразования. Определение педагогического фокуса в работе наставника.

Задачи: определение моделей наставничества, определение эмоциональной и информационной адаптации наставляемого, определение целей в процессе наставничества и желаемых результатов. Закрепление техник активного слушания и проявления эмпатии.

Ход мероприятия:

1. Конференция «Целеполагание в педагогике»;
2. Доклад «Виды конфликтов и способы их разрешения»;
3. Игры на развитие командно-коммуникативных навыков (Прил.3);
4. Тестирование «Многофакторный опросник эмпатии» (Прил. 4);
5. Подведение итогов третьего дня интенсива.

## **День 4. Закрепление**

Цели: Проверка уровня профессиональной компетентности наставника, определение готовности к выполнению обязанностей. Составление планов развития наставника и наставляемого.

Задачи: Систематизация и закрепление знаний, умений и накопленного опыта для дальнейшего использования в проектах наставничества в ДООУ. Рефлексия.

Ход мероприятия:

1. Резюмирование первых трех дней интенсива;
2. Тестирование готовности будущего наставника. Тест «Преодоление трудных жизненных ситуаций» (Прил. 7);
3. Игра «Тернистый путь» с приглашенными сотрудниками (Прил.6);
4. Групповая работа «Разработка шаблона плана развития наставляемого»;
5. Подведение итогов четвертого дня интенсива.

### **День 5. Интенсив «Вместе к успеху»**

Цели: Знакомство наставников с подопечными, установление эмоционального контакта, создание благоприятного психологического климата между наставниками и наставляемыми. Составление «Маршрута наставничества» (программы наставничества)

Задачи: развитие способностей педагогов-наставников к пониманию потребностей наставляемого через установление визуального, физического контакта, наблюдения и совместную деятельность. Определение основных проблемных моментов в процессах организации учебного процесса у наставляемых. Сплочение наставников и наставляемых в общем деле.

Ход мероприятия:

1. Знакомство новоиспеченных наставников с наставляемыми;
2. Тестирование наставников и наставляемых (прил. 5);
3. Игры на сплочение и создание командного духа (Прил.6);
4. Круглый стол «Выявление сложностей в педагогической адаптации молодых педагогов в ДООУ»;
5. Определение целей и желаемых результатов наставничества;
6. Составление «Маршрута наставничества»;
7. Подведение итогов интенсива «Я-наставник!»;
8. Заключительное слово руководителя ДООУ.

## Приложение 1.

### Метафорическая деловая игра



#### Метафора

- **Метафора** (от др.-греч. μεταφορά — «перенос», «переносное значение») — слово или выражение, употребляемое в переносном значении, в основе которого лежит сравнение неназванного предмета с каким-либо другим на основании их общего признака.



#### Ситуация

- Участники процесса наставничества формально относятся к ко всему, пропускают встречи, и в итоге вообще перестают взаимодействовать
- Задача организатора процесса наставничества – замотивировать участников наставнических пар более ответственно относиться к процессу взаимодействия.



## Метафора

- Буратино пошел учиться в школу, а попал на представление в театр кукол.



## Инструкция

- Первая команда «**Папа Карло**» (аналогия с наставником)  
Вопрос – «Что вам нужно сделать, чтобы Буратино учился?»
- Вторая команда «**Буратино**» (аналогия с наставляемым)  
Вопрос – «При каких условиях Буратино пойдет в школу, а не в театр?»



разработать сказочные алгоритмы

## Тайминг - план

- Работа в группе – 5 мин.
- Презентация – не боле 3-х мин.



**перевести сказочные алгоритмы в деловые приемы**

## Приложение 2.

<https://www.maam.ru/detskijsad/delovaja-igra-ispolzovanie-sovremenyh-obrazovatelnyh-tehnologii-v-uslovijah-vnedrenija-fgos-v-obrazovatelnyi-proces.html>

либо презентация в папке

## Приложение 3.

**Коммуникативные игры** – так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях. В коммуникативные игры можно играть и дома, и во дворе, в детском центре, на празднике или семейной вечеринке, на тренинге или использовать как минутки отдыха после занятий. В статье собраны игры, которые я использую в своем общении с детьми и которые нами очень любимы. По секрету сообщу, что играла в них и с педагогами, когда проводила с ними занятия по теме развития общения у детей. И даже «взрослые тети» играли в них с удовольствием!

Желаю Вам радостных игр! Начинайте играть в **коммуникативные игры** вместе с нами.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 1. «ЗДРАВСТВУЙТЕ»**

Нужно успеть за ограниченное время (1 минута или пока звучит музыка) поздороваться с как можно большим количеством присутствующих людей. Заранее оговаривается способ, с помощью которого мы будем приветствовать друг друга – например, пожать друг другу руки. В конце игры подводятся итоги – сколько раз успели поздороваться, не остался ли кто-то без приветствия, какое сейчас настроение у игроков.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 2. «ПУТАНКА»**

В этой коммуникативной игре может быть два варианта.

