

Министерство образования и науки Самарской области

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного
профессионального образования (повышение квалификации) специалистов

Самарский областной институт повышения квалификации
и переподготовки работников образования

Итоговая работа

по курсу повышения квалификации ИОЧ

«Использование новых программ и педагогических технологий в ДОУ»

на тему:

**«Использование интерактивной игровой технологии в работе с детьми
подготовительной группы»**

Интерактивная игра «Школа» в подготовительной группе

время обучения: 17-21.03.2015 г.

Выполнила

Поляева Наталья Степановна

воспитатель

СП «Детский сад «Семицветик»

ГБОУ «ОЦ «Южный город»

Самара 2018

Задачи: Развитие индивидуального педагогического сознания, мышления, эмоционально-чувственной сферы через организацию мыследеятельности, смыслотворчества, полилога, рефлексивной деятельности.

1. Основными участниками игры являются 9-12 человек, все остальные — наблюдатели, которые по условиям игры не должны контактировать с основными участниками игры.

2. Необходимое оборудование: 9-12 стульев; этикетки из самоклеящейся бумаги с названиями социальных ролей; маркеры.

3. Время реализации — 15-20 мин.

1. В группе ставятся в круг 9-12 стульев.

2. Педагог объясняет название игры, приглашает из числа всех участников 9-12 человек — основных участников и предлагает им сесть на стулья в центре аудитории.

3. Основные участники занимают свои места, все остальные становятся наблюдателями и располагаются по кругу от основных игроков на расстоянии 1-1,5 м.

4. Педагог знакомит участников с условиями игры, которая состоит из двух этапов:

этап 1 — каждому из основных игроков на лоб прикрепляется картинка с названием социальной роли (члены школьного коллектива); и основным участникам игры, и наблюдателям запрещено произносить вслух названия социальных ролей, нарисованные на картинках; через организацию взаимодействия между собой основные игроки с помощью подсказок и косвенных вопросов пытаются как можно скорее определить свою социальную роль; социальная роль считается отгаданной, если сам участник (ее носитель) назовет ее;

этап 2 — основным участникам (носителям социальных ролей) необходимо создать 3-4 (численностью по 3-4 человека) педагогически целесообразные группы (т. е. способствующие развитию каждого, развитию школы) и объяснить свое объединение в группы.

5. Педагог прикрепляет на лоб каждому участнику этикетку с названием социальной роли.

Социальные роли участников школьного коллектива могут быть следующими: директор, завуч, классный руководитель, учитель математики. отличник, двоечник, завхоз, и т. п.

6. Основные участники организуют взаимодействие между собой с целью определения своих социальных ролей, задают косвенные вопросы и предлагают косвенные подсказки (порядок взаимодействия определяют сами участники, лучше это сделать по кругу, поочередно помогая каждому определить свою социальную роль).

7. Педагог корректирует ход игры, организацию взаимодействия, следит за тем, чтобы не предлагались прямые вопросы и подсказки, констатирует определение той или иной социальной роли.

8. После того как все социальные роли определены, основные участники обсуждают варианты создания педагогически целесообразных групп и объединяются в эти группы.

9. Участники в каждой группе поочередно называют себя и объясняют педагогическую целесообразность создания группы.

10. Организуется рефлексия состоявшегося взаимодействия (сначала рефлексии осуществляют основные участники, затем наблюдатели) по следующему алгоритму:

- Каковы ваши ощущения от игры?
- О чем заставила задуматься игра?
- Как вы оцениваете свое участие в игре?