***Деловая игра «Чудо-блоками играем, ум ребёнка развиваем».***

воспитатель 1 к\к: Усольцева Е.А.

Цель: повышение педагогической компетентности педагогов, позволяющей им осуществлять интеллектуальное развитие дошкольников, используя развивающие игровые инновационные технологии в условиях ДОУ.

Задачи:

- повышение профессиональной компетентности педагогов в области

современных технологий;

- развитие творческой активности педагогов;

- познакомить участников деловой игры с использованием в образовательном процессе современной игровой технологии.

Оборудование: ноутбук, экран, комплекты игровых пособий «Блоки Дьенеша», обручи, кодовые карточки, фломастеры, цветная бумага,

Подготовительная работа: приглашение на деловую игру, анкетирование педагогов ДОУ.

Алгоритм деловой игры :

• Вводная информация ведущего игры - «Теоритическая кухня».

• Практическая часть- игры и игровые задания с использованием логических блоков.

• Творческая мастерская «Каша из топора». Презентация игры с блоками.

• Рефлексия.

*Теоритическая часть:*

Одним из принципов ФГОС ДОО является личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей. Организация жизни детей в ДОО должна проходить в формах, специфических для детей, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребёнка.

Переход к личностно-ориентированной, развивающей модели образовательного процесса ставит перед воспитателями задачу овладения такими технологиями и методиками, которые бы позволили на практике реализовать личностно-развивающий, гуманистический принцип, заложенный во ФГОС ДО.

Для меня таким средством стали игры с логическими блоками Дьенеша, всемирно-известного венгерского профессора, математика, специалиста по психологии, создателя прогрессивной авторской методики обучения детей – «Новая математика». Данная технология относится к игровым развивающим технологиям.

На основе логических блоков разработан игровой материал. Игровые упражнения и игры отличаются занимательностью и соответствуют уровню сложности заданий, предусмотренных современными вариативными програм-мами.

В комплекте «Блоки Дьенеша» 48 фигур четырех форм, трех цветов, двух размеров, двух видов толщины. Таким образом, в комплекте нет ни одной абсолютно одинаковой фигуры. Каждая из фигур характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной. В играх используются карточки-символы. Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств, становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Знакомство с карточками-символами осуществляется постепенно в ходе непосредственно - образовательной деятельности, в подгрупповой и индивидуальной работе с детьми. На карточках такое свойство как цвет, изображается пятном определенного цвета; величина – силуэтами домиков (большого и маленького); форма – соответственно контурами фигур; толщина – условным изображением человеческой фигуры. Такая интерпретация кодировки свойств блоков была предложена самим автором дидактического материала. Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них. Рассматриваются с детьми и сами блоки. Используя карточки, дети перечисляют все признаки блоков. Научившись вести поиск фигуры по информации, закодированной на карточке, дети с удовольствием играют с ними самостоятельно.

Этот набор используется как игровой материал в непосредственно образовательной деятельности (в ходе реализации задач образовательных областей «Познавательное развитие», «Социально - коммуникативное развитие», «Физическое развитие», «Речевое развитие»); в совместной деятельности с детьми в ходе сюжетно - ролевых игр (используется как предметы - заместители, в ходе организованных игр – путешествий (используется как таинственные клады, волшебные предметы с определенными свойствами, развлечений, итоговых мероприятий, проводимых в виде КВНов, в организации занимательных игр в утренние и вечерние часы. С этим материалом дети замечательно играют и самостоятельно. Разделение игр по возрастам условно: все зависит от уровня развития детей. Можно начинать играть и в два года и в пять лет.

*Практическая часть.*

Я предлагаю всем участникам отправиться в страну «Чудо блоков» поиграть с блоками Дьенеша и решить для себя вопрос: «Отвечает ли данная технология современным требованиям организации образовательного процесса условиях ДОУ?».

ИГРА «Купите билетик».

Цель: найти фигуру по знаково-символистическому изображению. Учить декодировать информацию.

В ходе игры участники делятся на две команды.

ИГРА «Рыбалка»

Цель: учить детей «читать» знаки-символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма, толщина, выбирать необходимый блок из нескольких. Развивать практически-действенное мышление.

Задание от ведущего.

Придумайте вариант данной игры для детей младшего и среднего возраста и создайте условия для проявления инициативы детей, их самостоятельности.

Игра «Художники»

Цель: развитие умения анализировать форму предметов, развитие умения сравнивать по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, композиции).

Игра «Мозаика цифр».

Цель: Развитие способности декодировать информацию, изображённую на карточке; умение выбирать блоки по заданным свойствам; закрепление навыков вычислительной деятельности.

Игра «Построй дорогу».

Цель: развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать от других, следовать определённым правилам при решении определённых задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий.

Игра «Садовники».

Цель: развивать логическое мышление, комбинаторные навыки, ориентировку в пространстве, умение делить множество на есколько подмножеств.

Задание от ведущего.

Сформулируйте воспитательную задачу, реализуемую в ходе проведения игры.

Игра «Засели жильцов»

Цель: развивать умение распределять блоки по свойствам. Развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, внимание.

Задание от ведущего.

Придумайте свой вариант игры.

*Творческая мастерская «Каша из топора»*

Командам предлагается придумать свою игру. Можно использовать различные атрибуты и материалы (схемы, кодовые карточки, логические кубики и т. д., главное условие – использовать «Чудесный мешочек» и логические блоки.

Необходимо определить возрастную категорию и цели игры.

*Подведение итогов.*

ОТВЕТЬТЕ НА ВОПРОСЫ: «Позволяет ли данная технология

- развивать психические способности ребёнка : память, внимание, мышление;

- развивать мыслительные умения детей: сравнивать, анализировать, классифицировать, кодировать-декодировать информацию, логически мыслить;

- развивать творческие способности, воображение, фантазию, способность к моделированию и конструированию у детей;

- проявлять ребёнку свои личностные качества (самостоятельность, активность, настойчивость и т. д.)

- проявлять воспитателю творческую инициативу, создавать условия для проявления инициативы детей, их самостоятельности, индивидуальности?

Определение команды - победительницы.