Вариант 1. «Путанка в кругу». Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук.

Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют и малыши, и подростки, и взрослые. Попробуйте – Вам понравится!

Вариант 2. «Змейка» (автор варианта – Н.Ю. Хрящева). Игроки встают в линию и берутся за руки. Затем они запутываются ( первый и последний игроки – то есть «голова» и «хвост» змеи проходят под руками игроков, переступают через руки и так далее). Задача водящего – распутать змею, не расцепляя рук игроков.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 3. «ПАРОВОЗИК»**

Игроки встают друг за другом. Первый в цепочке – это паровоз. У него глаза открыты. У всех остальных игроков – «вагончиков» — глаза закрыты. Паровоз везет свой поезд и прямо, и змейкой, и с препятствиями. Задача «вагончиков» – идти за «паровозом» вперед, не расцепляя рук. Задача «паровоза» — идти так, чтобы не растерять вагончики сзади себя. Если «вагончик» отцепился, то поезд «ремонтируется» и отправляется дальше.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 4. «КЕНГУРУ И КЕНГУРЕНОК»**

Авторы – Лютова Е.К., Моница Г.Б. В этой игре игроки учатся двигаться в паре, подстраивая свои действия к действиям партнера.

Играют парами. Один игрок – «кенгуру». Он стоит. Другой игрок – «кенгуренок». Он встает к кенгуру спиной и приседает. Кенгуру и кенгуренок берутся за руки. Задача игроков в паре – дойти до окна (до стены). В игру можно играть даже с самыми маленькими детками и дома, и на прогулке.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 5. «ЗЕРКАЛО».**

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока!

Затем, когда дети освоят вариант игры в парах, можно будет играть в эту игру и с группой детей. Дети стоят в линию, а водящий находится перед ними лицом к игрокам. Водящий показывает движение, а вся группа синхронно за ним повторяет это движение (обратите внимание – группа повторяет зеркально, то есть если водящий поднял правую руку, то «зеркало» поднимает левую руку).

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 6. «ДЕРЖИ МЯЧ»**

В этой игре мы научимся подстраиваться в своих движениях к движениям партнера по игре.

Игроки встают парами и держат один общий большой мяч. Каждый игрок держит мяч двумя руками. По команде игроки должны присесть, не выронив мяч из рук, пройти с ним по комнате, попрыгать вместе. Главная задача – действовать согласованно и не выронить мяч.

Когда игроки без проблем будут держать мяч двумя руками, задача усложняется – мяч нужно будет удерживать только одной рукой у каждого игрока в паре.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 7. «ЛЮБИМАЯ ИГРУШКА»**

Все встают в круг. В руках у ведущего игры мягкая игрушка. Он говорит о ней несколько слов – комплиментов: «Здравствуй, мышонок! Ты такой веселый. Мы очень любим с тобой играть. Поиграешь с нами?». Далее ведущий предлагает детям поиграть с игрушкой.

Игрушку передают в кругу, и каждый игрок, получивший ее, говорит об игрушке ласковые слова: «У тебя такая симпатичная мордочка», «Мне так нравится твой длинный хвостик», «Ты очень забавный», «У тебя такие красивые и мягкие ушки».

Игру можно проводить даже с маленькими детьми – предлагая им начало фразы, которую закончит малыш: «Ты очень...», «У тебя красивые...».

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 8. «ПРИВЕТСТВИЕ» («ХЛОПУШКА»).**

Я очень люблю разные ритуалы, придуманные с детьми. Нам, взрослым, очень часто кажется, что это мелочь, ерунда. Но как же важны они для детей!

Мы с детьми делаем при встрече «хлопушку». Все встают в круг, руки вытягиваем вперед. Я открываю ладонь, дети кладут на мою ладошку свои ладошки одна на другую



(получается «горка» из наших ладошек). Затем мы поднимаем эту «горку» вверх и все вместе делаем по команде «хлопушка». Я говорю: «Раз, два, три» (на эти слова мы поднимаем руки и тянемся вверх – причем тянемся очень высоко как только можем достать, не разъединяя рук) . «Хлоп!» На слово «хлоп» наша общая хлопушка хлопает к всеобщей радости – руки быстро разводятся в стороны «фонтаном».

