

Мастер-класс для воспитателей

«Использование развивающих игр в воспитательно-образовательном процессе».

Цель проведения: поиск новых форм работы и способов применения игровой технологии в дошкольном образовании на основе федеральных государственных образовательных стандартов.

Ведущий: Сегодня у нас необычный мастер-класс. Мы попробуем посмотреть на образовательный и воспитательный процессы с точки зрения ребёнка, так сказать, изнутри. Все знают, что игровые технологии — неотъемлемая часть образовательного процесса в дошкольных образовательных учреждениях. Поэтому сегодня я не буду вам рассказывать теорию об игровых технологиях и методиках. На нашем мастер-классе мы с вами окунёмся в мир игр и определим, какие игры в детском саду, для чего и когда мы можем использовать, чтобы наши дети получили от нас прекрасное образование и воспитание.

— Если говорить научным языком, мы найдём новые способы создания условий для реализации федеральных государственных образовательных стандартов.

Ход мастер-класса

Первый этап.

Деление на группы. Для работы группы лучше, если в ней будет 5-8 человек. Соответственно, количество групп будет зависеть от общего количества участников. Общее количество участников может быть от 15 до 40 человек.

Способы деления на группы:

- на входе выдать каждому по жетону разных цветов;
- если участников человек 20-30, то можно поделить всех по временам года, когда кто родился, получится 4 группы.

В случае этих способов будет немного разное количество участников в группах.

Если надо, чтобы в группах было равное количество участников, и группы формировались «по симпатиям», способ деления на группы может быть такой:

Ведущий: — Мы взглянем на процесс образования изнутри: превратимся в тех, кто участвует в процессе. Сейчас я попрошу выйти сюда несколько человек (по количеству групп), которые представляют, что такое

исследовательская деятельность. Сегодня они «доктора педагогических наук, исследователи игровых технологий». Они должны выбрать себе по «педагогу-помощнику» для исследователей. Самый главный в процессе — ребёнок. Именно для него проводятся все наши исследования. Вместе выбираем по «ребёнку» — участнику исследования. Потом по «родителю» — ведь они тоже участвуют в образовательном процессе. Потом выбираем по «бабушке», «дедушке» и так далее, пока не наберём группу. Таким образом, у нас сложился дружный коллектив, в котором вы будете сегодня работать на нашем мастер-классе.

В процессе выбора ведущий выдаёт каждому бейдж с названием его роли.

Второй этап

Ведущий озвучивает задачу: — Сегодня мы изучим несколько развивающих игр, каждая группа — свои, и определим, как их можно использовать по-разному в образовательном процессе, не только по направлению, но и в других областях знаний.

Второе задание — придумать, как эти игры можно использовать в воспитательном процессе, во время воспитательных мероприятий. Группы могут придумать идею сценария мероприятия, написать его краткую схему и рассказать об этом.

Время на выполнение задания — 30—40 минут. Количество вариантов предложений и идей не ограничено.

Третий этап

Ведущий выдаёт каждой группе по две развивающие игры. Все группы получают игры разной образовательной направленности.

- 1 группа: «Я — покупатель» и «Путешествие по магазинам» (направление — развитие мышления);
- 2 группа: «Этикет. Школа изящных манер», «Уроки этикета. Формулы вежливости» (направление — социально-эмоциональное развитие);
- 3 группа: «Дорожные знаки» (направление — социально-эмоциональное развитие), «33 столицы» (направление — познавательно-развлекательные игры);
- 4 группа: «Звук, свет, вода», «Живая и неживая природа» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
- 5 группа: «Дымка», «Гель» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
- 6 группа: «Всё о времени», «О времени» (направление — развитие мышления);

- 7 группа: «Государственные символы России», «Государственные праздники России» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
- 8 группа: «Мой маленький бизнес» (направление — развитие мышления), «Счастливая семья» (направление — познавательно-развлекательные игры).

Участники изучают игры и выполняют задания: разрабатывают варианты использования своих игр в образовательном процессе: как по направленности игры, так и для других направленностей; и в воспитательном процессе — как игру-основу для воспитательного мероприятия.

Затем каждая группа выбирает «спикера» — того, кто будет выступать с предложениями от группы. При озвучивании выполненных заданий обязательно разъяснение того, для какого возраста разработана идея, для какого направления развития ребёнка применяется игра, на каком этапе реализации образовательной программы может быть использовано мероприятие и так далее.

Четвёртый этап

Участники оценивают выданные им развивающие игры с точки зрения «детей», учёных», «педагогов», «родителей», «бабушек», «дедушек», то есть тех ролей, которые были им заданы изначально.

После этого они с этих же точек зрения оценивают варианты использования игр и воспитательные мероприятия, придуманные в других группах — первая группа вторую, вторая — третью и так далее.

Ведущий подводит итоги. По итогам оценки предложений групп возможно награждение в различных номинациях.

Например,

- «Самые креативные предложения»,
- «Самое весёлое мероприятие»,
- «Самое большое количество вариантов использования игр по другим направлениям развития ребёнка»,
- «Самое большое количество идей воспитательных мероприятий»
- и так далее, в зависимости от предложенных идей и вариантов выполнения заданий.

По итогам мастер-класса возможен выпуск сборника идей и предложений, вплоть до разработанных конспектов занятий и сценариев мероприятий для дошкольных образовательных учреждений на основе развивающих игр.