**ГБП «БЕЗОПАСНАЯ ДОРОГА»**

**Деловая игра: «Разработка модели развивающей предметно-пространственной среды по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма»**

**(Приветственное слово, представление участников и организаторов семинара)**

**Деловая** игра в настоящее время широко используется в работе образовательных учреждений.

**Деловая** игра представляет собой средство моделирования самых разных условий профессиональной деятельности с помощью **метода** поиска новых способов ее выполнения. Необходимо отметить, что **деловая игра является методом** эффективного обучения. Она имитирует различные аспекты человеческой активности.

В настоящее время существует много названий, а также разновидностей **деловых игр**. Эти **игры могут отличаться методикой проведения**, а также поставленными целями.

**Деловая** игра – это такой вид деятельности, который в условиях созданных ситуаций, направлен на решение учебной задачи. С помощью **деловых** игр можно выявить и проследить особенности психологии участников. Игра также помогает найти решение сложных проблем с помощью применения специальных правил обсуждения.

Чтобы понять, для чего же применяются **деловые игры**, необходимо сначала понять их сущность, а также рассмотреть отличие **детской игры и деловой игры**. Так в **детской** игре следование правилам занимает главное место, в **деловой** же игре правила являются лишь исходным моментом. На основе правила в данном случае строится свободное игровое поведение. Игра существует там, где есть необходимость выйти за пределы существующих схем. В том же случае, когда **дело становится условным**, оно происходит по логике возможного. Отсюда следует, что игра становится средством моделирования новых условий профессиональной деятельности, а также **методом** поиска новых и новых способов выполнения деятельности.

**Деловые игры**, являясь одним из активных способов обучения, обладают также своими особенностями: высокая степень вовлечения в процесс **игры**; активизация мышления; обязательность взаимодействия участников между собой, а также с материалами **игры**.

Говоря о **деловой игре**, необходимо также выделить основные ее этапы: информационный, проблемный, поведенческий и оценочный.

- Информационный этап связан с усвоением, запоминанием знаний, навыков. На проблемном этапе происходит передача теоретических знаний на языке практических действий.

- Поведенческий этап обеспечивает принятие решений в условиях конкретной ситуации.

- Оценочный этап позволяет выбрать и обосновать оптимальный вариант решений поведенческой программы.

На основании вышесказанного можно сделать вывод, что **деловая** игра – это многоступенчатый, целостный процесс, в процессе которого решается несколько воспитательных и познавательных задач.

С помощью **деловых игр**, как начинающий, так и опытный педагог, рассматривая проблемы воспитательно-образовательной **работы**, имеет возможность усвоить технологию проведения занятий и воспитательных мероприятий. Прежде всего, **метод деловой игры хорош тем**, что он увлекает ее участников.

При построении **игры** следует предполагать организацию совместной деятельности игроков, которая имеет характер ролевого взаимодействия.

Достижение цели происходит с помощью принятия индивидуальных и групповых решений. **Деловая** игра строится по логике действия или взаимодействия. В основе **разработки любой деловой игры** должна лежать деятельность, которая отражает согласование самых разных интересов.

Игра будет нежизнеспособной, если она будет плохо продумана, если недостаточно драматизации происходящих событий, если ход **игры** требует постоянного вмешательства.

Хотелось бы еще раз отметить, что **деловая** игра представляет собой **метод** поиска новых способов выполнения **игры**. Важная роль **игры** заключается также в том, что она включает в себя **метод** эффективного обучения.

Основный момент при **разработке этой самой игры** заключается в определении цели и темы.

Главным моментом в **разработке игры** является формирование игровой модели.

На основании всего вышесказанного можно сделать вывод, что **деловая** игра – это не только **метод активного обучения**, но также и форма организации **методической работы в детских садах**.

**Деловая игра: «Разработка модели развивающей предметно-пространственной среды по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма»**

**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 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 развивающей предметно-пространственной среды

**Категория участников:** педагогические работники ДОУ.

**Оборудование:** мультимедийная установка, презентация с игровыми заданиями, таблицы для игры «Волшебники», листы бумаги для моделирования РППС в группах ДОУ, фломастеры.

**Выбираются члены жюри**

**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 баллы. Итоги игры подводятся подсчётом баллов.

**Сценарий деловой игры:**

Ведущий приглашает педагогов 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 первый позвонит в колокольчик. При нарушении этого правила, ответы не принимаются и баллы не засчитываются.

4. За быстроту реакции и правильность ответа команды получают баллы. Итоги игры подводятся подсчётом баллов.

**Организационный момент.**

Цель: создание эмоционального настроя на мероприятие.

Предлагаю Вам сначала разогреться и ответить на следующие предположения нестандартными способами:

-Если вы думаете, что самым богатым ресурсом для обучения взрослых является опыт, похлопайте в ладоши.

-Если вы полагаете, что для взрослых более важна практическая информация, чем теоретическая, потопайте ногами.

-Если вы уверенны, что у каждого человека свой индивидуальный стиль обучения, дотроньтесь до кончика носа.

- Если вы считаете, что взрослые обучаются так же, как и дети, кивните головой.

- Если вы думаете, что желание взрослых учиться зависит от их потребностей и интересов, помашите рукой.

- Если вы предполагаете, что при обучении эмоции не столь важны, закройте глаза.

Всем спасибо!!!

НАЧИНАЕМ!!!