Если детей мало, то во время круга до хлопка мы приветствуем друг друга: «Здравствуй, Таня (Танины ладошки легли в нашу «хлопушку»), здравствуй, Саша» и так далее.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 9. «ИГОЛОЧКА И НИТОЧКА» (НАРОДНАЯ ИГРА).**

Все игроки становятся друг за другом. Один игрок – иголочка. Другие игроки – нитка. «Иголочка» бежит, меняя направление движения – и прямо, и змейкой, и по кругу, с резкими поворотами и плавно. Остальные игроки должны не отставать и подстраиваться в своих действиях под свою команду.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 10. «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»**

Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Хорошо, если в комнате, где будут происходить изменения, будет зеркало – это очень удобно. Но можно обойтись и без него и поиграть в эту игру даже в турпоходе. Получается очень весело. Припасите для этой игры реквизит (платочки на шею, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид).

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 11. «КОМПЛИМЕНТЫ».**

Все игроки стоят в кругу и по очереди говорят друг другу комплименты. В комплиментах можно отметить и настроение, и внешний вид, и личные качества и многое другое.

Это очень приятная игра – попробуйте.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 12. «УГАДАЙ»**

Все игроки сидят на ковре. Один игрок – водящий – поворачивается ко всем спиной. Игроки по очереди поглаживают его по спине. Задача водящего – отгадать, кто его сейчас погладил. Затем игроки меняются местами, чтобы каждый смог побыть в роли ведущего. Игру можно проводить не только на ковре, но и стоя (например, на прогулке).

Аналогичную игру можно провести в другом варианте – позвать водящего по имени – получится игра «Угадай, кто позвал».

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 13. «НАЙДИ СВОЕГО РЕБЕНКА»**

Это игра для семейных групп и семейных праздников. Игра любимая, замечательная, веселая, уже много раз сыгранная нами. Очень ее люблю!

Игроки делятся на две команды. В одной команде — родители, в другой – их дети. Родителям по очереди завязываются глаза, и им нужно найти своего ребенка среди всех других детей на ощупь. Детям запрещено при этом что-либо говорить и подсказывать. Наоборот, нужно запутать родителей – например, поменять кофту или снять бантик с волос, перебежать в другое место комнаты, присесть (чтобы не догадались по росту) и так далее. Как только родитель угадал своего малыша, он говорит: «Вот Аня!» (называет имя ребенка) и снимает повязку. Если родитель не угадал – то он получает фант, который отыгрывается в конце игры.

Игра замечательная, всегда играем с удовольствием. Поиграйте с друзьями!

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 14. «ХРОМАЯ УТОЧКА»**

Уточка сломала лапку, и теперь плохо ходит. Ее роль выполняет один из детей. Ребенок, играя роль, уточки, старается показать, как ему больно, плохо и грустно. Все другие дети его утешают, гладят, говорят ласковые слова, обнимают, поддерживают. Можно играть так, чтобы дети сами выполняли роли, а можно использовать игрушки и говорить за них. В этой коммуникативной игре малыши учатся проявлять сочувствие.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 15. «ИЩУ ДРУГА».**

В эту игру можно играть только в большой группе детей. Вам понадобится набор картинок или набор игрушек (2-3 мишки, 2-3 зайчика, 2-3 куклы, 2-3 уточки и так далее). Каждому ребенку выдается одна игрушка или одна картинка, у которой есть «друзья» — такие же картинки.

Детям предлагается найти друзей для своей игрушки (найти парные игрушки, то есть для зайчика найти других зайчиков, для мишки – других мишек). Под музыку дети ищут друзей. Когда друзья для игрушки найдены, дети с игрушками дружно и весело танцуют под музыку.

Это игра для маленьких детей, которые еще только учатся взаимодействовать друг с другом.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 16. «ПОЙМАЙ ВЗГЛЯД»**

Эта игра развивает взаимопонимание. Ведет игру взрослый.

Игроки сидят на ковре или на стульях. Ведущий смотрит на игроков, а потом на ком-то из них останавливает взгляд на несколько мгновений, как бы подозвав его к себе. Тот, на ком остановился взгляд ведущего, должен встать. Задача игроков – по взгляду угадать, когда тебя вызывает ведущий игры.

Затем, когда игроки освоятся с правилами игры, водят дети и пытаются по взгляду понять друг друга.

В игру можно играть не только с группой детей, но и в семье.

#### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 17. «ПОМЕНЯЙТЕСЬ МЕСТАМИ»**

Все мы разные, но у нас столько общего! В этом мы убедимся в ходе игры.

Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто .... (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

**Маленький секрет этой коммуникативной игры:** в эту игру можно играть и со взрослыми, причем с весьма серьезными целями. Например, в группе педагогов моего курса повышения квалификации мы знакомились друг с другом именно в этой игре. Задания были такого типа: «Поменяйтесь местами те, кто работают по программе «Истоки». А теперь поменяйтесь местами те, кто работают по программе «Из детства – в отрочество». А теперь поменяйтесь местами те, кто считает себя молодым педагогом. А теперь поменяйтесь те, кто считает себя опытным педагогом в этой теме и готов поделиться своим опытом и находками с коллегами» и другие. Так, во время игры за несколько минут я получаю важный для меня «портрет группы». И всем интересно! И мне тоже!

