

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 3» г. п. Нарткала Урванского муниципального района
Кабардино-Балкарской Республики

Конспект

деловой игры с педагогами

« Использование интерактивных педагогических технологий»

(к республиканскому семинару)

Подготовила и провела:

Дзудуева Э. П.

2021 г.

Конспект деловой игры с педагогами «Использование интерактивных педагогических технологий»

Ход мероприятия:

1. Теоретическая часть

Ведущий: "Технологии никогда не заменят педагога. Но педагог, эффективно применяющий технологии для развития своих воспитанников, заменит того, кто ими не владеет", под таким девизом мы сегодня проведём деловую игру. За последние годы современному педагогу дошкольного учреждения вовлечь ребенка в процесс обучения становится всё труднее и труднее. И связано это с тем, что родители редко читают своим детям, мало беседуют с ними на разные темы, дети почти не играют в настольно-печатные игры, сюжет их ролевых игр беден и агрессивен. Почему так происходит? Наверное, потому, что самым интересным и увлекательным занятием для нынешних детей стали просмотр и сидение за компьютерными играми, чаще всего, бесполезных для обучения и агрессивных по содержанию.

Вопрос коллегам: как повысить познавательную мотивацию у детей нового поколения? Как, не отказываясь от традиционной, проверенной временем предметно-развивающей и обучающей среды, включить в образовательную деятельность широкие возможности информационно-коммуникационных технологий

Ответы педагогов. Организовывать образовательный процесс через реализацию инновационных идей, в том числе посредством использования интерактивного развивающего оборудования

Ведущий: Само слово «интерактивность» пришло к нам из латинского языка от слова *interactio*, что подразумевает *inter* – «взаимный, между» и *action* – действие т. е. «вид информационного обмена обучающихся с окружающей информационной средой».

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», вступившем в силу с 01 сентября 2013 года, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности относятся к средствам обучения и воспитания (*Статья 2. П. 26*)

Среди необходимых умений для осуществления педагогической деятельности по реализации программ дошкольного образования согласно профессиональному стандарту "Педагог (Применяется с 1 января 2017 г., утв. приказом Минтруда России от 18 октября 2013 г. № 544н, также отмечается владение педагогом ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.

Использование интерактивных технологий в воспитательно-образовательном процессе предполагает наличие интерактивного оборудования. В нашем учреждении в настоящее время интерактивное оборудование представлено: компьютерами, интерактивными досками, мультимедийным оборудованием, электронными интерактивными играми,

Ведущий: При наличии такого разнообразия оборудования и таких требованиях к профкомпетентности педагогов возникает потребность в ИКТ компетентных педагогах. Коллеги, дайте определение, ИКТ компетентный педагог?

Ведущий: Информационно-коммуникационная компетентность современного педагога, по мнению А. В. Адольфа, включает три основных аспекта:

1. Наличие достаточного уровня функциональной грамотности в сфере ИКТ.
2. Эффективное обоснованное применение ИКТ в деятельности для решения профессиональных, социальных и личностных задач.

3. Понимание ИКТ как основы новой парадигмы в **образовании**, направленной на развитие детей как субъектов информационного общества, способных к созданию знаний, умеющих оперировать массивами информации для получения нового **интеллектуального результата**

Ведущий: Уважаемые коллеги, остается ли актуальной проблема профессиональной компетенции **педагогов** нашего учреждения при использовании **интерактивного** развивающего оборудования в **образовательном процессе**? Как вы считаете, в чем заключается основная проблема? Ответы **педагогов**.

Ведущий: Очевидно, что **педагог**, который ведет занятия с использованием мультимедиа-проектора, компьютера, обладает качественным преимуществом перед коллегой, действующим только в рамках традиционных технологий. Ведь такие занятия позволяют **интегрировать** аудиовизуальную информацию, представленную в различной форме (видеофильм, анимация, слайды, музыка, активизируют внимание детей благодаря возможности демонстрации явлений и объектов в динамике.

