

**Городская Лаборатория Активных Дошкольников.  
Сценарий педагогической мастерской для педагогов ДОО**

Реутова Наталья Сергеевна, воспитатель  
Кострыкина Ольга Владимировна, воспитатель  
Семенова Ирина Сергеевна, воспитатель  
Шмукста Анастасия Романовна, воспитатель  
МАДОУ № 133

**Тема:** "Играй и познавай: культурное наследие Екатеринбурга".

**Цель:** Знакомство педагогов с использованием игровых методик (Ассоциации, Экскурсовод, Путешествие по карте, Коллаж) в развитии познавательного интереса к изучению культурного наследия родного города.

**Задачи:**

1. Показать педагогам как интегрировать игровые элементы в образовательный процесс по изучению истории и культуры Екатеринбурга для развития сотрудничества между детьми; для повышения познавательного интереса, погружение в культурный контекст и воспитание уважения к малой Родине.

2. Познакомить педагогов с созданием увлекательных игр и викторин, которые помогут воспитанникам лучше запомнить информацию.

3. Показать педагогам как использовать квесты и интерактивные задания для развития интереса к культурному наследию.

4. Повысить компетентность педагогов при организации игровых мероприятий в детском саду по теме «Играй и познавай: культурное наследие Екатеринбурга»

**Планируемые результаты:**

Педагоги узнали как интегрировать игровые элементы в образовательный процесс по изучению истории и культуры Екатеринбурга для развития сотрудничества между детьми; для повышения познавательного интереса, погружение в культурный контекст и воспитание уважения к малой Родине.

Освоили создание увлекательных игр и викторин для лучшего запоминания воспитанниками информации.

Изготовили коллаж из изображений и текстов, связанных с культурным наследием Екатеринбурга.

Закрепили знания по организации игровых мероприятий для развития познавательного интереса к изучению культурного наследия родного города.

**Оборудование:** ноутбук, проектор, демонстрационный экран

**К какому направлению ФОП ДО относится.** Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, Рабочая программа по воспитанию.

**Какие ценности формируются.** Интерес к истории своей малой родины. Нравственность, патриотизм и гражданственность

### Ход мастер-класса.

Этап и цель	Методы и приемы (деятельность и речь ведущего)	Действия участников	Примечание / оборудование
1. Эмоциональный якорь. <b>Знакомство.</b> Цель: Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала участников мастер-класса.	<p><b>Сл.1</b></p> <p>Добрый день, уважаемые коллеги! Мы Реутова Наталья Сергеевна, Кострыкина Ольга Владимировна, Семенова Ирина Сергеевна, Шмукста Анастасия Романовна готовы представить вашему вниманию наш педагогический опыт на тему <b>«Играй и познавай: культурное наследие Екатеринбурга»</b>.</p> <p><b>Сл.2</b></p> <p>Уважаемые коллеги! Чтобы наш замечательная встреча была продуктивной и вдохновляющей, предлагаю встать всем в круг и представиться. Назвав свое имя, должность, начну с себя.</p> <p>У каждого из вас свой род деятельности, каждый занимается своим делом. У каждого, конечно же, есть навыки, умения и опыт в какой-либо деятельности, в профессии, в быту. Мы предлагаем сейчас более подробно об этом узнать.</p> <p>Для этого мы проведем небольшое упражнение, которое называется <b>«Поменяйтесь местами»</b>. Например, я буду говорить: поменяйтесь местами те, кто умеет плавать. При этом тот, кто умеет плавать выходит в центр нашего круга, если вы названное действие не умеете делать, то возвращаетесь в общий круг.</p> <p>А теперь поменяйтесь местами те, кто умеет рисовать.</p> <p>Поменяйтесь местами те, кто занимается спортом.</p> <p>Поменяйтесь местами те, кто умеет играть в шахматы.</p> <p>А теперь поменяйтесь местами те, кто любит узнавать и познавать, что-то новое.</p> <p>Отлично! Какой вывод мы можем сделать из этого упражнения? Мы все разные – у каждого свои имена, хобби, качества личности, профессионализм, но сегодня нам важно стать единой командой.</p>	Упражнение «Поменяйтесь местами»	Ноутбук с презентацией

