

Семинар на тему: «Игра как интерактивная форма обучения в ДОУ»



Никишина И.В. –

кандидат
педагогических наук,
доцент, директор ВОО
по поддержке
педагогических



План

- **I. 1. Особенности игры как ИФО**
- **2. Классификация игр**
- **3. Этапы игры**
- **4. Методическое оснащение игры**
- **5. ОДИ «Диалог» по теме « Педагогическое мастерство современного педагога»**
- **6. Значение игры как интерактивной формы обучения**
- **II. Рефлексия**
- **III. Рекомендуемая литература**



1. Особенности игры как ИФО

- 1. Игра представляет собой «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического и коммуникативного характера.
- 2. В игре моделируются разные системы отношений между участниками, благодаря коллективной (групповой) работе.
- 3. В игре создаются адекватные условия для формирования личности каждого её участника.
- 4. Игра отличается неформальным характером общения, что улучшает отношения между её участниками.
- 5. Игра не заменяет, а оптимально дополняет традиционные формы и методы обучения, позволяя более эффективно достигать поставленные цели и задачи конкретного занятия и всего процесса обучения.



2. Классификация игр

- *1. По игровой методике:*
 - - Сюжетные, ролевые
 - - Организационно- деятельностные (ОДИ), деловые
 - - Имитационные и др.
- *2. По характеру педагогического процесса:*
 - - Обучающие, познавательные, репродуктивные
 - - Воспитательные, коммуникативные, тренинговые
 - - Развивающие, продуктивные, творческие
 - - Диагностические, контролирующие, обобщающие и др.
- *3. По области деятельности:*
 - - Интеллектуальные
 - - Социальные
 - - Педагогические
 - - Психологические



3. Этапы игры

- **Методика организации любой игры включает следующие основные этапы:**
 - **1. Подготовительный** (от 1-го до нескольких дней)
 - **2. Основной этап** (непосредственное проведение игры)
 - **3. Заключительный** (итог, который подводится в конце игры)



4. Методическое оснащение игры

- **1. Структурная схема:** цель - задачи – содержание (предметная сфера) – этапы.
- **2. Сценарий** – для определения динамики развития действия.
- **3. Предметная сфера** – сведения из разных источников, факты из личного опыта, проблемные ситуации и др.
- **4. Комплект ролей** – описание прав, обязанностей, требований к каждой роли.
- **5. Правила игры** – нормы поведения для всех ее участников.
- **6. Методическое обеспечение игры** – материалы, позволяющие реализовать цели и задачи игры: описание хода игры, используемых методик работы, оценивания и т. д.
- **7. Система критериев оценивания:** общительность, широта кругозора, умение работать в группе, личностные свойства и др.

5. ОДИ «Диалог» по теме « Педагогическое мастерство современного педагога»

- **Цель:** рассмотреть отличия современного понимания педагогического мастерства от традиционного.

■ План подготовки

- 1. Определение игровых целей, основных ролей.
- 2. Разработка содержания игры (вопросов для обсуждения).
- 3. Продумывание методического обеспечения.
- 4. Разработка сценария, плана проведения игры.
- 5. Подготовка карточек для работы в малых группах (по 5 человек: «защитник», «оппонент» и 3 судей).
- 6. Определение правил игры.
- 7. Разработка системы оценивания.
- 8. Предварительное ознакомление педагогов с основными вопросами обсуждаемой проблемы.
- 9. Составление списка рекомендуемой литературы.



5. 2. План проведения ОДИ

- 1. Вступительное слово ведущего о целях игры, актуальности обсуждаемой проблемы, правилах игры.
- 2. Формирование групп по 5 человек с распределением ролей.
- 3. Работа в малых группах – «тихий диалог» – обсуждение вопросов: 1) Является ли владение педагогом новыми педагогическими технологиями показателем его педагогического мастерства?
- 2) На всяком ли занятии целесообразно использовать ИФО?
- 4. «Судьи» оценивают выступления «защитника» и «оппонента» в карточках и сдают ведущему.
- 5. Ведущий подводит итоги работы в малых группах и по оценкам в карточках назначает «главных – «защитника» и «оппонента».
- 6. Публичное выступление – «громкий диалог» – «главных – защитника и оппонента».
- 7. Коллективное обсуждение их аргументов – полилог.
- 8. «Рефлексивный круг».
- 9. Подведение итогов игры ведущим и оценивание его участников.



6. Значение игры как интерактивной формы обучения

- **1. Стимулирование мотивации и интереса.**
- **2. Рост познавательной активности (что позволяет лучше и больше усваивать информации).**
- **3. Развитие умений и навыков: аналитических (сравнивать, анализировать, обобщать и др.), коммуникативных (говорить – слушать - слышать, аргументировать, взаимодействовать, сотрудничать).**
- **4. Саморазвитие и развитие (благодаря другим участникам).**
- **5. Развитие самоорганизации и самоуправления.**
- **6. Повышение самооценки участников игры.**
- **7. Изменяет отношение её участников к окружающей действительности, желание от слов перейти к делу.**



II. Рефлексия

- 1. Наш традиционный метод:
 - Если было понятно, интересно и полезно, то +++
 - Если было интересно и полезно, но не всё понятно либо понятно и интересно, но Вы вряд ли будете использовать на практике, то ++
 - Если либо интересно, либо понятно, либо полезно, то +
- 2. Метод незаконченных предложений:
 - *«Для меня сегодняшний семинар – это...(возможность...)...»*

III. Рекомендуемая литература

1. Никишина И.В. Мастер-класс для руководителей и педагогов ДОУ. Здоровьесберегающая педагогическая система: модели, подходы, технологии. – М.: Издательство «Планета», 2011. – 408 с. + ДИСК.
2. Интерактивные формы методической работы в ДОУ. – Методическое электронное пособие, 2012.- 166 с.

(можно заказать через **мой e-mail: niva_2007@front.ru**)

Рекомендация! Оформить 3 папки:

1. «Научно-методические основы интерактивного обучения».
2. «Методическая копилка интерактивных форм обучения».
3. «Банк интерактивных форм обучения».