**МБДОУ «Детский сад № 1 «Радуга» г. Гудермес»**

**Деловая игра с педагогами на тему:**

**«Использование современных образовательных технологий в образовательном процессе ДОУ»**

** *Подготовил:***

***Воспитатель***

***Висимбаева Милана Мусаиповна***

***28.03.2018г.***

**Деловая игра с педагогами:**

**«Использование современных образовательных технологий в образовательном процессе ДОУ**».

**Цель:**обеспечить условия для развития творчества и профессиональной активности педагогов в овладении ими современных технологий.

**Задачи:**

1. Повысить теоретический уровень педагогов по вопросу использования современных образовательных технологий в условиях внедрения ФГОС в образовательный процесс.

2. Активизировать знания об основных видах деятельности детей в ДОУ.

3. Совершенствовать умение дискутировать, выступать.

4. Развивать личностные профессиональные качества

**Ведущий: -** Уважаемые педагоги,я приглашаю Вас на деловую игру под названием «Использование современных образовательных в образовательном процессе ДОУ». Где мы поговорим об образовательных технологиях, основных видов деятельности детей, постараемся решить проблемные задачи. Вспомним то, что знаем, а также при обмене опытом получим новые идеи для дальнейшего творчества в данном направлении.

- Оценивать результаты конкурса и подведение итогов игры будет многоуважаемая судейская коллегия в лице заведующего ДОУ Сайдулаевой Залины Ахмедовны и учителя – логопеда Шудуевой Индиры Альбековны.

- Предлагаю поделиться на 2 команды, выбрать капитанов и выбрать название своей команды.

 - Распределение на команды происходит следующим образом: предполагаемый участник подходит к магнитной доске, где закреплен цветок из восьми лепестков, берет понравившийся ему лепесток, переворачивает его, читает вслух слово – имя существительное, которое там написано. Если прочитанное слово в единственном числе – то знаток первой команды, если во множественном числе, то – второй команды. (Слова: пальто, листва, мебель, мороженое – ед. число, шахматы, ворота, каникулы – мн. число)

Каждой команде дается время на обдумывание ответа от 1 до 3 минут.

**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

**Представление команд:** название, девиз, капитан.

**1.Конкурс: *«Разминка»***

Начнем нашу игру с разминки. Я задам вопрос, отвечает та команда, которая первая среагирует и быстро постучит в бубен. Правильный ответ принесет команде 1 балл, неправильный – даст возможность ответить второй команде, а также, если у отвечающей команды ответ будет неполным, то возможность дополнить предоставляется и другой команде, если конечно дополнения будут. Итак,

1 конкурс на быстроту реакции и первый вопрос:

- Назовите современные образовательные технологии?

* технология исследовательской деятельности;
* информационно-коммуникационные технологии;
* личностно-ориентированные технологии;
* технология портфолио дошкольника и воспитателя;
* игровая технология;
* здоровьесберегающие технологии;
* технологии проектной деятельности;
* технология «ТРИЗ» и др.

**2 конкурс *«Эрудиты»***

Ведущий: - Каждой команде необходимо написать как можно больше педагогических технологий по речевому развитию.

Педагогические технологии развития связной речи

- мнемотехника

- моделирование

- беседа

- описание

- повествование

- рассуждение

- пересказ

- рассказ по сюжетной картинке

- рассказ-описание по пейзажной картине

- творческий рассказ

- рассказ о будущих играх

- рассказывание по памяти

- составление сравнений

- составление загадок

- составление метафор

**Ведущий:** - А вы, уважаемая судейская комиссия ведете подсчет, сколько технологий назовет одна и другая команда. Выигрывает та команда, которая больше всех назовет педагогических технологий по развитию речи.

**3 Конкурс на внимание.**

**Ведущий:** - Каждой команде необходимо подобрать правильные подходящие по смыслу слова или словосочетания, к данным определениям. Термины взяты в скобки.

