**Конспект деловой игры для педагогов ДОО**

**«Мультимедийные презентации в работе с дошкольниками»**

**Цель:**рассмотреть возможности использования информационно-коммуникационных технологий (мультимедийных презентаций) в организации различных видов совместной деятельности (дидактической игры) в режимных моментах.

**Задачи:**

1. Продолжать формировать представления педагогов о возможностях использования информационных средств в образовательном процессе дошкольного учреждения.
2. Уточнить знания педагогов о дидактической игре.
3. Выделить характерные особенности компьютерной дидактической игры.
4. Сформулировать правила составления компьютерной дидактической игры.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, экран, ноутбуки, карточки с заданиями, мешочек с конвертиками для "Круга доверия", 2 маркера.

**Ход**   
Старший воспитатель (Ст.в приглашает педагогов занять место в "Круге доверия".   
Ст.в объясняет тему всего мероприятия: информационно-коммуникационные технологии, и тему "Круга" -"Я компьютерный гений". Педагоги делятся на две команды и занимают места за столами. СВ предлагает каждой команде придумать название (в соответствии с темой мероприятия) и записать его на заготовленных визитках.

Ст.в: Тема нашего мероприятия связана с информационными технологиями. Мы уже рассматривали вопрос о применении информационных технологий в рамках непосредственно образовательной деятельности. Сегодня мы коснемся другой стороны вопроса, поговорим об использовании ИКТ в совместной деятельности в режимных моментах. (слайд № 1).   
Ст.в рассказывает о компьютере: Технический прогресс не стоит на месте. Вместе с ним развивается и компьютер. Если в начале учебного года у него было свое имя: Николай и свой голос. Сейчас он усовершенствовался и обрел еще и внешность (лицо). Позвольте вас с ним познакомить (слайд №2). Компьютер здоровается с педагогами.

Ст.в: Давайте вспомним циклограмму вашей деятельности. Назовите **виды совместной деятельности педагога с детьми в режимных моментах**.   
  
Воспитатели отвечают.

Ст.в: Итак, переходим к первому заданию (слайд № 3) В каких видах совместной деятельности в режимных моментах целесообразно использовать мультимедийные презентации.

У каждой команды на столе лежат заготовки с названиями видов совместной деятельности. Необходимо разложить их в две корзинки: "целесообразно использовать ИКТ", "нецелесообразно использовать ИКТ". На выполнение задания дается 3 минуты. Затем команды оглашают свое мнение. Выводится правильный ответ (слайд № 3).

Ст.в говорит о том сегодня мы начнем с обсуждения возможностей применения **ИКТ**для организации дидактической игры (слайд №4). Воспитателям предлагается определение дидактической игры (слайд №4).   
  
**Дидактические игры** - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения, формирования умения решать умственные задачи.

Ст.в: выделите пожалуйста из определения ключевые характеристики, которые отличают дидактическую игру от всех остальных.   
- Специально созданные

- В целях обучения

- Наличие умственной задачи (проблемы).

 Ст.в: рассмотрим основную особенность компьютерной дидактической игры: Наличие субъектного треугольника: ребенок, взрослый, компьютер, где компьютер становиться полноправным субъектом воспитательно-образовательного процесса. Причем компьютер-субъект должен обладать определенной субъектной внешностью: гном, Незнайка, Лесовичок и т.п.   
Ст.в: рассмотрим принципы создания компьютерной дидактической игры:   
1. Наглядности,

2. Интерактивности,

3. индивидуальности-коллективности,

 4. развивающего обучения.

Ст.в: Переходим ко второму заданию – расставьте принципы по значимости. На выполнение дается 2 минуты. Затем выслушиваются мнения команд. Оглашается правильное решение задачи. (слайд № 6 )

СВ: рассмотрим все принципы по отдельности.   
I. Принцип развивающего обучения (слайд № 7) · Развивающее обучение направлено на развитие всей целостной совокупности качеств личности. · В технологии развивающего обучения ребенку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. · Знания являются не конечной целью обучения, а всего лишь средой развития детей.   
II. Принцип наглядности ( слайд № 8): Данный принцип не занимает первое место, т.к. дидактические компьютерные игры могут и нести в себе никакой визуальной информации.

III. Принцип индивидуальности-коллективности (слайд №9): Как правило одна и также компьютерная дидактическая игра может использоваться как для индивидуальной работы, так и для коллективной.   
IV. Принцип интерактивности (слайд № 10):   
- Полная включенность, непосредственное участие;

- Право выбора;

- Право на ошибку и возможность ее исправить.

Ст.в показывает образцы реализации этого принципа (слайды №№ 11, 12)   
Ст.в: Рассмотрим виды компьютерных дидактических игр.   
Они могут быть: звуковыми, визуальными и смешанными.   
Образец звуковой дидактической игры (слайд № 13).   
Образец визуальной дидактической игры (слайд № 14)   
Образец смешанной дидактической игры (слайд № 15).   
Ст.в: есть небольшие отличия между играми коллективными и индивидуальными. Появляется таблица (слайд № 17)   
Ст.в: переходим к последнему заданию: у каждой команды на столе стоит ноутбук с заданием. Необходимо открыть папку с презентациями, отсмотреть их и ответить на несколько вопросов:

Определите:   
Является игра дидактической;

Если является,

то:   
 определите возрастную группу;

 для индивидуальной или коллективной работы предназначена;   
какие образовательные области, с ее помощью реализуются;   
 есть ли ошибки при ее составлении.

На выполнение задания дается 5-7 минут.   
Затем выводится правильный ответ (слайд № 19)

Ст.в кратко подводит итог: воспитателям раздает брошюры с рекомендациями по составлению компьютерных дидактических игр.

Ст. в: На этом наше мероприятие на сегодня заканчивается. Николай желает всем удачи.