**Деловая игра для педагогов дошкольного образования «Знатоки предметно-пространственной среды в ДОО»**

Название: «Знатоки предметно-пространственной среды в ДОО»  
Номинация: Детский сад, Деловая игра для педагогов дошкольного образования, конкурсные мероприятия, Педагоги  
**Автор: Порошина Маргарита Леонидовна**  
Должность: воспитатель  
Место работы: МКОУ СОШ №4 Дошкольные группы  
Месторасположение: г. Куйбышев, Новосибирская область

**Деловая игра для педагогов дошкольного образования «Знатоки предметно-пространственной среды в ДОО»**

**Цель:**Повышение профессиональной компетентности педагогических работников дошкольного образования в освоении и реализации требований ФГОС к развивающей предметно-пространственной среде в ДОО.

**Задачи:**

* Расширять представления педагогов ДОО о развивающей предметно-пространственной среде, особенностях её организации в соответствии с требованиями ФГОС ДО.
* Развивать творческую активность педагогов в решении разнообразных задач и ситуаций, аналитические способности.
* Активизировать деятельность педагогов ДОО по проектированию РППС

**Категория участников:**педагогические работники ДОО

**Оборудование:**мультимедийная установка, презентация с игровыми заданиями, фишки, таблицы для игры «Волшебники», листы бумаги для моделирования РППС в группах ДОО, маркеры, педагогический сундучок с предметом оборудования.

**Время проведения: 20 минут.**

Также интересная игра для воспитателей ДОУ: [**Деловая игра для педагогов ДОУ «Игра – это серьезно!»**](http://portal2011.com/delovaya-igra-dlya-vospitatelej-igra-eto-serezno/)

**Правила игры**

Ведущий объясняет правила игры, которая включает в себя выполнение определённых игровых заданий. Все участники делятся на 2 команды и выполняют по ходу игры определённые задания. За быстроту реакции и правильность ответа команды получают фишки (баллы). Итоги игры подводятся подсчётом баллов.

**Сценарий деловой игры**

Ведущий приглашает педагогов ДОО принять участие в деловой игре. Все участники делятся на 2 команды и выбирают капитанов. Ведущий объясняет правила игры:

1. Командам предлагаются различные игровые задания, для выполнения которых от участников требуются внимание и выдержка: сначала внимательно слушай и только потом отвечай!
2. Право на ответ имеет тот, кто руку поднимает. При нарушении этого правила ответы не принимаются и баллы не засчитываются.
3. Если одна команда допускает ошибку при ответе на вопрос, право на ответ получает другая команда.
4. За быстроту реакции и правильность ответа команды получают фишки (баллы). Итоги игры подводятся подсчётом баллов.

**Педагогическая разминка.**

* **Игровое задание «Кто быстрее?»**Закончите следующее утверждение, дав быстрый и правильный ответ: «**В соответствии с ФГОС ДО предметная среда в детском саду называется…»**
* **Игровое задание «Выбери правильный ответ»**

Для 1-й команды: **Создание развивающей среды предметно-пространственной (РППС) в ДОО – это результат реализации какой группы требований ФГОС?**

* **К результатам освоения Программы**
* **К структуре Программы**
* **К условиям её реализации**

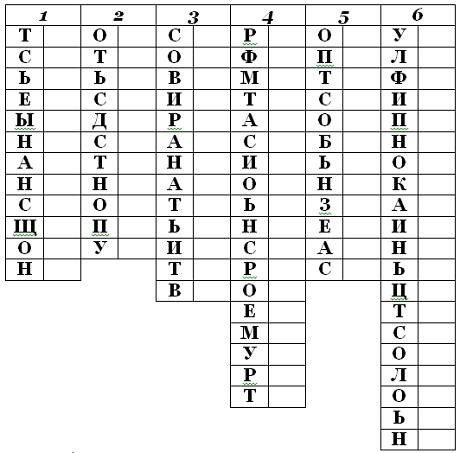
Для 2-й команды:**Какое количество основных требований к РППС**

**в ДОО определено в Стандарте?**

* **5**
* **6**
* **7**

1. **Основная часть.**

* **Игра «Волшебники»**В таблице закодированы названия основных требований, предъявляемых ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде (РППС). Необходимо быстро и правильно расшифровать эти названия и озвучить их согласно данной последовательности цифр.



