

**Городская Лаборатория Активных Дошкольников.
Сценария мастер-класса для педагогов ДОО**

Иванова Лариса Николаевна, воспитатель
Трубина Юлия Геннадьевна, воспитатель
МБДОУ - детский сад № 71

Тема: «Игровые стратегии для развития интеллекта: Как через игру стимулировать познавательную активность дошкольников?»

Цель: Познакомить педагогов дошкольного образования с современными игровыми стратегиями (когнитивно-игровыми моделями) для проектирования игровой среды, направленной на развитие познавательной активности и интеллектуальных способностей детей 4-7 лет.

Задачи:

1. Расширить представления педагогов о многообразии игровых стратегий, выходящих за рамки дидактических игр (стратегия «Открытый вопрос», «Игра-исследование», «Обратный ход»).
2. Научить конструировать и адаптировать игровые задачи для развития логического мышления, воображения и познавательной инициативы.
3. Сформировать практические навыки применения игровых стратегий в режимных моментах и непосредственно образовательной деятельности.

- Планируемые результаты:**
1. Участники приобретут банк из 3-5 конкретных игровых стратегий, готовых к применению.
 2. Участники смогут самостоятельно моделировать игровые ситуации на основе изученных стратегий для решения различных педагогических задач.
 3. Участники получат алгоритм анализа и отбора игр для развития познавательной активности.

Оборудование: Ноутбук, проектор, экран, презентация, видеоролик «День в детском саду: моменты познавательной активности», раздаточный материал (карточки с описанием стратегий, шаблоны для проектирования игры, стикеры трех цветов, маркеры), демонстрационные игровые материалы (счетные палочки, логические блоки Дьенеша, набор «Дары Фребеля», обычные кубики), флипчарт или магнитная доска.

К какому направлению ФОП ДО относится. Познавательное развитие (развитие интересов, любознательности, познавательной мотивации; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений об объектах окружающего мира).

Интеграция с направлениями: Социально-коммуникативное развитие (сотрудничество в игре, разрешение конфликтов), Речевое развитие (построение речевого высказывания, аргументация), Художественно-эстетическое развитие (нестандартные решения, создание моделей).

Какие ценности формируются. · Познание мира (любопытность, стремление к получению новых знаний).

- Креативность (воображение, нестандартное мышление, способность к преобразованию).
- Кооперация (сотрудничество, умение работать в команде, слушать друг друга).
- Настойчивость (преодоление интеллектуальных трудностей, доведение начатого до конца).

Ход мастер-класса.

Этап и цель	Методы и приемы (деятельность и речь ведущего)	Действия участников	Примечание / оборудование
<p>1. Эмоциональный якорь. Знакомство. Цель: Создать доброжелательную атмосферу и познакомить участников друг с другом через метафору игры.</p>	<p>Приветствие: «Здравствуйте, коллеги! Я рада видеть вас здесь, в нашей игровой мастерской. Сегодня мы с вами будем не просто педагогами, а игроками, исследователями и конструкторами игр. Давайте начнем с игры в ассоциации. Представьте, что вы – игровой элемент (фишка, кубик, карта, волчок). Какой и почему?» Ведущий начинает: «Я – кубик, потому что мне нравится, как из простых элементов складывается что-то новое и непредсказуемое».</p>	<p>Участники по кругу называют свое имя, должность и свою игровую ассоциацию.</p>	
<p>2. Познавательный якорь.... Организационный момент МОТИВАЦИЯ – побуждение к действию, обуславливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении. Цель: Актуализировать проблему низкой познавательной инициативы детей в репродуктивных играх и вызвать интерес к теме.</p>	<p>Прием «Проблемная загадка»: «Посмотрите короткий фрагмент» (показ 2-минутного видео, где дети однообразно выполняют указания педагога в игре). Вопросы: «Что развивает эта игра? Кто является ее главным двигателем? А где здесь пространство для детского «почему?» и «а что, если?..»». Тезис: «Часто мы даем детям готовые игры с готовыми правилами. Это безопасно и предсказуемо. Но интеллект развивается там, где есть вызов, выбор и открытый вопрос. Сегодня мы научимся создавать такие ситуации».</p>	<p>Участники смотрят видео, анализируют его, высказывают свои мнения. Приходят к выводу о необходимости иных игровых подходов.</p>	<p>Ноутбук, проектор, экран, видеоролик.</p>

