

Деловая игра для педагогов ДОУ
Тема «Игра - ведущий вид деятельности дошкольников»

Цель.

Обмен педагогическим опытом, развитие творческих способностей педагогов, использование активных методов работы с педагогами.

Участники игры: воспитатели, специалисты.

Жеребьёвка: участники игры вытягивают жетоны с цифрами 1 или 2 (2 команды).

Жюри: 3 человека.

Ход игры

Ведущий 1

Здравствуйте, уважаемые коллеги, мы рады видеть вас на деловой игре. «Давай поиграем!» - как часто в житейской суете мы не придаём значения этому призыву или просьбе, которые звучат сегодня из уст каждого ребёнка.

Ведущий 2

«Давай поиграем, ну давай!». Обращаются дети к своим родителям. И что же он слышит в ответ? – ваше мнение.

(Ответы участников деловой игры)

«Да некогда мне ...не могу...я устала...тороплюсь... не успеваю...» - говорим мы часто своему ребёнку.

«Идите, играйте,» - такой ответ часто можно услышать и из уст воспитателей. Вы готовы со мной согласиться?

Ведущий 1

И дети идут и играют:

одни играют в «Дочки-матери», отражая отношения мамы к дочери, другие играют в «Празднование», сопровождая игру звоном бокалов, мальчишки играют в «Строителей», «Водителей» и в другие игры, где так или иначе отражают социальный мир, который их окружает, исполняют те социальные роли, которые встречали в своём жизненном опыте.

Ведущий 2

Игра — первая ступень бесконечной лестницы жизни. Она обучает, развивает, воспитывает, выступает надёжным средством социализации и саморазвития личности — именно поэтому она так важна для ребенка. ***«Игра-ведущий вид деятельности дошкольников» - тема нашей встречи.***

Ведущий 1

Уважаемые участники представляем вам наше добросовестное и компетентное жюри.

Уважаемые жюри, послушайте, пожалуйста, критерии оценивания участников:

0 баллов – участники не справились с заданием;

1 балл – участники дали не полный ответ;

2 балла – можно дополнить ответ;

3 балла – полный ответ.

Ведущий 2

1 этап

Название команды, девиз, лозунг, выбор командиров (листы, ручки, карандаши).

Время 6 минут.

2 этап

Работа в группах (ватманы).

Презентация на темы (темы вытягиваю командиры команды).

«Продумать сюжет и развитие игры «Повара».

«Продумать сюжет и развитие игры «Моряки».

Принципы (должны быть отображены в презентации):

1. На начальном этапе совместно с детьми играет воспитатель.
2. На каждом этапе «открывать» и усваивать новый способ ее построения.
3. Ориентироваться на осуществление игрового действия и пояснение смысла действия партнером по играм.
4. Воспитатель формирует игровое умение, дети – разворачивают игру.

Работа 10 минут.

3 этап

Ведущий 1

Играя сами, мы немного погружаемся в детство. По анкетам родителей, их дети чаще всего дома играют в куклы, машинки, кубики.

Дети в нашем детском саду предпочитают «Магазин», «Парикмахерскую», из дидактических: «Домино», «Лего», из подвижных игр: «Выше ноги от земли», «Догонялки», «Мышеловка».

А какие игры были любимые у вас, когда вы были маленькие?

(Ответы воспитателей)

Но почему-то сейчас забываются так любимые нами в детстве народные игры. А мы все в детстве в них только и играли. Давайте проведём блиц-опрос по теме «Русские народные игры» и «Русские народные сказки».

Я задаю вам вопросы, вы отвечаете на них в быстром темпе по очереди.

Викторина

Русские народные игры

- Какие атрибуты используются в русских народных играх? (палочка, платочек, мяч, игрушка)

- Главная роль в народной игре? (водящий)

- Что определяет весь ход игры, регулирует действия и поведение детей? (правила игры)

- Для чего нужна считалка в игре? (чтобы выбрать водящего)

- Где используются русские народные игры? (в организации праздников, утренников, развлечений, прогулок)

- Какие физические качества воспитываются в русских народных играх? (смелость, ловкость, выносливость)

- Откуда берётся речевой материал для народных игр? (из народного фольклора)

- Что является сигналом к действию в народной игре? (слово)

Ну, конечно, вспомним *русские народные сказки*.

- Именем какой рыбы можно творить заклинания? (Щуки.)

- Какой новый вид транспорта изобрел Емеля? (Печку.)