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 18. «Я ХОЧУ С ТОБОЙ ДРУЖИТЬ»**

Эта игра разработана О.В. Хухлаевой. Игра помогает наладить доброжелательную обстановку в группе взрослых и детей.

Водящий говорит: «Я хочу подружиться...» и далее описывает одного из участников группы. Участник, который догадался, что описывают именно его, быстро подбегает к водящему и жмет ему руку. И сам становится водящим в игре.

Очень приятная и доброжелательная игра.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 19. «КОРОБКА С СЕКРЕТОМ»**

Эта коммуникативная игра также предложена и описана О.В. Хухлаевой. Вам понадобится достаточно большая картонная коробка (например, из-под компьютера или другой бытовой техники). Ее всегда можно найти у знакомых. В этой коробке Вам нужно будет прорезать большие отверстия – такие, чтобы в них свободно пролезла рука. Всего нужно сделать 4-6 отверстий. Играют соответственно 4-6 человек (сколько отверстий в коробке, столько и игроков может быть в Вашей игре). Игроки просовывают руку в коробку (ведущий в это время придерживает коробку на столе), там находят чью-то руку, с ней знакомятся и угадывают, кто это был, с чьей рукой они только что познакомились.

Очень веселая и озорная игра! Она интересна и взрослым тоже.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 20. «ШАРИКИ»**

Игрокам нужно взяться за руки и образовать замкнутую фигуру любой формы. Если играют много людей, то нужно предварительно разделить их на команды. В команде может быть несколько игроков (4-6 человек).

Каждой команде выдается 3 воздушных разноцветных шарика. Задача команды — нужно, не расцепляя рук, удерживать свои шарики в воздухе как можно дольше (можно подкидывать шарики и плечом и даже коленом, дуть на них и использовать все способы, которые придут Вам в голову). Побеждает команда, которая дольше всех удержала шарики в воздухе.

Если играют взрослые – то в ходе игры можно добавить каждой команде еще по 2 шарика – это намного сложнее и интереснее!

Для самых маленьких детей нужно предложить 1 шарик, который удерживает в воздухе пара – тройка игроков. Играть с малышами можно не только с шариком, но и с пушинкой из ваты, на которую нужно дуть (русская народная старинная игра).

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 21. «ЗВЕРИНОЕ ПИАНИНО».**

Эта коммуникативная игра разработана О.В. Хухлаевой и развивает умение сотрудничать друг с другом. Дети садятся в одну линию (получается клавиатура фортепиано). Ведущий игры (взрослый) раздает каждому ребенку его голос – звукоподражание (мяу, хрю, гав, му, кококо, гага и другие). Ведущий, то есть «пианист», дотрагивается до голов детей («играет на клавишах»). А «клавиши» издают каждая свой звук.

Можно играть и на коленках – клавишах. Тогда можно ввести в игру еще и громкость звука. Если пианист легко дотронулся до клавиши – она звучит очень тихо, еле слышно, если сильнее – то громко. Если сильно – то «клавиша» говорить громко.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 22. «СНЕЖНЫЙ КОМ».**

Эта игра хороша для знакомства, но может использовать и в других случаях. Играют так. Первый игрок называет свое имя. Следующий игрок называет имя первого игрока и свое имя. Третий игрок – имя первого и второго игрока и добавляет свое имя. И так по кругу. Заканчиваем тем, что первый игрок называет все имена. Имена очень легко запоминаются в этой игре.

Не обязательно в этой коммуникативной игре называть имена – можно называть, кто что любит или не любит, у кого какая мечта, кто откуда приехал (если играем с детьми в загородном лагере) или у кого какое домашнее животное (то есть что говорим можно выбирать и придумывать самим в зависимости от темы)

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 23. «РАССМЕШИ НЕСМЕЯНУ».**

Один игрок – это Несмеяна. Все другие пытаются рассмешить Несмеяну. Тот, кому это удается – становится Несмеяной в следующей игре.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 24. «КОНСПИРАТОР»**

Эта игра разработана В. Петрусинским. Все игроки встают в круг. Водящий находится в центре круга. У него завязаны глаза. Игроки водят хоровод вокруг водящего. Как только водящий говорит: «Стоп», хоровод останавливается. Задача водящего – узнать на ощупь игроков. Если водящий узнал игрока, то игрок выходит из игры. Задача – стать лучшим конспиратором, то есть сделать так, чтобы тебя совсем не узнали или узнали последним.

Очень веселая и занимательная игра. Что только не делают дети – встают на стул или ползут на четвереньках, маскируют свою прическу под кепкой и перевязывают бант платья наоборот (со спины, где он был, на живот). Попробуйте – Вам понравится!