(проводит Вера Владимировна)

**1. Игровое задание «Кто быстрее?» Словарь определений**

**- по 1 баллу**

Командам даются слова, а им надо составить к этим словам свои более подробные определения.

- **Автомобиль** — транспортное средство на колес­ном ходу с собственным двигателем для перевоз­ки грузов по безрельсовым путям.

- **Велосипед** — двухколесная или трехколесная машина для езды, приводимая в движение педа­лями.

- **Дорога** — путь сообщения, полоса земли, предна­значенная для передвижения.

- **Движение** — езда, ходьба в разных направлениях.

- **Транспорт** — движущиеся перевозочные сред­ства специального назначения.

- **Пешеход** — человек, идущий пешком.

- **Автостоп** — вид спорта, путешествие на попут­ных машинах.

- **Автобус** — многоместный автомобиль для перевозки пассажиров.

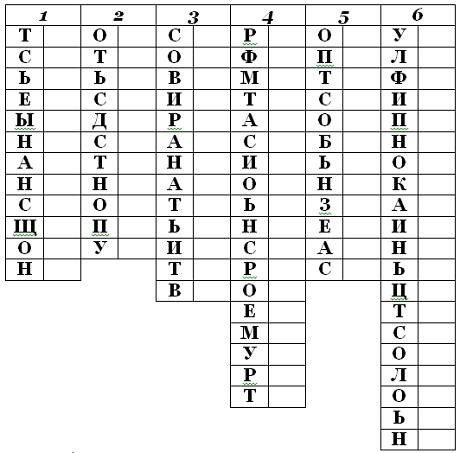
- **Гонка** — быстрое движение, езда.

- **Инспектор** — должностное лицо, занятое инспек­тированием.

- **Инспектировать** — проверять правильность чьих-то действий.

- **Жезл** — короткая палка, которой регулировщик движения дает указания транспорту, пешеходам» (Толковый словарь русского языка).

**2. Игровое задание «Волшебники»** - **за каждое угаданное слово 2 балла** В представленной таблице закодированы названия основных требований, предъявляемых ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде. Необходимо быстро и правильно расшифровать эти названия и озвучить их согласно данной последовательности цифр.



1 – насыщенность

2 – доступность

3 – вариативность

4 – трансформируемость

5 – безопасность

6 – полифункциональность

**3.Игровое задание «Конкурс капитанов» - 10 баллов**

Ведущий приглашает выйти одного человека из команды и выбрать листочек с заданием (можно совещаться с командой, но за это вычитается 5 баллов)

1. Как вы понимаете полифункциональность?

*(Полифункциональность среды позволяет разнообразно использовать различные составляющие предметно-развивающей среды, открывает возможности каждому ребенку найти занятие по душе, попробовать свои силы в разных областях исследовательской деятельности, взаимодействовать с взрослыми и сверстниками, понимать и оценивать их чувства и поступки)*

2. Как вы понимаете трансформируемость?

*(Трансформируемость помогает изменять среду по ситуации, выносить на первый план ту или иную функцию пространства в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей детей, задач основной общеобразовательной программы учреждения).*

**4. Игровое задание «Заполни пропуски»**

Команды по очереди отвечают на вопросы об особенностях развивающей предметно-пространственной среде в ДОО - **по 1 баллу**

1. Среда должна быть …………………….. каждому: и взрослому, и ребёнку. ***(интересна)***

2. Среда должна обеспечивать богатый выбор для……………работы с детьми. ***(коллективной и индивидуальной работы)***

3. Для детей младшего дошкольного возраста необходимо достаточно большое пространство в группе для удовлетворения потребности в …………….. **(*двигательной активности*)**

4. Правильно организованная развивающая среда позволяет каждому ребенку младшего дошкольного возраста найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать …………., понимать и оценивать их чувства и поступки, а ведь именно это и лежит в основе развивающего обучения. ***(с педагогами и со сверстниками)***

**5. Игровое задание «Осторожно, знаки!»**

Команды по очереди отвечают на вопросы об особенностях развивающей предметно-пространственной среде в ДОО - **по 1 баллу**

Какой дорожный знак может быть обозначен такими словами:

1. «Ура! Уроки отменили!» *[Дети.)*

*2.* «Шарики без роликов» *(Светофорное регулирование.)*

3. «По роялю нам ходить» *[Пешеходный переход)*

4. «Клад кота Леопольда» *(Дорожные работы.)*

5. «Спи, моя радость, усни» *(Подача звукового сигнала запрещена.)*

6. «Ветры и вёрсты, убегающие вдаль,сядешь и просто нажимаешь на педаль». *(Пересечение с велосипедной дорожкой).*

**6**. Игровое задание «Разработчики модели развивающей предметно-пространственной среды по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма в ДОО» - 15 баллов

Командам предлагается разработать модель развивающей предметно-пространственной среды по профилактике детского дорожно-транспортного травматизма в группе. Оценивается разнообразие названий оригинальность подходов и идей.

**Подведение итогов. Вручение подарков.**

По итогу деловой игры побеждает та команда, которая набрала больше баллов. Победители и участники обмениваются улыбками, объятиями и рукопожатиями.

**Итог мероприятия:**

Важно, что предметная среда имеет характер открытой, незамкнутой системы, способной к корректировке и развитию. Иначе говоря, среда не только развивающая, но и развивающаяся. При любых обстоятельствах предметный мир, окружающий ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспосабливая к новообразованиям определенного возраста.