<p>3. Краткий анонс (рассказ о технологии) Цель: Дать теоретический минимум, связав историю игрового подхода с современными практиками.</p>	<p>Мини-лекция с презентацией: «Идея обучения через игру – не нова. Коменский, Ушинский, Выготский, Эльконин подчеркивали ее ведущую роль. Но сегодня, в эпоху динамичного мира, нам нужны не просто игры, а игровые стратегии – гибкие модели, которые мы, педагоги, наполняем своим содержанием. Это скелет, на который наращивается педагогическая «плоть». Мы рассмотрим 3 такие стратегии, рожденные на стыке педагогики, психологии и геймдизайна».</p>	<p>Участники слушают, конспектируют ключевые мысли.</p>	<p>Презентация (слайды с портретами педагогов, схемами).</p>
<p>4. Ход мастер-класса или осуществление действий Часть 1: «Стратегия «Открытый вопрос»</p>	<p>Практикум: «Возьмем обычные счетные палочки. Стандартная задача: «Построй домик из 6 палочек». Задача в стратегии «Открытый вопрос»: «Построй самое высокое/самое устойчивое/самое необычное сооружение из 10 палочек. Какое правило его разрушит?». Видите разницу?».</p> <p>Работа в группах: Каждая группа получает простой материал (кубики, бусины). Задание: превратить типовую игровую задачу в задачу с «открытым вопросом».</p>	<p>Участники в малых группах (по 3-4 человека) brainstormят, создают и представляют свои варианты игровых задач.</p>	<p>Счетные палочки, кубики, раздаточные карточки с примерами, флипчарт для фиксации идей.</p>
<p>Часть 2: «Стратегия «Игра-исследование»</p>	<p>«Теперь представим, что игра – это лаборатория. Мы не знаем результата заранее. Давайте исследуем логические блоки Дьенеша. Вместо задания «Найди все красные круги» дадим установку: «Раздели все фигуры на две группы так, чтобы в каждой были фигуры, чем-то похожие. По какому принципу ты разделил? А можно ли разделить по-другому?». Вы – дети, экспериментируйте!».</p>	<p>Участники работают с блоками Дьенеша, пробуют разные классификации, спорят, доказывают. Осознают ценность процесса выдвижения и проверки гипотез.</p>	<p>Наборы логических блоков Дьенеша.</p>
<p>Часть 3: «Стратегия «Обратный ход»</p>	<p>«Самый мощный инструмент для развития критического мышления. Мы меняем правила известной игры на противоположные или absurd. Пример: не «Собери картинку», а «Собери самую бессмысленную, смешную картинку из этих частей и придумай ей историю». Ваша задача: взять известную игру (лото, мемори) и придумать ее «обратную» версию».</p>	<p>Группы выбирают известную игру и разрабатывают ее «обратную» версию. Защищают свой проект, объясняя, какие интеллектуальные навыки она развивает.</p>	<p>Шаблоны для проектирования, маркеры, стикеры.</p>

<p>Рефлексивный итог Цель: Самооценка участниками приобретенных знаний и навыков, осмысление возможности их применения.</p>	<p>Прием «Игровое поле рефлексии»: На полу или на доске рисуется схематическое «игровое поле» с тремя зонами:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Старт: «Что я взял с собой на мастер-класс?» (ожидания). 2. Процесс: «Самый ценный ход/открытие». 3. Финиш: «С этим инструментом я пойду в свою группу». «Уважаемые игроки, разместите свой стикер (фишку) в той зоне поля, которую хотите прокомментировать. Поделитесь своими мыслями». <p>Итоговое слово ведущего: «Сегодня мы не просто играли. Мы конструировали среду для развития детского ума. Помните, лучшая игровая стратегия – это та, которая начинается с вопроса «А что будет, если...?», заданного не только ребенком, но и вами, педагогом. Спасибо за игру!».</p>	<p>Участники берут стикеры-фишки, размещают их на поле, комментируют свой выбор. Делают выводы о практической ценности мастер-класса.</p>	<p>Нарисованное на ватмане «игровое поле», стикеры в виде фишек, магниты.</p>
--	--	---	---