Ведущий: Существует много вариантов **интерактивных игр**, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:

1. Подбор **педагогом** заданий и упражнений.
2. Обозначение проблемы, которую предстоит решить, с целью, которую надо достичь. Детей информируют о правилах **игры**, дают им четкие инструкции.
3. В **процессе игры** дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, **педагог** корректирует действия дошкольников.
4. По окончании **игры** (*после небольшой паузы, призванной снять напряжение*) анализируются результаты, подводятся итоги.

Ведущий: При применении **интерактивного** развивающего оборудования важно соблюдать условия здоровьесбережения ребенка. Расскажите, какие требования необходимо соблюдать?

- Дошкольникам можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю.
- Нужно включать в занятия **игры**, направленные на профилактику нарушений зрения и отработку зрительно-пространственных отношений.
- Расстояние от экрана до стульев на которых сидят дети 2 - 2,5 метра.
- Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка — протирка столов и экранов дисплеев до и после занятий, влажная уборка после занятий.

Ведущий: Таким **образом**, подводя итоги нашего мероприятия, можно ли утверждать, что применение в **педагогической** практике инновационных идей (***интерактивного развивающего оборудования***) позволит **интенсифицировать образовательный процесс**? Ответы **педагогов**.

Ведущий: Подводя итоги, можно сделать вывод, что использование информационных коммуникационных технологий в **образовательном процессе** является требованием времени, расширяет возможности внедрения в **педагогическую** практику новых методических разработок, способствует целенаправленному развитию информационной культуры детей, повышению уровня взаимодействия **педагогов с родителями** (организация оперативного общения **посредством электронной почты**, обеспечивает гибкость **процесса обучения**).

2. Практическая часть

Деловая игра с педагогами

Цель. Организация работы педагогов в условиях реализации ФГОС ДО.

Задачи:

1. Повысить теоретический уровень педагогов по вопросу использования современных образовательных технологий в условиях внедрения ФГОС в образовательный процесс.
2. Активизировать знания педагогов об основных видах деятельности детей в ДОУ.

3. Совершенствовать умение дискутировать, выступать.

Предварительная работа:

— изучение научно – методической литературы по данной тематике;

Методическое обеспечение:

Методы активного обучения:

— дискуссия;

— игровые;

— неигровые методы (анализ конкретных ситуаций, решение ситуативных задач).

Реквизит:

— выставка литературы;

— песочные часы;

— ромашка.

План деловой игры:

1. Мотивационно – организационный этап.

2. Содержательный этап.

3. Заключительный этап.

Ход деловой игры.

1. Мотивационно – организационный этап.

Уважаемые коллеги! ФГОС дошкольного образования представляет собой совокупность обязательных требований, предъявляемых к дошкольному образованию. В Стандарте учитываются индивидуальные потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения им образования, индивидуальные потребности отдельных категорий детей, в том числе с ОВЗ.

В структуру Программы включена коррекционная работа и (или) инклюзивное образование. Коррекционная работа направлена на обеспечение коррекции нарушений развития различных категорий детей с ОВЗ, оказание им квалифицированной помощи в освоении программы, разностороннее развитие воспитанников с учетом возрастных и индивидуальных особенностей и особых образовательных потребностей. Именно учитель-логопед осуществляет коррекционную работу в ДОУ, и должен обладать необходимыми умениями и навыками для работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья.

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

Нам надо выбрать экспертов для оценки результатов и подведения итогов игры.

Правила игры:

1. Работать дружно, согласованно.

2. Соблюдать порядок и тишину.

3. Уметь слушать другого.

4. За другую команду не отвечать, иначе снимается 3 балла.

5. Выслушать задание до конца.

6. Отвечать громко, но не хором.

Распределение на команды (лепесток с существительным, имеющим только единственное число – 1 команда, лепесток с существительным имеющим только множественное число – 2 команда).

