

***Формы методической
работы:
Деловая игра***



- ♦ **Методическая работа** - это деятельность, которая совершенствует и развивает профессиональную компетентность педагогов в вопросах качества и эффективности воспитательно-образовательного процесса в ДОУ.
- ♦ **Задача методической деятельности заключается** в создании такой образовательной среды в учреждении, где бы полностью был реализован творческий потенциал педагога и педагогического коллектива. Большинству педагогов, особенно начинающих, всегда необходима помощь – со стороны более опытных коллег, руководителей, старших воспитателей.
- ♦ **Постоянная связь содержания методической работы с ходом и результатами деятельности педагогов обеспечивает непрерывный процесс совершенствования профессионального мастерства каждого воспитателя. В тоже время, методическая работа носит опережающий характер и отвечает за развитие всего воспитательно-образовательного процесса в соответствии с новыми достижениями науки.**



Коллективная форма методической работы:

Деловая игра

- ♦ Деловая игра – это метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений в различных ситуациях, путем игры по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам.
- ♦ Деловая игра – это моделирование реальной деятельности специалистов в тех или иных условиях.
- ♦ В ходе игры педагоги овладевают реальным опытом, который могли бы применить в ходе проведения занятий, учатся активно решать трудные проблемы, а не быть сторонними наблюдателями. А главное игры способствуют активизации самообразования педагогов в работе над развитием профессиональных качеств.

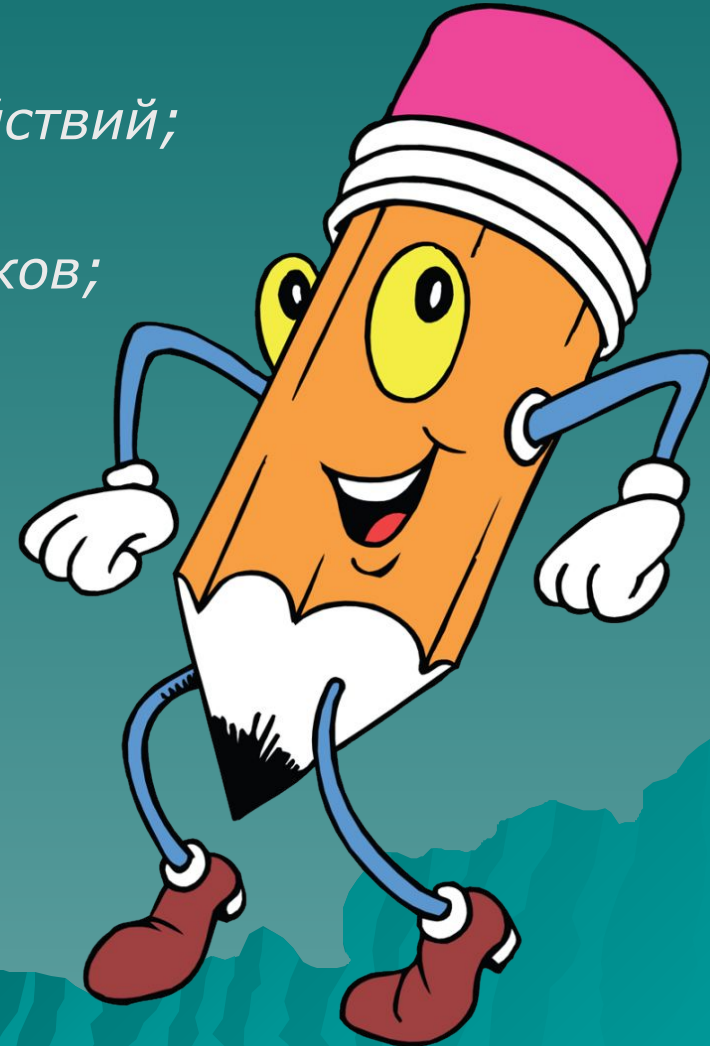


- ♦ В настоящее время деловые игры нашли широкое применение в методической работе, в курсовой системе повышения квалификации, в тех формах работы с кадрами, где цель не может быть достигнута более простыми, привычными способами. Неоднократно отмечалось, что применение деловых игр имеет положительное значение. Положительно то, что деловая игра является сильным инструментом формирования личности профессионала, она помогает наиболее активизировать участников для достижения цели.
- ♦ Это метод ценен тем, что учит практическому выполнению этических профессиональных норм и правил поведения; это творческая, свободная деятельность, что и увлекает ее участников.



Подготовка и проведение деловой игры – процесс творческий.

