|  |
| --- |
| **Деловая игра**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ДОУЦель: 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 фишкаВопросы.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 команда1. Царевна Несмеяна.
2. Соловей Разбойник.
3. Алладин

2 команда1. Кикимора.
2. Красная Шапочка.
3. Кот в сапогах.

**жюри подсчитывает баллы** **6. Награждение участников** |