|  |
| --- |
| **Деловая игра**  ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ДОУ  Цель: Вооружение педагогов теоретическими знаниями, практическими умениями по применению исследовательского метода в ДОУ.  Задачи:   1. Помочь педагогам понять актуальность исследовательского обучения, его значимость, необходимость. 2. Научить педагогов использовать на практике методы и приёмы, в исследовательском обучении дошкольников. 3. Развивать творчество у педагогов через  игры - тренинги.   **Правила игры:**  - умение слушать других;  - выработка общего решения вопроса;  - принимать активное участие в игре;  - соблюдать культуру речи и тактичность;  - придерживаться регламента;  - не оспаривать оценку жюри;  Ведущий: старший воспитатель.  **ПЛАН:**   1. Беседа «Исследовательское обучение», её актуальность, значение». 2. Конкурс «Педагогическая разминка». 3. Конкурс «Сочиняем сказку». 4. Конкурс «В гости к сказке». 5. Конкурс «Угадай, кто это?». 6. Конкурс «Разгадывание кроссворда». 7. Награждение участников.   **ХОД:**  **2.**  **Конкурс «Педагогическая разминка»**  Воспитатели делятся на 2 команды,  подходят к столу, где лежит цветок  с вопросами на лепестках. Каждая команда выбирает себе лепесток: члены одной команды – белые, другой – жёлтые. Команда готовится одну минуту. Затем начинают отвечать по кругу.  -  за правильный ответ- 1 фишка  Вопросы.   1. План, замысел, поэтапное движение к цели. (Проект) 2. Способ исследования, путь научного познания и установления истины.   (Метод)   1. Теоретический или практический вопрос, требующий разрешения. (Проблема) 2. Научное предположение, выдвигаемое для объяснения какого либо явления и требующее проверки на опыте и подтверждение фактами для того, чтобы стать научной теорией. (Гипотеза) 3. Опыт, попытка осуществить что–либо.( Эксперимент) 4. Человек склонный к приобретению знаний, пытливый. (Любознательный) 5. Процесс отражения объективной действительности в представлениях, суждениях, понятиях (творческое отражение человеком действительности).(Мышление) 6. Создание новых по замыслу культурных или материальных ценностей.(Творчество)   **3.  Конкурс - игра «Сочиняем сказку».**  Задание:  Каждый член команды вытягивает наугад сказочного героя мужских или женских персонажей.  Через 5- 10 минут разыграть сказку, в которой действовали бы доставшиеся им персонажи.  Оценивается быстрота и оригинальность. (1-3 фишек)  Дополнительный балл получает та команда, которая ответит сразу на вопрос: какой вид мышления развивается в этом задании.  **4.  Конкурс «В гости к сказке».**  Задание каждой команде: за три минуты нарисовать сказку. Угадывают соперники. Оцениваются оригинальность и быстрота ответов. (1-3 фишек)  1 команда  «Крошечка – хаврошечка»  2 команда  «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»  **5. Конкурс «Угадай, кто это?»**  Участник получает карточку с именем, какого – либо сказочного героя. Необходимо мимикой и жестами объяснить своей команде, что это за герой. Остальные члены команды пытаются быстро угадать изображаемый персонаж.  Выигрывает та команда, которая затратит на угадывание меньше времени.  (1-3 фишек)  1 команда   1. Царевна Несмеяна. 2. Соловей Разбойник. 3. Алладин   2 команда   1. Кикимора. 2. Красная Шапочка. 3. Кот в сапогах.   **жюри подсчитывает баллы**  **6. Награждение участников** |