

**Мастер-класс для педагогов по теме:
«Вариативность использования авторского игрового пособия
«Радужные крышки»**

«Жил мудрец, который знал всё. Один человек захотел доказать, что мудрец может ошибиться. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: «Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?» А сам думает «Скажет живая – я сожму кулак, и она умрет, скажет мертвая – выпущу». Мудрец, подумав, ответил: «Все в твоих руках».

Уважаемые конкурсанты, мы уже поделились своими педагогическими находками. Вспомните мою находку и попытайтесь отгадать, что может быть в моих руках?

- Верно. Это крышка. Мне приятно, что вы вспомнили, могу полагать, что находка все таки, чем-то Вас заинтересовала.
- Мог ли подумать француз Анри Реньо, которые внёс большой вклад в изготовление крышек в 1900-х годах для пищевой промышленности, что в 21 веке они станут педагогической находкой и будут использоваться для развития детей дошкольного возраста, помогут воспитателю максимально активизировать игровую деятельность детей, а также объединить усилия дошкольного образовательного учреждения и семьи.
- Это здорово, придумывать авторские игры и пособия. Эта деятельность меня захватывает, сейчас попытаюсь заразить вас этой идеей.
- Но, важно помнить, если создавалась игра без увлечения, то и играть в нее придется так же.

Создание авторской игры – дело серьезное и увлекательное, но при ее создании важно придерживаться следующего алгоритма:

- анализ возрастных задач;
- определение проблем, которые испытывают большинство детей при освоении общеобразовательной программы;
- выявление их интересов;
- определение темы игры;
- изучение материалов по проблеме;
- выбор и конкретизация задач;
- разработка заданий, правил и описания игры;
- разработка макета и создание игры;
- обучение игре детей и родителей;

- определение места игры в системе работы педагога;
- продумывание вариативности использования.

Определить тему игры можно двумя способами:

- Исходя из выявленных проблем у большинства воспитанников группы ДОУ.
- Исходя из интересов, предпочтений воспитанников. А дальше только фантазия и умелые руки педагога.

И сегодня в ваших руках возможность создать такое пособие, с которым дети будут играть с интересом, и чувствовать себя комфортно.

А сейчас внимание на экран. Представляю вашему вниманию процесс изготовления игровой панели (*комментируете*).

Хочу сказать, что данное игровое пособие вызывает у детей огромный эмоциональный отклик, помогает организовать тесное сотрудничество с *родителями (предлагаю к просмотру видеоролик)*.

А сейчас предлагаю Вам придумать игру по теме Вашей педагогической находки (тема, цель, правила). Можно выбрать материал, предложенный в нашей мастерской. Зная, ваши педагогические находки, приготовила для вас картинки. В нашем распоряжении 5-7 минут.

Внимание, настал ваш звездный час. Кто готов первым поделиться?!

(педагоги представляют вниманию вариант игры с крышками по теме своей педагогической находки)

Уважаемые коллеги, я продемонстрировала вам некоторые приемы освоения игрового пособия и прошу оценить сегодняшнюю нашу встречу. Если вы зажглись моей идеей и хотите попробовать её в своей работе, то положите на стол красную крышку перед собой. А если вам просто стало интересно, но вы ещё не готовы использовать этот опыт, то положите жёлтую крышку.

Спасибо за ваше внимание, за активность!