

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Большегривский детский сад»  
Нововаршавского района Омской области**

Сценарий проведения педагогического совета

**«Использование игровых технологий в обучении детей старшего дошкольного возраста»**

**Подготовила: Матыенко Н.П.**

**воспитатель высшей квалификационной категории**

**Мамедова В.Е.**

**педагог-психолог 1 квалификационной категории**

**р.п. Большегривское 2021 г.**

**Тема консультации:** «Использование игровых технологий в обучении детей старшего дошкольного возраста»

Ведущие: Мамедова В.Е. - педагог-психолог, Матыенко Н.П. - воспитатель

**Технология:** тренинг

**Целевая группа:** воспитатели

**Планируемые результаты:** повышение профессиональной компетентности воспитателей; пополнение методической копилки педагогов материалами по теме педагогического совета; приобретение практического опыта организации НОД с использованием игровых технологий в обучении детей дошкольного возраста.

**Регламент работы и условия проведения:**

- семинар-практикум проводится на базе консультационного центра МБДОУ «Большегневский детский сад»
- время, требуемое для проведения тренинга – 1ч;
- форма организации деятельности участников педагогического совета – групповая (фронтальная) и подгрупповая.

**Цель** – повышение уровня компетентности педагогов дошкольной образовательной организации в вопросах использования игровых технологий в обучении детей дошкольного возраста.

**Задачи:**

- Выявить уровень профессиональной подготовленности педагогов по теме;
- Актуализировать знания педагогов об игровых технологиях, используемых в обучении детей дошкольного возраста;
- Способствовать повышению уровня теоретической и методической подготовки педагогов по данной теме;
- Обогащать педагогов практическими знаниями написания НОД с использованием игровых технологий.

**Оборудование:** листы с указанием структуры НОД, ручки, пластиковые мячи (синий, красный, зеленый), разрезанная картинка.

### Поэтапный сценарий план

Этапы работы	Содержание этапа	Деятельность участников	Время
Вводный этап	1. Приветствие участников встречи и эмоциональный настрой на совместную работу <b>Игра разогрев «Счет по кругу»</b> Простая и забавная игра на сплочение коллектива. Ведущий дает участникам задание расположиться по кругу и назначает игрока, с которого начинается игра. По сигналу все должны как можно быстрее и по очереди произнести цифры, не сговариваясь друг с другом от 1 до .... Ничего сложного, но эта игра хорошо развивает чувствительность, понимание невербальных сигналов и командный дух.	Участие педагогов в выполнении упражнения	3 мин

	<p><b>Игра-энергизатор «Зеленый, красный, синий»</b>  <b>Игра:</b> развивает речевую и мыслительную деятельность.  Педагоги стоят в кругу. У ведущего три мяча: зеленый, красный, синий. Педагоги пока звучит музыка передают мячи по кругу (можно запустить мячи в разные стороны), как только музыка остановилась, кому попадает зеленый мяч, должен назвать слово, относящееся к лесу, красный – к огню и синий – к воде (например, сосна, спички, лебедь).</p>		3-5 мин
Основной этап	<p>Уважаемые коллеги! Сегодня мы поговорим о применении игровых технологий в образовании детей дошкольного возраста, вспомним, что такое игровые технологии, как их применение влияет на обучение детей.</p> <p>Объединение участников педагогического совета в подгруппы с помощью игры «Фотонавигация»</p> <p><b>Игра «Фотонавигация»</b>  <b>Цель:</b> объединение педагогов в подгруппы, для дальнейшей работы.  <b>Материалы:</b> разрезанная картинка-ассоциация определенного места в поселке.  <b>Задание:</b> участники достают из волшебного мешочка кусочек фотографии определенного места в поселке. Сначала им необходимо найти, у кого еще часть картинки, затем сложить фотографию из этих частей и понять, что это за место. Далее они организуют рабочее место с той стороны кабинета, где оно располагается территориально в поселке. Выберите лидера своей группы.  <b>Примечание:</b> Мест может быть столько, сколько групп необходимо.</p> <p><b>2. Блиц-опрос:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое игровая технология?</li> <li>- Какие игровые технологии на ваш взгляд эффективнее в обучении детей?</li> <li>- Насколько качественным будет результат от применения игровых технологий в обучении детей и в чем он будет выражаться?</li> <li>- Какие трудности возникают у педагога на пути игрофикации процесса обучения?</li> </ul> <p>Задается вопрос, каждая группа обсуждает этот вопрос в течение минуты, затем представляют результаты своих обсуждений. Остальные группы вносят свои предложения, высказывают свое мнения.</p> <p><b>Игра-энергизатор «Мяч по кругу»</b></p>	<p>Выстраиваются в диалог, уточнение знаний участников по теме педагогического совета.</p> <p>Совместная работа по составлению карты</p> <p>Снятие</p>	<p>3 мин</p> <p>3 мин</p> <p>7 мин</p> <p>3 мин</p>

