**Деловая игра для воспитателей**

**«Учись, играя»**

**Цель игры:** повышение теоретического уровня педагогов по вопросу использования современных образовательных технологий в условиях внедрения ФГОС в образовательный процесс.

**Задачи игры:**

1. Закрепить с педагогами понятие образовательные технологии;
2. Дать представление о роли современных технологий в организации воспитательно-образовательного процесса в ДОУ;
3. Предложить педагогам практические материалы для использования в педагогической деятельности с детьми;
4. Смоделировать профессиональную деятельность педагогов с использованием методов активного обучения;
5. Определить рамки возможного использования данных технологий в ДОУ.

**Участники:**

- педагоги всех возрастных групп, специалисты.

**Регламент:** 1 час.

**Предварительная работа:**

- изучение методической литературы по теме;

- проведение мастер-класса «Использование игры «Геоконт» в НОД»

**Реквизит:**

- мнемотаблицы;

- блоки Дьенеша;

- развивающие игры В. Воскобовича (геовизор, геоконт);

- музыкальный центр.

- бумага, карандаши;

**План деловой игры:**

1. Мотивационно – организационный этап.

2. Содержательный этап.

3. Заключительный этап.

**Ход деловой игры.**

1. Мотивационно-организационный этап.

- Добрый день уважаемые коллеги!

«Технология» - это, прежде всего, системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Основные технологии:

1. Личностно-ориентированные.

2. Социоигровые.

3. Проектирования.

4. Здоровьеразвивающие.

5. Управленческие.

На сегодняшней деловой игре мы затронем все образовательные педагогические технологии.

Итак, начинаем деловую игру «Учись играя». В нашей игре участвуют две команды. Распределение на команды проведем с помощью фишек двух цветов.

Для игры необходимо выбрать жюри. Я предлагаю выбрать в жюри заведующего, заместителя заведующего по МВР, преподавателя по развитию речи. Все согласны? Жюри прошу занять свои места.

Ваша задача:

- зорко следить за ходом игры;

- после каждого задания оценивать игру участников;

- определить победителя.

Правила игры:

1. Работать дружно, согласованно.

2. Соблюдать порядок и тишину.

3. Уметь слушать другого.

4. За другую команду не отвечать, иначе снимается 3 балла.

5. Выслушать задание до конца.

6. Отвечать громко, но не хором.

Распределение на команды.

2. Содержательный этап.

Задание №1. Придумать название команды.

Все задания оцениваются в 5 баллах. Время 1 минуты.

Задание № 2. Задание каждой команде. Ответьте на 3 вопроса. Оценивается правильность и быстрота ответа. Время 2 минуты.

**1 команда**

Что такое «Технология» – это (системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования);

Здоровьесберегающая технология – это (это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития. В концепции дошкольного образования предусмотрено не только сохранение, но и активное формирование здорового образа жизни и здоровья воспитанников);

Назовите здоровьесберегающие технологии (ритмопластика, динамические паузы, подвижные и спортивные игры, релаксация, различные виды гимнастик, самомассаж, точечный массаж, психогимнастика, фонетическая ритмика, песочная терапия, арттерапия, сказкотерапия и др.)

**2 команда**

Что такое «Педагогическая технология» - это (строго научное прогнозирование (проектирование) и точное воспроизведение педагогических действий, которые обеспечивают достижение запланированных результатов);

Назовите современные образовательные технологии (личностно-ориентированные, социоигровые, проектирования, здоровьеразвивающие, управленческие).

Назовите основные формы организации личностно-ориентированной технологии (игры, занятия, спортивные досуги, упражнения, наблюдения, экспериментальная деятельность, упражнения, игры, гимнастики, массаж, тренинги, этюды, образно-ролевые игры).

Задание № 3. Перед вами две мнемотаблицы. Составьте описательный рассказ или расскажите стихотворение. Время 1 минута.

Задание № 4. На основе имеющегося текста составить мнемотаблицу.

1 команда Н. Калинина «Про снежный колобок», 2 команда К. Ушинский «Четыре желания». Время 1 минута.

Задание № 5. «Геовизор». По заданному шифру воспроизвести рисунок (лягушка). Время 1 минуты.

Задание № 6. «Геоконт». Задание выполняется командами поочередно. Одна из команд конструирует фигуру и передаёт её словесный шифр другой команде. Оценивается правильность выполнения задания. Время 3 минуты.

Задание № 7. «Блоки Дьенеша». Решение логических задач. «Выкладываем дорожки». Команда, используя блоки Дьенеша, выкладывает логическую дорожку, раскодирует заложенную информацию. Время 2 минуты.

Задание № 8. Время по 1 минуте каждой команде.

**1команда**

Провести пальчиковую гимнастику для детей старшего возраста с членами жюри.

**2команда**

Провести пальчиковую гимнастику для детей младшего возраста с членами жюри.

Задание № 9. Представить мини-проект «Мой город – Усинск». Время 5 мин.

3.Заключительный этап.

В ходе деловой игры мы вспомнили педагогические технологии, возможность использования их в работе с дошкольниками, возможность применения их в различных образовательных областях.