*(обеим командам раздаются листочки с определениями и ответами)*

**Вопросы первой команде:**

- Личностно-ориентированные, социо-игровые, проектирования, здоровьеразвивающие, управленческие, информационные технологии (ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ).

- 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 (ТЕХНОЛОГИЯ).

- Автоматизированное умение, выражающееся в способности быстро и безошибочно выполнять действия на основе имеющихся знаний. Формируется на основе многократного выполнения определенных действий (НАВЫК).

- Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие (ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ).

**Вопросы второй команде:**

- Организация и управление педагогом деятельностью ребенка при решении им специально организованных учебных задач различной сложности и проблематики. (ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД)

- Формы организации личностно-ориентированной технологии (ИГРЫ, ООД, СПОРТИВНЫЕ ДОСУГИ, УПРАЖНЕНИЯ, НАБЛЮДЕНИЯ, ГИМНАСТИКИ, МАССАЖ, ТРЕНИНГИ, СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ).

- Обучение детей с особыми образовательными потребностями в общеобразовательной среде

(ИНКЛЮЗИВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ).

- Способы работы педагога, с помощью которых достигается усвоение детьми знаний, умений и навыков, а также развитие их познавательных способностей (МЕТОДЫ).

**4. Конкурс по проектной деятельности.**

**Ведущий:** - Так как в нашем детском саду уже не первый год ведется работа по проектной деятельности, вы знаете, что такое проектная деятельность активно разрабатываете, внедряете и реализуете свои проекты, думаю, Вам не будет сложно справиться с вопросами, касающимися проектных технологий. Итак,

**Вопросы на внимание. «Блиц – опрос». Правила:** Балл засчитывается той команде, которая быстрее среагирует и правильно ответит на поставленный вопрос, если же команда дает неправильный ответ, ход переходит ко второй команде, и если она ответит правильно, балл засчитывается ей.

1. По каким признакам классифицируются проекты? **(по тематике, по составу участников, по срокам реализации)**

2. Назовите основные этапы проекта? **(цель, разработка, выполнение, подведение итогов)**

3. Назовите виды проектов? **(творческие, исследовательские, игровые, информационные, комплексные, межгрупповые, групповые, индивидуальные)**

4. Какие проекты могут быть по продолжительности? **(долгосрочные, краткосрочные, средней продолжительности)**

5. Что может быть результатом проекта? **(рисунки, доклады, поделки, концерты, праздники, спектакли, аппликации, альбомы и т.д.)**

6. Какие проекты бывают по составу участников? **(индивидуальные, групповые, фронтальные)**

7. На что ориентировано проектирование? **(на совместную деятельность участников образовательного процесса).**

**2 вопрос первой команде:** По срокам реализации проект может быть?

* **Краткосрочным**
* Срочный
* **Долговременный**
* Длительный

**2 вопрос второй команде:** Краткосрочный проект это…

* **Одно или несколько ООД**
* **Одна неделя, месяц**
* Один год
* Один час

**5 Конкурс. Конкурс капитанов команд.**

**Правила конкурса:** ведущий каждому капитану по отдельности задает вопросы, озвучивает варианты ответов, игрок внимательно слушает и дает правильный ответ. В случае, если один игрок не дал правильный ответ из предложенных вариантов, то предоставляется возможность ответить его оппоненту. Если тот даст правильный ответ, он получает бонусом один балл. Побеждает тот капитан, у кого больше правильных ответов.

**1 вопрос капитану первой команды:**

 - Что такое педагогическое проектирование?

* Дань моде
* Догма профессиональной деятельности
* **Вид педагогической деятельности**

**1 вопрос капитану второй команды:**

Что такое гипотеза?

* Короткая аннотация проекта
* Опасение педагога о неудачной реализации проекта
* **Предположение, требующее объяснения и подтверждения**

**2 вопрос капитану первой команды:**

- Какое из трех определений подчеркивает типы проекта по доминирующему виду деятельности?