	<p>Участники встают в круг, держа руки с открытыми вверх ладонями на уровне талии. Задача: прокатить мяч по ладоням по кругу так, чтобы он не упал на пол. Сначала пустите мяч по кругу по часовой стрелке, а затем против часовой стрелки. Желательно, чтобы темп игры был как можно более быстрым.</p> <p>Для дальнейшей работы также объединяемся в подгруппы с помощью игры «Лидеры»</p> <p>Выбираются заранее 3 человека, которые достаточно хорошо разбираются в теме педагогического совета. Они по очереди выбирают людей в свою команду. Команды выбирают себе место и расходятся.</p> <p><b>Кейс-метод</b></p> <p>На столах лежат конверты с заданием.</p> <p>1 группа: игровая технология «клубный час». Выделены определенные задачи для данной технологии.</p> <p>2 группа: игровая технология «квест игра». Также выделены задачи.</p> <p>3 группа: игровая технология «тренинг». Задачи. (Приложение № 1)</p> <p>Задание: Каждая группа должна разработать конспект в соответствии со структурой НОД с использованием заданной игровой технологии и задачами, представленными на листочках.</p> <p>Представление результатов выполненной работы.</p>	<p>усталости и настрой на дальнейшую работу.</p> <p>Работа в подгруппах по разработке конспекта НОД</p>	<p>7-10 мин</p> <p>3 мин на каждую группу</p>
<p>Заключительный (итоговый) этап</p>	<p><b>Рефлексия «Хорошо-плохо»</b></p> <p><b>Материалы:</b> мяч</p> <p>Подведение итогов встречи ведущий кидает мяч участнику педагогического совета и задает вопрос:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Тренинг – хорошо. Тренинг – плохо. Участник, у которого в руках мяч отвечает, в чем он видит плюсы применения тренинга в обучении детей.</li> <li>- Квест игра – хорошо. Квест игра – плохо.</li> <li>- Клубный час – хорошо. Клубный час – плохо.</li> <li>- Игровая технология – хорошо. Участник, у которого в руках мяч отвечает, в чем он видит плюсы применения игровой технологии в обучении детей.</li> <li>- Игровая технология – плохо....</li> </ul>	<p>Педагоги анализируют семинар – практикум и высказывают свое впечатление.</p>	<p>10 мин</p>

	<p>- В какие моменты можно использовать данную технологию?</p> <p>Примечание: эти вопросы позволяют участникам педагогического совета определить как плюсы, так и минусы использования данных технологий в обучении детей дошкольного возраста. Высказать свое мнение по данной теме и определить зону применения данной технологии.</p>		
--	--	--	--

### **Используемая литература:**

1. Ермаков А.В., Бессмертный А.М., Иванов П.П. «Модель оценки игрофикации в учебном процессе» // Вестник СВФУ, 2014 г., том 11, № 6
2. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлова А.Б. «Формирование мотивации учения». М.: Просвещение, 1990 г.
3. Эльконин Д.Б. «Психология игры». М.: Педагогика, 1978 г.
4. Кипнис М. Ш. «Энциклопедия игр и упражнений для любого тренинга» 2-е издание / Михаил Кипнис. — М.: Издательство, АСТ, 2019 г. — 832 с.

## Структура НОД

Игровая технология: клубный час

Задачи:

- закрепить знания детей об основах безопасного поведения в экстренных ситуациях (на дороге, дома)
- отработать алгоритм поведения в экстренной ситуации (на дороге, дома или др.)

№	Этапы образовательной деятельности	Организирующая роль педагога
1	Введение в ситуацию (мотивация, включение в деятельность)	
2	Актуализация полученных ранее знаний	
3	Затруднение в ситуации	
4	Открытие детьми нового знания (способа действия)	
5	Включение нового знания (способа действия) в систему знаний и умений ребенка	
6	Осмысление (итог, рефлексия)	