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 25. «УШИ – НОС – ГЛАЗА».**

Все игроки стоят в кругу. Ведущий начинает говорить вслух и одновременно показывать на себе часть тела: «Уши-уши» (все показывают уши), «Плечи – плечи» (все показывают плечи), «Локти – локти» (все показывают локти). Затем водящий начинает специально путать игроков: показывает одну часть тела, а называет другую. Дети должны в случае ошибки водящего не повторять за ним движение. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

В эту игру с равным восторгом играют и малыши, и подростки. Она подходит также для изучения иностранных языков. Словарь игры (называемые части тела) зависит от возраста играющих детей. Самым маленьким достаточно назвать известные им части тела – нос, уши и другие. Для более старших – можно использовать более сложные слова – подбородок, локти, лоб, брови и другие.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 26. «ДОРИСУЙ РИСУНОК».**

Игра очень простая. В нее можно играть даже вдвоем. Один человек начинает рисовать – рисует на листе бумаге закорючку. Второй игрок пары продолжает рисунок и вновь передает бумагу и карандаш первому игроку. Первый игрок снова продолжает и так до тех пор, пока рисунок не будет закончен.

Если играть с группой, то игра проводится немного по-другому. Все игроки сидят в кругу. Они одновременно начинают рисовать рисунок на листе бумаги и по сигналу ведущего передают свой рисунок соседу слева. А сами получают рисунок от соседа справа. Каждый игрок дорисовывает полученную закорючку и по сигналу ведущего снова передает лист бумаги соседу слева. Так по кругу двигаются все рисунки до сигнала ведущего об окончании игры. Затем получившиеся рисунки рассматриваются. Обсуждаем, что было задумано первым игроком, который начинал рисовать, и что получилось.

Игра дает возможность проявить себя всем детям, здесь фантазия ничем не скована. В эту игру с удовольствием играют даже очень застенчивые дети.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 27. «РАЗГОВОР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО».**

Играют парой. Один игрок как будто находится в магазине. А второй – на улице. Но они забыли договориться о том, что нужно купить в магазине. Игрок «на улице» жестами передает игроку «в магазине», что ему нужно купить. Кричать бесполезно: стекло толстое, не услышат. Можно объясняться только жестами. В конце игры игроки обмениваются информацией – что нужно было купить, что понял покупатель из жестов своего товарища по игре.

Можно в эту игру играть и командами. Одна команда загадывает и ее представитель показывает жестами, что загадано. Другая команда отгадывает. Потом команды меняются ролями.

Игра интересна как детям, так и взрослым. «Ходить» можно в разные магазины – и в «детский мир», и в «зоомагазин», и в «супермаркет».

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 28. СКУЛЬПТОР И ГЛИНА.**

Для этой коммуникативной игры с дошкольниками Вам понадобятся картинки (фотографии) людей в различных позах. Их можно скопировать в Интернете и распечатать.

Играют парами. Один ребенок в паре – скульптор, другой – глина. Каждая пара получает картинку с изображением человека в определенной позе. Эту фигуру ребенку — «скульптору» нужно вылепить из своей «глины». Разговаривать нельзя, ведь глина не понимает слов, можно просто «лепить». Затем «скульптор» и «глина» меняются ролями.

С подростками и взрослыми можно использовать более сложные варианты игры: например, вылепить целую скульптурную группу из нескольких людей на заданную тему. А потом поменяться ролями.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 29. СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ.**

В эту игру играют парой. Один игрок в паре – слепой. Ему завязывают глаза. Другой должен провести его от одного конца комнаты в другой ее конец. Заранее до начала игры в комнате создают препятствия – ставят коробки, игрушки, стулья и раскладывают другие предметы. Поводырю надо провести «слепого» так, чтобы он не споткнулся. После этого игроки меняются ролями.

### **КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА 30. «КОНКУРС ХВАСТУНОВ».**

Это игра разработана Е. О. Смирновой (очень рекомендую педагогам ее книгу «Общение дошкольников со взрослыми и сверстниками», издательство Мозаика – Синтез, в которой Вы найдете систему замечательных игр с дошкольниками для развития общения).

Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выиграет в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Дети могут называть любые достоинства (с точки зрения взрослых, это может быть и не достоинства – например, очень громкий голос — но нам важно мнение ребенка)!

Хотя эта коммуникативная игра предназначена для детей, в нее очень хорошо поиграть в коллективе сотрудников на работе. Мы играли, и все были очень довольны! Так приятно похвалить коллег и услышать слова их поддержки в свой адрес.

Коммуникативные игры – это тот «инструмент», который у Вас всегда под рукой и доступен везде.