Слова: мебель, крестьянство, сырьё, листва, дичь, молодежь, пальто, мороженое (ед. число, ножницы, часы, шахматы, каникулы, очки, ворота, брюки, сутки – мн. число)

Каждой команде дается время на обдумывание ответа от 1 до 3 минут.

Каждая команда придумывает название.

1. Содержательный этап.

2.1. «Разминка»

Игра «Ассоциации». Ведущий называет слово, каждый последующий участник называет слово по ассоциации.

2.2. «Познавательная»

Вопросы 1 команде:

— 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 2 команде:

— 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 (лично-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).

2.3. «Теоретическая»

Капитаны команд выбирают по одному цветку. На каждом лепестке вопрос, ответ на зеленом листике. Необходимо подобрать к вопросу ответ.

Вопросы 1 команде.

— Организация и управление педагогом деятельностью ребенка при решении им специально организованных учебных задач различной сложности и проблематики. (**ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД**)

— Формы организации лично-ориентированной технологии (**ИГРЫ, ЗАНЯТИЯ, СПОРТИВНЫЕ ДОСУГИ, УПРАЖНЕНИЯ, НАБЛЮДЕНИЯ, ГИМНАСТИКИ, МАССАЖ, ЭТЮДЫ, ТРЕНЕНГИ, ОБРАНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**).

— Обучение детей с особыми образовательными потребностями в общеобразовательной среде (**ИНКЛЮЗИВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**).

— Способы работы педагога, с помощью которых достигается усвоение детьми знаний, умений и навыков, а также развитие их познавательных способностей (**МЕТОДЫ**).

Вопросы 2 команде.

— О чем речь? Лично-ориентированные, социо-игровые, проектирования, здоровьеразвивающие, управленческие, информационные (**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**).

— Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие (**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ**).

— Системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (**ТЕХНОЛОГИЯ**).

— Автоматизированное умение, выражающееся в способности быстро и безошибочно выполнять действия на основе имеющихся знаний. Формируется на основе многократного выполнения определенных действий (**НАВЫК**).

2.4. «Эрудиты»

Каждой команде необходимо написать как можно больше педагогических технологий по речевому развитию.

Педагогические технологии развития связной речи

- мнемотехника
- моделирование
- беседа
- описание

- повествование
- рассуждение
- пересказ
- рассказ по сюжетной картинке
- рассказ-описание по пейзажной картине
- творческий рассказ
- рассказ о будущих играх
- рассказывание по памяти
- составление сравнений
- составление загадок
- составление метафор

2.5. «Доказательная»

Капитаны команд выбирают конверт с заданием. Необходимо выбрать правильное утверждение.

1 команда.

Технология проектирования включает сказкотерапию, фонетическую ритмику, тренинги.

Информационно-коммуникативная технология включает работу с компьютером, презентацией, компьютерными играми.

Здоровьеразвивающая технология включает работу органов самоуправления, мониторинг, исследования.

2 команда.

Коррекционная работа учителя-логопеда направлена на коррекцию звукопроизношения у детей. Коррекционная работа учителя-логопеда направлена на коррекцию психических процессов ребенка-логопата.

Коррекционная работа учителя-логопеда направлена на освоение детьми с ОВЗ Программы, их разностороннее развитие с учетом возрастных и индивидуальных особенностей и особых образовательных потребностей, социальной адаптации.

2.6. «Практическая»

Командам предлагается следующие задания:

- Сформулируйте целевые ориентиры к НОД по теме «Составление описательного рассказа по картине» (хорошо владеет устной речью, умеет выражать свои мысли, грамотно строит речевое высказывание, обладает развитым воображением).
- Создать мотивационное поле к НОД
- Провести рефлекссию (зачем, для чего, удалось ли)

1. Заключительный этап.

Итак, сегодня в ходе деловой игры мы с вами активизировали ваши знания и умения в области ФГОС ДО; вспомнили образовательные технологии.