- ♦ Непосредственная разработка материалов деловой игры включает в себя следующие этапы:
- ♦ - создание проекта деловой игры;
- ♦ - описание последовательности действий;
- ♦ - организации проведения игры;
- ♦ - составление заданий для участников;
- ♦ - подготовка оборудования.



- ◆ *Деловая игра повышает интерес, вызывает высокую активность, совершенствует умение в разрешении реальных педагогических проблем.*
- ◆ *Сущность деловых игр в том, что они имеют черты как учения, так и труда. При этом обучение и труд приобретают совместный, коллективный характер и способствуют формированию профессионального творческого мышления*



Деловая игра

«Вся наша жизнь - игра»

- ♦ *Цель: анализ профессиональной компетентности педагогов в организации сюжетно-ролевых играх.*
- ♦ *Задачи:*
 - ♦ *определить уровень профессиональной подготовленности педагогов;*
 - ♦ *совершенствовать педагогическое мастерство педагогов, способствовать творческому поиску;*
 - ♦ *скорректировать работу по организации сюжетно-ролевой игры в разновозрастных группах;*
 - ♦ *расширить знания педагогов о современных подходах к организации сюжетно-ролевых игр.*



Первое задание «Знатоки».

Педагогам необходимо разгадать кроссворд.

- ◆ Вопросы:
- ◆ По вертикали.
- ◆ 1. Одна из характерных черт в сюжетно-ролевых играх.
- ◆ 4. Кому принадлежит особая роль в сюжетно-ролевых играх.
- ◆ 6. Предмет, предназначенный для игр.
- ◆ 7. Вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате ее, а в самом процессе.
- ◆ По горизонтали.
- ◆ 2. Один из компонентов структуры сюжетно-ролевых игр.
- ◆ 3. Один из принципов организации сюжетно-ролевых игр.
- ◆ 5. Требования для исполнения неких условий всеми участниками, какого-либо действия.
- ◆ 8. Разговор, беседа, между двумя и более детьми.
- ◆ 9. Игра-головоломка из множества фрагментов рисунка различной формы.
- ◆ 10. Конструктор для сборки и моделирования разнообразных предметов.
- ◆ 11. Действительность отражаемая в детских играх.
- ◆ 12. Как иначе назвать - ход игры.

Второе задание «Виртуозы»

Необходимо за одну минуту перечислить как можно больше сюжетно-ролевых игр (СРИ), и к каждой перечисленной игре по 5 атрибутов. Побеждает команда перечислившая наибольшее количество СРИ.



Третье задание «Программисты».

Командам за определенное время необходимо определить соответствующую возрастную группу.

- ◆ *1. Формировать умения осуществлять разнообразные условные игровые действия с сюжетной игрушкой, предметом: связывать 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.*
- ◆ *2. Формировать умения принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, элементарный игровой диалог с партнером-сверстником.*
- ◆ *3. Формировать умения изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.*
- ◆ *4. Формировать умения комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы; учить овладевать совместным сюжетосложением.*

Четвёртое задание «Интригующая»

Команды по жребию вытаскивают педагогические ситуации. Одна команда разыгрывает педагогическую ситуацию, а представителю с противоположной команды (в роли педагога) необходимо решить эту ситуацию.

- ◆ 1. Воспитатель предложила детям сюжетно-ролевую игру «Путешествие на военном корабле». Дети сразу стали разбирать себе роли.
- ◆ - Я буду поваром, — громче всех сказала Кристина.
- ◆ - А я- капитаном! — сказал Артем.
- ◆ - Чур, я помощник капитана! — сказали одновременно Денис и Игорь.
- ◆ - Нет, я! — с агрессией повторял Игорь.
- ◆ - А я первый сказал!
- ◆ - Ну и что, ты уже был капитаном!

- ◆ 2. Две девочки (им по 6 лет) никак не могут договориться, кто будет мамой куклы Даши.
- ◆ - Я буду!
- ◆ - И я хочу! — спорят девочки.
- ◆ - Двух мам не бывает, — говорит одна из них.
- ◆ - Хочешь, ты будешь няней? — предлагает первая.
- ◆ - Нет, я буду только мамой! — настаивает вторая. Одна из девочек наклоняется над коляской, быстро берет на руки куклу и начинает ее укачивать.
- ◆ - Ну, а я тогда не буду играть! — обиделась другая.

*Подводим итоги деловой игры.
Победителем считается команда, набравшая наибольшее
количество баллов.*



Спасибо за внимание!