**Приложение 4.**

<https://psytests.org/eq/iri.html>

## Приложение 5.

### ТЕСТ ДЛЯ МОЛОДОГО СПЕЦИАЛИСТА НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЕГО ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СТРЕССОУСТОЙЧИВОСТИ (Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева)

Из приведенных пословиц и поговорок выберите те, которые в наибольшей степени отражают особенности Вашей жизни в качестве молодого специалиста:

1. Поступление на работу в детский сад:

- А. Не ищи зайца в бору – на опушке сидит.
- Б. Ехал к вам, да заехал к нам.
- В. Попался, как ворона в суп.

2. Посвящение в должность воспитателя:

- А. Посла не секут, не рубят, а только жалуют.
- Б. Летать летаю, а сесть не дают.
- В. Напишешь пером, что не вывезешь волом.

3. Первый самостоятельный опыт:

- А. Прежде веку не помрешь.
- Б. Его пошли, да сам за ним иди.
- В. Как ступил, так и по уши в воду.

4. Отношение к наставничеству:

- А. Наука учит только умного.
- Б. Болящий ожидает здравия даже до смерти.
- В. Кабы знать, где упасть, так и соломки подостлал.

5. Проведение занятий с детьми:

- А. Не бьет стрела татарина.
- Б. Учи других – и сам поймешь.
- В. Ехала кума неведомо куда.

6. Проведение режимных моментов:

- А. День в день, топор в день.
- Б. Жив, жив Курилка.
- В. Что ни хвать, то ерш, да еж.

7. Родительские собрания:

- А. Не трудно сделать, да трудно задумать.
- Б. Первый блин комом.
- В. Жаловался всем, да никто не слушает.



8.Участие в педагогических советах в ДОУ:

- А. Живет и эта песня для почину.
- Б. Стрелял в воробья, да попал в журавля.
- В. Фасон дороже приклада.

9.Конец учебного года:

- А. Не то дорого, что красного золота, а то дорого, что доброго мастерства.
- Б. За ученого (битого) двух неученых (небитых) дают.
- В. Вечер плач, а за утро радость.

Ключ к тесту:

Если у Вас преобладают ответы: "А" – у Вас сформированы устойчивые представления о себе как "идеальном педагоге" (ка-ким бы Вы хотели стать), "потенциальном педагоге" (каким бы Вы могли стать) и "реальном педагоге" (как Вы себя оцениваете). Это позволяет Вам уже учиться у более опытных педагогов и успешно работать по выбранной специальности.

"Б" – у Вас недостаточно дифференцированы представления о себе как о реальном и потенциальном педагоге. Вы привыкли учиться и работать, не задумываясь над тем, что меняетесь в ходе этого процесса. Попробуйте посмотреть на себя со стороны – и увидите, что у Вас уже вырабатывается свой собственный, присущий только Вам, стиль педагогической деятельности.

"В" – У Вас занижена самооценка как самообразовательной, так и профессиональной деятельности. Это приводит к неуверенности в своих силах и пассивности. Попробуйте придумать себе идеальный образ себя – педагога и Вы убедитесь, что разница между Вашими возможностями и желаниями намного меньше, чем Вам кажется!

Стрессоустойчивость: для ответов типа "А" – нормальная. для ответов типа "Б" – неустойчивая. для ответов типа "В" – свидетельствует о необходимости оказания психологической помощи в процессе адаптации к требованиям педагогической профессии.

### **ТЕСТ ДЛЯ ОПЫТНОГО ВОСПИТАТЕЛЯ НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ ЕГО РАБОТЫ (Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева).**

Отметьте, какие из пословиц русского народа, на Ваш взгляд, в наибольшей степени соответствуют представлениям о Вашей деятельности:

1.Воспитатель детского сада – это:

- А. Добрая лошадка все сvezет.
- Б. Без матки пчелки – пропащие детки.
- В. Под трубами повиты, под шеломом взлелеяны, концом копия вскормлены.

2.Педагогический коллектив – это:

- А.В мире, что в море.
- Б. У одной овечки да семь пастухов.
- В. Склеенная посуда два века живет.

3.Обучать детей – значит:

- А. Что посеешь – то и пожнешь.
- Б. Была бы нитка, дойдем и до клубка.
- В.В дорогу идти – пятеры лапти сплести.

4.Воспитывать детей – значит:

- А. Служил семь лет, выслужил семь реп, да и тех нет.
- Б. Перемелется – все мука будет.
- В. Наказом воевода крепок.

5.Развивать детей – значит:

- А. Сей день не без завтра.
- Б. Высоко летаешь, да низко садишься.
- В. Палка о двух концах.

6.Работа с родителями – это:

- А. Бумага не купленная, письмо домашнее.
- Б. В добрый час молвить, в худой промолчать.
- В. По способу пешего хождения.