* **Конкурс капитанов.**

Капитанам предлагается отгадать загадки про оборудование РППС.

Загадка № 1. Загадывает ребёнок:

**У меня есть огурец, огурец зелёный.**

**Только этот огурец не свежий, не солёный,**

**Он зовётся «дикий», ростом «невеликий».**

**С огурцом люблю играть, я могу его катать**

**По щеке и по руке – он даёт здоровье мне.**

**ЧТО ЭТО?**

Загадка № 2. (Что лежит в «педагогическом сундучке»?)

**Я удобный и простой – не соскучишься со мной!**

**Будешь строить и играть, мир со мною познавать**

**И движенья выполнять: прыгать, бегать и шагать,**

**Можешь просто отдыхать.**

**Тренажёр и балансир – я известен на весь мир!**

**КТО Я?**

Загадка № 3.

**Как называются напольные и настольные макеты в современном игровом пространстве ДОО?**

* **Игра «Заполни пропуски» (об особенностях РППС В ДОО).**

Командам предлагается коротенький текст в виде отдельных предложений об особенностях развивающей предметно-пространственной среды в детском саду. Необходимо вставить в каждое предложение недостающие по смыслу слова или фразы. Оцениваются быстрота и правильность выполнения задания.

* **Среда должна быть …………………….. каждому: и взрослому, и ребёнку.**
* **Среда должна обеспечивать богатый выбор для………………………………………………………………. работы с детьми.**
* **Чтобы ребёнок был успешным, среда должна давать ему право на………………………..**
* **Для организации партнёрских взаимоотношений взрослого с детьми среда должна быть богата…………………………………**

* **Игра «Модераторы РППС в ДОО»**

Командам предлагается смоделировать развивающую предметно-пространственную среду в группах ДОО по **ЦЕНТРАМ АКТИВНОСТИ.**Оценивается разнообразие названий и количества развивающих центров, оригинальность подходов и идей.

**3. Подведение итогов.**

По итогу деловой игры побеждает та команда, которая набрала больше баллов. Награждения победителей и участников могут быть различными: победители получают дипломы, а остальные участники – поощрительные призы; победители и участники обмениваются улыбками, объятиями и рукопожатиями; дарят стихотворения и т.д.; можно поручить болельщикам (если таковые имеются) придумать способы поощрения для всех участников и т.п.

**Правильные ответы**

1. **Педагогическая разминка.**

* Игровое задание «Кто быстрее?» (**Развивающая предметно-пространственная среда)**
* Игровое задание «Выбери правильный ответ» для 1-й команды **(К условиям её реализации)**

Для 2-й команды**(6)**

1. **Основная часть.**

* Игра «Волшебники»

(**1 – НАСЫЩЕННОСТЬ**

**2 – ДОСТУПНОСТЬ**

**3 – ВАРИАТИВНОСТЬ**

**4 – ТРАНСФОРМИРУЕМОСТЬ**

**5 – БЕЗОПАСНОСТЬ**

**6 – ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ)**

* Конкурс капитанов. Загадка № 1. (Отгадка: **Массажёр «Дикий огурец»).**Загадка № 2. (Отгадка: **Игровой набор мягких модулей. В «педагогическом сундучке» лежит один из элементов этого игрового набора**). Загадка № 3. (Отгадка: **Маркеры игрового пространства)**
* Игра «Заполни пропуски» (…**интересна…; …коллективной и индивидуальной работы…; …на ошибку…; …ситуациями…**)