- Кто помог Ивану Царевичу добыть жар-птицу? (Серый волк.)

- Что разбудило Финиста — Ясного сокола от сна колдовского? (Гребень, вынутое из волос перо, горячая слеза.)

- Кто сломал теремок? (Медведь.)

- Какая цифра чаще всего встречается в сказках? (Три.)

- Что надо говорить, оказавшись перед избушкой Бабы-Яги? («Избушка, избушка, встань к лесу задом, ко мне передом».)

- На чем летает Баба-Яга? (В ступе и на метле.)

- Какие птицы помогали Бабе-Яге? (гуси-лебеди.)

- Что надо крикнуть в чистом поле, чтобы прискакал богатырский конь? («Сивка-Бурка, вещий каурка, встань передо мной, как лист перед травой».)

- Какие реки в сказках текут? (Молочные.)

- Какой новый способ рыбалки изобрела лиса? (На волчий хвост.)

- Без кого репку бы не вытянули? (Без мышки.)

- Что может случиться, если на прогулке сестрицу не послушать? (Можно стать козленочком.)

Время 7 минут.

4 этап

Проиграть ситуацию и найти пути решения проблемы (2 ситуации, вытягивают капитаны команд).

Жюри оценивает точность, правильность и методическую грамотность.

1 ситуация

Дима строит большой гараж для машин. Всё делает сам. Весь строительный материал возле себя держит. Ребята сидят рядом и просят: «Дай мне одну пластину положить!» А Дима в ответ: «Сам справлюсь!».

Вопросы:

Как вы оцениваете поступок Димы?

Как должен поступить воспитатель, чтобы поддержать игру, не обидев Диму?

2 ситуация

Маша огородила игрушечных цыплят кубиками – получился птичий двор. Играет, радуется, цыплят кормит. Прицелился Алеша мячом: ба-бах! И нет дворика! Гордый стоит Алеша – попал в цель! Ему только жаль, что ребята не видели.

Вопросы:

Что сказали бы ребята, если увидели?

Как научить играть, не разрушая игру соседа? Действия воспитателя.

Время 5-7 минут.

5 этап

Упражнение «Продолжи предложение»

Воспитателям по очереди предлагается продолжить свой вариант фраз:

- «Мне нравятся дидактические игры, потому что»
- «Мне не нравятся дидактические игры, потому что»
- «Мне нравятся сюжетно-ролевые игры, так как я....»
- «Больше всего мне нравятся игры, потому что....»
- «Я думаю, что игра полезна тем, что...»
- « Моя самая любимая игра...., потому что...»
- «Я считаю, что в игре дети учатся...»
- «Мне не нравятся интеллектуальные игры тем, что...»
- «На мой взгляд, самые полезные игры для детей это... потому что...»
- «Я думаю, что в игре каждый ребёнок....»

6 этап

Синквейн - это стихотворение, состоящее из пяти строк, в которых человек высказывает своё отношение к проблеме, предлагаем вам написать синквейн по игре вообще или по сегодняшнему мероприятию.

Порядок написания синквейна:

Первая строка - одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна.

Вторая строка - два прилагательных, характеризующих данное предложение.

Третья строка - три глагола, показывающие действие понятия.

Четвёртая строка - короткое предложение, в котором автор высказывает своё отношение.

Пятая строка - одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации связанные с данным понятием.

Например:

Игра

детская веселая

играют, общаются, веселятся

то, без чего дети не могут развиваться

времяпровождение

Время 3 минуты.

Ведущий 1

Уважаемые жюри, предлагаем вам подвести итоги, пока наши участники составляют синквейн.

Награждение

После оглашения результатов.

Ведущий 2 (заключительные слова):

Мы сегодня много говорили о достоинствах детской игры. Но у неё есть ещё одно преимущество. Среди окружающих его взрослых ребёнок больше любит тех, кто с ним играет. При этом хотелось бы особо подчеркнуть, что ни дорогие подарки, ни сладости, ни интересные занятия не могут так повлиять на симпатии ребёнка, как совместная игра с ним. Однако важно отметить, что игра не

возникает сама по себе. Кто-то должен открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его им. Я думаю, что Вы, уважаемые воспитатели, стараетесь это делать.

Виктор Астафьев сказал: «Самые счастливые игры – не доигранные». Поэтому играйте с детьми как можно чаще и как можно больше.

В заключение нашей встречи, хочется поблагодарить вас за сотрудничество, пожелать творческих находок в нашей трудной, но интересной работе.