Ключ к тесту:

Если у Вас преобладают ответы: "А" – Вы в большей степени ориентированы на выполнение преподавательской, коррекционно-развивающей и культурно-просветительской функций воспитателя. Следовательно, можно говорить о том, что Вы уже обладаете собственным, индивидуальным стилем психолого-педагогической деятельности. Преимущество Вашей работы в качестве наставника заключается в том, что Вы ориентированы на когнитивную практику работы с молодыми специалистами, т. е. способны показать, чему нужно учить детей и как это лучше всего делать. Отрицательным моментом общения с Вами молодого специалиста может стать преобладание дидактического, "поучающего" стиля взаимодействия. Постарайтесь быть демократичнее!

"Б" – у Вас преобладает мотивация личностного общения с детьми, родителями, коллегами. Это выражается в том, что лучше всего Вам удастся реализация научно-методической и воспитательной функций педагога. Преимущество работы Вас в качестве наставника молодых специалистов заключается в том, что Вы ориентированы на эмотивную и креативную практику работы с ними, т. е. способны оказать психологическую поддержку и продемонстрировать весь педагогический потенциал

Вашего подопечного. Отрицательным моментом общения с Вами молодого специалиста может стать преобладание излишне демократического и либерального стиля взаимодействия. Иногда Вашему подопечному может понадобиться и четкая инструкция для ориентирования в сложных педагогических ситуациях.

"В" – приоритетным направлением Вашей деятельности в ДОО являются управленческая и социально-педагогическая. Преимущество работы Вас в качестве наставника молодых специалистов заключается в том, что Вы можете научить их усматривать педагогическую проблему в разных ее проявлениях и упрощать ее (в сложных ситуациях выделять 1–2 ключевые составляющие проблемы), а также объединять свои усилия с другими специалистами ДОО и родителями детей для достижения оптимальных результатов педагогического процесса отрицательным моментом.

## Приложение 6.

Игра "Тернистый путь" для тренингов по наставничеству и лидерству

### ИГРА «ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ»

**Продолжительность 60-70 минут**

- Представьте игру
- Скажите: **сейчас мы тратим время на вещи, которые все знают, они часто очевидны. Но в них не всегда верят и не всегда о них помнят. Сейчас мы попробуем их оживить в памяти и убедимся в том, что они работают**
- Разбейте участников на три группы по 3-4 человека: в группе 1 менеджер, 1 сотрудник, 1-2 наблюдателя
- Попросите всех, кроме наблюдателей выйти на время за дверь
- Расставьте стулья в три дорожки, так, чтобы между ними можно было пройти, но с трудом
- Верните участников в зал и объясните им цель игры. **Цель игры** в том, что сотрудник с завязанными глазами должен *пройти через стулья, не задев их, и затратив как можно меньше времени*
- Проведите игру. **ВНИМАНИЕ!** Команды проходят этапы по очереди

Игра состоит из 4-х этапов:

#### Первый этап

- Менеджер объясняет сотруднику, у которого завязаны глаза, как пройти через стулья, не задев их. И сотрудник все также с завязанными глазами пытается самостоятельно пройти через стулья, руководствуясь только быстрыми формальными объяснениями менеджера (параллель с формальным тренингом)
- После прохождения каждой команды на ФЛИПЧАРТЕ записывается количество касаний и время
- После прохождения всех команд количество касаний суммируется, делится на количество команд и выводится средний результат для одной команды. То же самое делается для времени
- Попросите также «сотрудников» оценить этот этап по степени комфортности (шкала от -3 до +3). Запишите на **ФЛИПЧАРТ**

#### Второй этап

- Менеджер берет за руку своего сотрудника, у которого завязаны глаза, и проводит его через стулья

- После прохождения каждой команды на ФЛИПЧАРТЕ записывается количество касаний и время
- После прохождения всех команд количество касаний суммируется, делится на количество команд и выводится средний результат для одной команды. Тоже самое делается для времени
- Попросите также «сотрудников» оценить этот этап по степени комфортности (шкала от -3 до +3). Запишите на **ФЛИПЧАРТ**. Оценки могут быть противоположными. Одним это будет комфортно. Другие могут сказать, что им неприятно, т.к. их ведут как «собаку на поводке» и не дают принимать самостоятельных решений

### **Третий этап**

- Сотрудник пытается пройти через стулья самостоятельно. Менеджер ничего не объясняет сотруднику
- После прохождения каждой команды на ФЛИПЧАРТЕ записывается количество касаний и время
- После прохождения всех команд количество касаний суммируется, делится на количество команд и выводится средний результат для одной команды. Тоже самое делается для времени
- Попросите также «сотрудников» оценить этот этап по степени комфортности (шкала от -3 до +3). Запишите на **ФЛИПЧАРТ**. Здесь после предыдущего этапа, когда «сотрудника» вели за руку, примером ответа может быть следующее: «мне казалось, я все знал, а на самом деле после первой ошибки растерялся»

