**Деловая игра**

**«Кто хочет стать знатоком проектного метода?»**

***Цель:*** обеспечить условия для развития творчества и профессиональной активности педагогов в овладении ими технологий проектирования через интерактивные формы методической работы.

***Оборудование:*** карточки, на которых обозначены этапы проекта, приз для победителя.

***Алгоритм игры:***

1. вводная информация ведущего игры;
2. ознакомление участников с правилами игры;
3. проведение игры;
4. рефлексия.

**Ведущий:** Уважаемые коллеги, я приглашаю Вас на игровую площадку фантазии. Сегодня хозяином этой площадки будет всем нам известный проектный метод. Наше общение пройдет в форме игры "Кто хочет стать знатоком проектного метода?".

В отборочном туре примут участие три педагога. Им необходимо будет расположить этапы проекта в правильной последовательности. Кто это выполнит первым, тот и займет место игрока.

Игроку будут предложены девять вопросов. На каждый вопрос предлагаются три ответа, выбрать надо один ответ. Игрок может воспользоваться только двумя подсказками: помощь зала и звонок другу.

Если он успешно справляется с заданиями, ему присваивается звание **«Знаток проектного метода».**

Вопросы игроку:

1. Что такое педагогическое проектирование?

1. дань моде;
2. догма профессиональной деятельности педагога;
3. *практико-ориентированная деятельность, целью которой является разработка новых систем и видов педагогической деятельности.*

2. Педагогический проект – это:

1. *разработанные система и структура действий педагога для реализации конкретной педагогической задачи с уточнением роли и места каждого действия, времени осуществления этих действий, их участников и условий, необходимых для эффективности всей системы действий.*
2. системное изучение явления по одним и тем же параметрам с заданной периодичностью.(Мониторинг)
3. научно обоснованное суждение о возможных состояниях объекта в будущем или об альтернативных путях и сроках их достижения. (Прогноз)

3. Какое из трех определений подчеркивает тип проекта по доминирующему виду деятельности?

1. коллективный;
2. *исследовательский;*
3. долгосрочный.

4. Что такое гипотеза?

1. короткая аннотация проекта;
2. опасение педагога о неудачной реализации проекта;
3. *предположение, требующее объяснения и подтверждения.*

5. Кто является основоположником проектного метода?

1. *американский психолог и педагог Джон Дьюи;*
2. великий русский педагог К.Д. Ушинский;
3. французский психолог Ж. Пиаже

6. Какие по продолжительности периода осуществления (длительности) проекты с участием детей и/или родителей наиболее уместно реализовывать в ДОУ? (2 варианта ответа)

1. *краткосрочный (до 3 лет)*
2. *среднесрочный (от 3 до 5 лет)*
3. долгосрочный (более 5 лет)

7. Какой вид деятельности следует исключить из заключительного (контрольно-регулировочного) этапа проекта?

1. сопоставление цели и результата проекта;
2. рефлексивная оценка проекта;
3. *выбор содержания и форм проектной деятельности к каждому этапу проекта.*

8.  Какой характер педагогической деятельности не является показателем высокого уровня владения педагогом технологии проектирования?

1. *репродуктивный;*
2. поисковый;
3. творческий.

9. Презентуя проект, педагог должен:

1. показать свое превосходство над коллегами по решению обозначенной в проекте проблемы;
2. *проявить себя как педагог, владеющий навыками разработки проекта как методического пособия, которое окажет практическую помощь коллегам;*
3. привлечь внимание слушателей и нацелить коллег на непременное использование презентуемого проекта в практике их работы.

**Структура проекта**

Тема и концептуальное обоснование разработки проекта

Цели и задачи проекта

Основные этапы и сроки реализации

Содержание проекта

Ожидаемые результаты реализации проекта

Кадровое обеспечение

Основные направления и методы реализации проекта