**Мастер-класс на тему «Через игру к обучению»**

**Цель проведения:** поиск новых форм работы и способов применения игровой технологии в дошкольном образовании на основе стандартов дошкольного образования

**Количество участников** 10-15 человек

**Длительность проведения**  45-60 минут

**Ведущий** – воспитатель дошкольного образования Фидчук Е.А.

**Ход мастер-класса**

***Ведущий:***— Сегодня у нас необычный мастер-класс. Мы попробуем посмотреть на образовательный и воспитательный процессы с точки зрения ребёнка, так сказать, изнутри. Все знают, что игровые технологии — неотъемлемая часть образовательного процесса в дошкольных образовательных учреждениях. Поэтому сегодня я не буду вам рассказывать теорию об игровых технологиях и методиках. На нашем мастер-классе мы с вами окунёмся в мир игр и определим, как важна игра в правильном развитии ребенка и какова роль игры в обучении старшего дошкольника и младшего школьника.

**Первый этап**

Деление на группы. Для работы группы лучше, если в ней будет 5 человек. Соответственно, количество групп будет зависеть от общего количества участников.

Способы деления на группы:

* на входе выдать каждому по жетону разных цветов;

**Второй этап**

***Ведущий озвучивает задачу:***— Сегодня мы изучим несколько развивающих игр, каждая группа — свои, и определим, как их можно использовать по-разному в образовательном процессе, не только по направлению, но и в других областях знаний.

Второе задание — придумать, как эти игры можно использовать в воспитательном процессе, во время воспитательных мероприятий. Группы могут придумать идею сценария мероприятия, написать его краткую схему и рассказать об этом.

Время на выполнение задания — 20 минут. Количество вариантов предложений и идей не ограничено.

**Третий этап**

Игроки выбирают себе для работы игры определенного напрвления. Все группы получают игры разной образовательной направленности.

* 1 группа: «Я — покупатель» и «Путешествие по магазинам» (направление — развитие мышления);
* 2 группа: «Этикет. Школа изящных манер», «Уроки этикета. Формулы вежливости» (направление — социально-эмоциональное развитие);
* 3 группа: «Дорожные знаки» (направление — социально-эмоциональное развитие), «33 столицы» (направление — познавательно-развлекательные игры);
* 4 группа: «Звук, свет, вода», «Живая и неживая природа» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
* 5 группа: «Дымка», «Гжель» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
* 6 группа: «Всё о времени», «О времени» (направление — развитие мышления);
* 7 группа: «Государственные символы России», «Государственные праздники России» (направление — развитие представлений об окружающем мире);
* 8 группа: «Мой маленький бизнес» (направление — развитие мышления), «Счастливая семья» (направление — познавательно-развлекательные игры).

Участники изучают игры и выполняют задания: разрабатывают варианты использования своих игр в образовательном процессе: как по направленности игры, так и для других направленностей; и в воспитательном процессе — как игру-основу для воспитательного мероприятия.

Затем каждая группа выбирает «спикера» — того, кто будет выступать с предложениями от группы. При озвучивании выполненных заданий обязательно разъяснение того, для какого возраста разработана идея, для какого направления развития ребёнка применяется игра, на каком этапе реализации образовательной программы может быть использовано мероприятие и так далее.

**Четвёртый этап**

Проигрывание различных вариантов дидактической игры «Школа».

**Пятый этап**

Участники оценивают выданные им развивающие игры с точки зрения «детей»», учёных», «педагогов», «родителей», «бабушек», «дедушек», то есть тех ролей, которые были им заданы изначально.

После этого они с этих же точек зрения оценивают варианты использования игр и воспитательные мероприятия, придуманные в других группах — первая группа вторую, вторая — третью и так далее.

Ведущий подводит итоги. По итогам оценки предложений групп возможно награждение в различных номинациях.

Например,

* «Самые креативные предложения»,
* «Самое весёлое мероприятие»,
* «Самое большое количество вариантов использования игр по другим направлениям развития ребёнка»,
* «Самое большое количество идей воспитательных мероприятий»
* и так далее, в зависимости от предложенных идей и вариантов выполнения заданий.