* Коллективный
* **Исследовательский**
* Долгосрочный

**2 вопрос капитану второй команды:**

- Кто является основоположником проектного метода?

* **Американский педагог демократ Джон Дьюи**
* **Великий русский педагог К.Д.Ушинский**
* **Французский психолог Ж.Пиаже**

**3 вопрос (индивидуальный).** Для капитанов обеих команд. (Каждому игроку выдается карточка с вопросом и вариантами ответов на него, игроку необходимо подобрать из предложенных вариантов ответов к вопросу правильный. За правильный ответ – 1 балл).

- Презентуя проект, педагог должен:

* Показать свое превосходство над коллегами по решению обозначенной в проекте проблеме
* Проявить себя как педагог, владеющий навыками разработки проекта как методического пособия, которое окажет практическую помощь коллегам
* Привлечь внимание слушателей и нацелить коллег на непременное использование презентуемого проекта в практике своей работы

**6) конкурс. Последний. Игра «Ассоциация».**Ведущий начинает фразу, участники команд продолжают. Ведущий обращается поочередно, сначала к одной команде, затем ко второй. Выигрывает та команда, чей творческий подход был более интересным.

Цель:  снять психологическое напряжение.

 - Я начну фразу, а вы, продолжите эту фразу.

* Если педагог – это цвет, то какой?
* Если педагог – это геометрическая фигура, то какая?
* Если педагог – это настроение, то какое?
* Если представить, что педагог – это сказочный герой, то кто?
* Если педагог – это цветок, то это…
* Если педагог – игра, то какая?

**Ведущий:** - А сейчас предоставляется слово нашей многоуважаемой судейской коллегии. Прошу озвучить результаты конкурса. (жюри объявляет победителя деловой игры «Использование современных образовательных технологий в образовательном процессе ДОУ»). обеим командам вручаются почетные грамоты.

**Ведущий:** - И напоследок, я хочу Вам рассказать притчу:

**Притча «Рискнуть попробовать»**

"Король предложил своим придворным испытание, чтобы выбрать из них достойного на важный пост при дворе. Множество сильных и мудрых людей собрались вокруг него. Он подвел всех собравшихся к двери в отдаленном уголке сада. Дверь была огромных размеров и, казалось, вросла глубоко в землю. «Кто из вас сможет открыть эту каменную громаду?» - спросил король. Один за другим его придворные выходили вперед, оценивающе оглядывали дверь, говорили «нет» и отходили в сторону. Другие, слыша, что говорят их предшественники, вообще не решались на испытание. Только один визирь подошел к двери, внимательно посмотрел на нее, потрогал ее руками, испробовал много способов сдвинуть ее и, наконец, дернул сильным рывком. И дверь открылась. Она была оставлена неплотно прикрытой, и необходимо было только желание осознать это, и мужество действовать решительно. Король сказал: «Ты получишь пост при дворе, потому что ты не полагался только на то, что видел и слышал, ты привел в действие собственные силы и рискнул попробовать».

**Вывод.**

"Часто бывает так, что человек воспринимает ситуацию, полагаясь на свои ощущения. Однако часто бывает так, что чувства обманывают людей и тогда они не в состоянии сделать правильных логических выводов. Как же тогда быть? Ответ простой - нужно попробовать проверить свои ощущения и правильность выводов. Философское определение «Практика - критерий истины». Так, что не бойтесь, пробовать, уважаемые педагоги!

**Подведение итогов игры**

«Воспитание заключается в том, что бы умело, мудро, тонко, сердечно прикоснуться к каждой из тысяч граней, найти ту, которая, если ее, как алмаз, шлифовать, засияет неповторимым сиянием человеческого таланта, а это сияние принесет человеку личное счастье. Открыть в каждом человеке только его неповторимую грань - в этом искусство воспитателя»

В.А. Сухомлинский

*Спасибо Вам всем! Успехов в вашей нелегкой, но творческой работе.*