«**GAME BOOK как средство развития познавательного интереса детей через художественную деятельность посредством геймификации»**

**Автор:** Абрамова Александра Алексеевна, воспитатель, МДОУ ДС Водник г. Краснослободска

**Цель:** повышение профессионального мастерства педагогов в процессе практического применения пособия ГЕЙМ БУК

**Задачи:**

**-** познакомить с возможными способами наполнения ГЕЙМ БУКа;

- раскрыть педагогический потенциал использования ГЕЙМ БУКа в разных образовательных областях.;

- создать ситуацию творческого взаимодействия педагогов в процессе продуктивной деятельности в качестве основы решения задач мастер-класса.

**Участники мастер-класса**: педагоги

**Материалы и оборудование:**

- мультимедийный проектор и экран для презентации;

- ГЕЙМ БУК Три кота, МиМиМишки

- варианты готовых дидактических игр и заданий.

**Ход мастер-класса**

1. **Теоретическая часть**

**СЛАЙД 1**

Добрый день, уважаемое жюри, уважаемые коллеги! Меня зовут Абрамова Александра Алексеевна, детский сад Водник г.Краснослободска и я хочу сегодня представить вашему вниманию мастер-класс по использованию универсального пособия ГЕЙМ БУК для развития познавательного интереса у дошкольников.

**СЛАЙД 2**

Познавательный интерес - это один из важнейших мотивов учения дошкольников.

Так какую же выбрать технологию обучения? Ни для кого не секрет, что игра – это ведущая деятельность, определяющая развитие ребенка. В игре дети отражают окружающую жизнь и познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления**.** Привлечение игры в процесс обучения не является инновацией.

**СЛАЙД 3**

Сегодня существует такое направление как геймификация. Геймификация является одним из актуальных и перспективных направлений развития образовательных технологий современной системы образования. Что же такое *«геймификация»*?

Геймификация– это использование подходов, характерных для компьютерных игр, игрового мышления в неигровом пространстве: образовательном, с целью повышения эффективности обучения, мотивации обучающихся и повышения их вовлечённости в образовательный процесс.

**СЛАЙД 4**

Уникальность этой технологии заключается в том, что, будучи изначально средством для развлечения, она помогает в обучении и развитии личности.

Игра сама по себе – это вид непродуктивной деятельности. Я решила соединить гейм игры и продуктивный вид деятельности- художественную деятельность.

**СЛАЙД 5**

Представляю вашему вниманию- GAME BOOK. Это игровая книга, которая создана самими детьми совместно со взрослыми с помощью художественных средств.

 **СЛАЙД 6**

**Так почему же ГЕЙМ БУК?**

 Ребёнок, попав в привычную для себя среду, больше интересуется информацией. Ведь согласитесь, опыты и путешествия с любимыми героями всегда нагляднее и интереснее, нежели сухое изложение фактов взрослым.

**СЛАЙД 7**

**Что же мы имеем в итоге?**

Воспитанник попадает в привычную для себя среду (а для поколения Х, тех, кто «не мыслит жизни без планшетов, игровых приставок и сетевых игр») – это игровое пространство, напоминающее виртуальное, где он:

- чувствует себя увереннее, т. к. знает с раннего детства законы этой реальности;

- заинтересован в результате;

- не только запоминает, но и визуализирует. Какой смысл рассказывать, как жили люди в пещерное время или как охотятся животные семейства кошачьих, если всё это можно показать или смоделировать;

- стремится развиваться.

**СЛАЙД 8**

 Основа любой игры – развитие, открытие нового. Здесь игрок не должен, он хочет изучать, тренироваться, творить. Согласитесь, ведь именно этого так не хватает современным детям.

ГЕЙМ БУК может стать творческим продуктом детской исследовательской или проектной деятельности. Такой подход будет способствовать реализации принципа индивидуализации, на что ориентирует нас стандарт дошкольного образования.

**СЛАЙД 9,10,11,12**

**ТАК КАК ЖЕ СОЗДАЕТСЯ ГЕЙМ БУК?**

Совместно с детьми обсуждаем какие же персонажи игр или мультфильмов им нравятся, почему именно эти герои им интересны, чем они примечательны, какие это герои. Далее мы выбираем героев одного мультфильма или игры, которые наиболее интересны детям. В ходе обсуждений мы решаем из чего же будет состоять наш гейм бук, какие локации в нем будут присутствовать. А вот наполнение этих локаций это уже больше забота педагога. В зависимости от изучаемой темы подбираются дидактические игры, материал для игр. Кроме того, наполняемость гейм бука может меняться, обновляться, дополняться в зависимости от потребностей детей, от изучаемой темы. Сам гейм бук делается совместно с детьми: мы дружно рисуем, раскрашиваем, режем, клеем. Таким образом весь процесс от идеи создания до воплощения в жизнь этой идеи происходит совместно с детьми.

1. **Практическая часть**

А сейчас я предлагаю перейти к практической части нашего мастер-класса.

Представляю вашему вниманию ГЕЙМ БУК, главный герой этой игровой книги- Лисичка.

**ДЕМОНСТРАЦИЯ ГЕЙМ БУКа.**

А сейчас я приглашаю четырех человек для работы в двух фокус-группах.

**Работа с фокус-группами:**

Итак, участники фокус-групп у нас определены, я предлагаю вам занять свои рабочие места и познакомиться с заданиями *(участники рассаживаются за столы).*

Уважаемые коллеги, обращаю внимание, у каждой фокус группы на столе находятся гейм бук и задание.

**СЛАЙД 13**

А пока участники изучают материал, я познакомлю вас с заданиями и продемонстрирую на экране еще один ГЕЙМ БУК.

Каждой фокус группе предстоит к уже имеющемуся гейм буку с различным дидактическим наполнением подобрать: 1. темы, которые можно изучить с помощью данного пособия; 2. назвать какие воспитательные и образовательные задачи можно решить с помощью данного пособия; 3. подобрать игры и упражнения из предложенного материала для развития памяти, мышления, восприятия и внимания.

**Работа с залом:**

А пока наши участники работают, мы тоже с вами потренируемся. Предлагаю вам подумать и ответить на следующие вопросы:

**-** Какие темы, идеи вы можете предложить для создания ГЕЙМ БУКа *(Темы должны соответствовать изучаемому материалу)*

- Каких героев вы рекомендуете для выбранной тематики *(учитывая интересы детей)*

У вас несколько секунд подумать. Подумали? Итак, вперед!

Итак, участники фокус-группы завершили свой творческий процесс. И я предлагаю узнать, что у них получилось (приглашение участников, показ результатов труда).

#### Рефлексивно-оценочный этап.

Уважаемые коллеги, мне очень интересно услышать ваше мнение о моем мастер- классе и данном пособии.

* Что больше всего понравилось или не понравилось?
* Что бы вам хотелось применить в своей работе?
* Как бы вы могли дополнить данное пособие?

Я благодарю вас за оценку моего мастер-класса и надеюсь, что в нём вы нашли для себя что-то новое, что непременно поможет в вашей профессиональной деятельности!