

**Деловая игра для педагогов**  
**«Инновационные образовательные технологии в ДОУ»**  
(подготовила: заместитель директора – Г.А.Демина)

Уважаемые коллеги, приглашаю Вас на деловую игру, где мы вспомним образовательные технологии, основные виды деятельности детей, постараемся решить проблемные задачи.

Нужно разделить на две команды.

Нам надо выбрать экспертов для оценки результатов и подведения итогов игры. Предлагаю наших руководителей. (Раздать бланки оценивания – 6 штук).

**Игра «Ассоциации».**

Скажите, пожалуйста, какая сегодня тема нашего семинара? «Конкурс инновационных образовательных проектов».

Сейчас, я назову слово, и каждый последующий участник называет слово по ассоциации. Не стесняйтесь, говорите то, что думаете. Слово «инновационная технология».

Деловая игра предполагает обогащение опытом педагогов по использованию инновационных технологий в работе с детьми.

**Правила игры:**

Работать дружно, согласованно.

Соблюдать порядок и тишину.

Уметь слушать другого.

За другую команду не отвечать, иначе снимается 3 балла.

Выслушать задание до конца.

Отвечать громко, но не хором.

**Небольшая разминка.**

**Вопросы команде 1:**

- Расшифруйте аббревиатуру ФГОС ДО (Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования).
- Что такое здоровьесберегающая технология? (это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития. В концепции дошкольного образования предусмотрено не только сохранение, но и активное формирование здорового образа жизни и здоровья воспитанников);
- Назовите здоровьесберегающие технологии (ритмопластика, динамические паузы, подвижные и спортивные игры, релаксация, различные виды гимнастик, самомассаж, точечный массаж, психогимнастика, фонетическая ритмика, песочная терапия, арттерапия, сказкотерапия и др.)
- Назовите инновационный метод личностного и профессионального роста педагогов (проектная деятельность).

## **Вопросы команде 2:**

- Расшифруйте аббревиатуру ОВЗ (Ограниченные возможности здоровья).
- Что такое «Педагогическая технология»? – (это строго научное прогнозирование (проектирование) и точное воспроизведение педагогических действий, которые обеспечивают достижение запланированных результатов);
- Назовите современные образовательные технологии (личностно-ориентированные, социо-игровые, проектирования, здоровьеразвивающие, управленческие, информационные).
- В чем отличие инклюзивного образования от интеграции? (Под интеграцией подразумевается частичное нахождение ребенка с особыми образовательными потребностями в группе обычных детей).

### **1. «Вопрос-ответ»**

Я буду давать целеполагание к определенной педагогической технологии, а вы должны будете назвать данную технологию. Разминка проходит на скорость ответа, первая из команд поднявшая руку и ответившая правильно получает 1 балл.

1. Цель данной технологии не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого. (игровая технология)

2. Главной целью внедрения данной технологии является создание единого информационного пространства образовательного учреждения, системы, в которой задействованы и на информационном уровне связаны все участники учебно-воспитательного процесса: администрация, педагоги, воспитанники и их родители. (информационно-коммуникативная технология)

3. Цель данной технологии - обеспечить успешное освоение детьми знаний об особенностях объектов природы и окружающей действительности, их структуре, связях и отношениях, существующих между ними, через развитие знаково-символической деятельности дошкольников (модульная технология)

4. Цель данных технологий - обеспечить дошкольнику возможность сохранения здоровья, сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни. (здоровьесберегающие технологии)

5. Цель технологии - развитие свободной творческой личности ребенка, через развитие умения находить и извлекать необходимую информацию, усваивать ее в виде новых знаний. (технология проектирования)

6. Цель данной технологии заключается в том, чтобы «заложить в ребенке механизмы самореализации, саморазвития, адаптации, саморегуляции, самозащиты, самовоспитания и другие, необходимые для становления самобытного личностного образа». (личностно-ориентированная технология)

### **2. Педагогические ситуации**

Важное место в воспитании и развитии дошкольников играет семья. То, что несет в себе семья, невозможно заметить ничем. В семье ребенок должен видеть, что о нем заботятся, его любят, учитывают его мнение. Особую значимость принимает работа педагогов с семьей. Насколько грамотно мы выстроим взаимодействие с родителями, зависит благополучие детей. Предлагаю вам проиграть ситуации, встречающиеся в повседневной практике, где причина – неприятие родителями, применяемых педагогом, инновационных технологий и решить их, предлагая 2 варианта решений.

(Даны педагогические ситуации. Педагоги должны найти оптимальный выход из конкретной ситуации и разыграть ее, принимая различные роли: воспитателя, родителя, ребенка)

### ***1-я ситуация.***

Воспитатель просит родителей вместе с детьми разработать проект «Куклы наших бабушек». Одна мама отказывается, мотивируя отказ неумением, нехваткой времени и даже отсутствием материалов. Ваши действия?

### ***2-я ситуация.***

Педагог реализует технологию музейного воспитания и развития дошкольников. Для детей организуется выездная экскурсия в музей. Мама одного мальчика волнуется за безопасность, здоровье ребенка во время поездки, сомневается в необходимости данного мероприятия. Готова даже отказаться от участия в нем своего ребенка. Ваши действия?

## **3. «Мозговой штурм» - продуктивный способ выдвижения новых идей.**

### ***Правила:***

- Категорически запрещены взаимные критические замечания и промежуточные оценки - они мешают построению и формированию новых идей.
- Следует воздерживаться от перешептываний, переглядывании, жестов, которые могут быть неверно истолкованы другими участниками игры.
- "Мозговая атака" не терпит шаблонного мышления; полное освобождение от плена стереотипов, стандартов и традиций - важнейшее условие успешного творческого поиска.
- Если не хотите обречь поиск на неудачу, избегайте мысли, что обсуждаемая проблема может быть решена только известными способами.
- Не допускайте суждения, будто данная проблема вообще не разрешима. Теоретически таких положений в практике не существует.

- Попробуйте с самого начала убедить себя, что положительное разрешение данной проблемы имеет для вас чрезвычайно важное значение.
- Чем больше выдвинуто предложений, тем больше вероятность появления новой и ценной идеи.

#### **4. Задание для педагогов «Мозговая атака»**

Педагогам предлагается создать коллаж одной какой-либо технологии и презентовать его.

Основная идея коллажа – рассказать о некой системе, разнообразии. Вам в помощь – ватман, фломастеры и время – 5 минут.

#### **5. Рефлексия, подведение итогов**

По окончании игры обсудить следующие вопросы:

- Кому было комфортно на протяжении всей игры?
- У кого возникали трудности, в чем именно?
- Что бы вы хотели перенести в свою практическую деятельность?

Главный вопрос педагогам: «Вы «ЗА» или «ПРОТИВ» использования инновационных технологий в образовательном процессе ДОУ? »

6. Жюри подводит итоги деловой игры и вручает грамоты.

#### **Заключение**

Педагогика, как и любая другая наука, подвержена многочисленным изменениям, развитию. Это обусловлено, прежде всего, тем, что у общества появляются всё новые и новые требования к педагогам.

Следствием постоянного развития, совершенствования методов педагогики стали инновационные технологии, т. е. технологии, благодаря которым происходит интегративный процесс новых идей в образование.

Важно понимать, что педагогические инновации – это неотъемлемая часть развития педагогики и они необходимы для совершенствования системы образования и для развития наших детей.

Спасибо за внимание! Всего вам доброго!