### **Четвертый этап (8 минут на подготовку)**

- Менеджер предварительно обсуждает с сотрудником, у которого завязаны глаза, как лучше пройти через стулья, они составляют маршрут, советуются, а затем сотрудник самостоятельно проходит через стулья
- После прохождения каждой команды на ФЛИПЧАРТЕ записывается количество касаний и время.
- После прохождения всех команд количество касаний суммируется, делится на количество команд и выводится средний результат для одной команды. Тоже самое делается для времени
- Попросите также «сотрудников» оценить этот этап по степени комфортности (шкала от -3 до +3). Запишите на **ФЛИПЧАРТ**

- Попросите наблюдателей фиксировать время и действия менеджера на всем протяжении игры
- Объявите команду-победителя
- Проанализируйте результат и сделайте выводы
- Сравните на ФЛИПЧАРТЕ все 4 этапа по следующим параметрам: 1) время менеджера перед этапом 2) количество касаний 3) время менеджера в процессе выполнения задачи 4) комфортность для «сотрудника». Сделайте небольшую таблицу, где отметьте, присутствуют на данном этапе эти параметры или нет
- Спросите: **Что имитирует каждый из этапов игры? (Ситуация с обучением)**
- Проанализируйте каждый этап отдельно:

1) скорее всего, не понравится никому из участников, т.к. показатель по ошибкам высокий, время, затраченное на решение задачи – существенное, и т.п. (**Работа после формального тренинга**)

2) На этом этапе результат хороший, но существует проблема – *зависимость ведомого от ведущего*. Излишний контроль и опека губят самостоятельность и инициативность (Работа в ситуации, когда **начальник слишком опекает, «ведет за руку»**)

3) этот этап имитирует сотрудника, который после 2-го этапа самостоятельно выходит в поля. Примером может быть следующее: «мне казалось, я все знал, а на самом деле после первой ошибки растерялся»

4) этот этап занимает больше всего времени до выполнения задания. Однако затем «сотрудник» может выполнять его самостоятельно более эффективно, экономя время менеджера (**Работа с использованием коучинга**).

**Работа с наблюдателями.** Попросите наблюдателей перечислить действия «менеджеров» на 4-м этапе

*Возможные ответы:*

- разбиение большой задачи на подзадачи/поэтапное решение проблемы
- предложение реального возможного решения. *Коммент.: если все время предлагать эти решения, существует риск, что подчиненный перестанет сам искать решения, «сядет менеджеру на шею». Чтобы не попасть в такую ситуацию, можно не предлагать готовые решения, а задавать вопросы*
- поощрение
- отсутствие модели «Смотри, как надо...». У сотрудника есть возможность попробовать на себе самостоятельно
- обратная связь

- *совместное принятие решений (не директивный метод) и т.п.*

### **Итоги игры:**

- **Подведите участников к мысли о том**, что существуют разные пути решения со своими плюсами и минусами. Можно заучить алгоритм решения проблемы до автоматизма и не думать о ситуации. А можно развить в подчиненных гибкость в принятии решений, научить анализировать обстоятельства и самостоятельно принимать решения (Примеры: «думающая» компания – компания с директивными методами управления; команда – армия; управление просто человеческими ресурсами – управление талантами; возможность ограниченного роста до конкретной планки – рост постоянный, неограниченный ничем)
- **Подведите участников к тому**, что на первых 2-х этапах действия менеджера быстро забываются, и сотруднику нужно снова помогать в следующий раз. Кроме того, на этапе самостоятельного выполнения «вслепую» время, как правило, возрастает. На 4-м этапе время не станет равным тому, которое получается на 2-м этапе, но будет меньше, чем на 3-м этапе. К тому же, у сотрудника останется план решения поставленной перед ним задачи и в случае необходимости он сможет действовать самостоятельно
- Чтобы дать представления о коучинге, скажите следующее:

Коучинг – затратен по времени, терпению, наблюдательности менеджера. Он не дает мгновенных результатов. **Коучинг требует огромное количество времени на первом этапе**, наблюдательности, систематичности и нацелен на результат на длительном промежутке времени

- Спросите: **В чем состояла работа менеджера в этой игре?** Коучинг – это не трансляция своей успешной модели поведения на подчиненного, а помощь в формировании своей собственной успешной модели. (Пример: формирование растущего куста. Можно помогать ему расти, так, как он хочет. А можно **самостоятельно** формировать этот куст настолько свободно, насколько позволяет горшок.)

**Приложение 7.**

**<https://psycabi.net/testy/504-koping-strategii-test-preodolenie-trudnykh-zhiznennykh-situatsij-ptzhs-oprosnik-svf120-v-yanke-g-erdmann-adaptatsiya-n-e-vodopyanovoj>**