<p>2. Познавательный якорь.... (например, видео) или</p> <p><b>Организационный момент</b></p> <p><b>МОТИВАЦИЯ</b> – побуждение к действию, обусловливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении.</p> <p>Цель: обеспечение мотивации и познавательной потребности конкретной деятельности.</p>	<p><b>Сл.3</b></p> <p>У каждого из вас есть цветной стикер с текстом, который Вы получили при регистрации на нашу педагогическую мастерскую. Заполните, пожалуйста. Вставьте пропущенные слова.</p> <p>Сегодня в ..... день, мы собрались в этом ..... зале. Нам предстоит ..... работа, которая приведет к .....итогу. А все мы получим ..... эмоции и ..... настрой!</p> <p>Стикеры с текстом сохраняем до конца нашего мероприятия, они еще нам пригодятся.</p>	<p>Стикеры, ручки, карандаши, цветные маркеры</p>	<p>Вписывают слова в текст.</p>
---	--	---	---------------------------------

<p>3. Краткий анонс (рассказ о технологии) Цель: познакомить коллектив с педагогическим опытом воспитателя</p>	<p><b>Сл.4 (щелкнуть, когда участники назовут игровые методики)</b> Уважаемые педагоги, назовите игровые методики, которые Вы знаете. Предлагаем вам написать эти методики на листочках обсудить в группах и дать общее определение. (<u>Игровые методики</u>: сюжетно-ролевая игра, дидактическая игра, подвижная игра, театральная игра, конструктивная игра, музыкальная игра, игра на развитие речи, экологическая игра. <u>Игровая методика</u> в ДОУ— это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагог последовательно занимается отбором, разработкой и подготовкой игр, включением детей в игровую деятельность, осуществлением самой игры и подведением итогов).</p> <p><b>Сл.5 (щелкнуть после ответов участников)</b> Немного усложним задание, напишите цели и задачи, которые решает педагог с помощью игровых методик (<u>Цель</u>: создать условия, при которых ребёнок успешно постигает новые знания, формирует навыки, осваивает общественные функции, характерные социуму, и соответствующие нормы поведения <u>Задачи</u>: Развитие познавательного интереса — дети с удовольствием изучают новое, не замечая, что учатся. Формирование социальных навыков — игровые ситуации учат детей общаться, договариваться и работать в команде. Эмоциональное развитие — в игровых процессах дети развиваются способность понимать и выражать свои чувства, справляться со стрессом. Подготовка к школе — игровые задания незаметно готовят к будущим учебным нагрузкам. Раскрытие творческого потенциала — ролевые игры и творческие задания развивают воображение и креативность)</p>	<p>Записывают игровые методики обсуждают и дают общее определение</p>	<p>Ноутбук, экран, проектор, бумага</p>
--	---	---	---

<p><b>4.1 Ход мастер-класса или осуществление действий</b></p> <p>Прописываются особенности организации деятельности участников мастер-класса.</p>	<p><b>Сл. 6</b></p> <p>Для того чтобы познакомиться поближе с игровыми методиками, мы сейчас с вами поиграем. Делимся на 2 команды (условно пополам по расположению столов)</p> <p><u>Игра «Ассоциации»:</u> 1 команда называет объект культурного наследия, а 2 команда называют ассоциации, которые у них возникают (например, Храм-на-Крови — религия, история, архитектура).</p> <p><u>Ролевая игра «Экскурсовод»:</u> Каждая команда готовит мини-экскурсию по одному из объектов культурного наследия. (вытягивают карточку из нескольких предложенных)</p> <p><u>Игра «Путешествие по карте»:</u> На карте Екатеринбурга отмечаются основные достопримечательности, и участники «путешествуют» по ним, рассказывая о каждой.</p> <p><u>Создание коллажа:</u> Участники мастерской создают коллаж из изображений и текстов, связанных с культурным наследием Екатеринбурга.</p>	<p>Дают названия командам. Играют в командах</p>	<p>Карточки с изображением объектов культурного наследия Екатеринбурга. Ватман с картой Екатеринбурга. Миникартинки с изображением достопримечательностей и текст описание для создания коллажа</p>
--	---	--	---

<p><b>4.2. Ход мастер-класса или осуществление действий</b></p>	<p><b>Сл.7 Организация игровых мероприятий в детском саду по теме «Играй и познавай: культурное наследие Екатеринбурга» может быть увлекательным и познавательным процессом. Сейчас мы с вашей помощью составим несколько практических советов и рекомендаций:</b></p> <p><b>4. Подготовка и планирование. Что сюда входит?</b></p> <p><b>Определите цели:</b> Какие знания и навыки вы хотите развить у детей? Например, знакомство с историческими местами, традициями или культурными событиями Екатеринбурга. – <b>Выберите формат:</b> Игры могут быть настольными, подвижными, интерактивными или театральными. Например, можно организовать квест по карте Екатеринбурга или создать мини-музей с экспонатами, связанными с городом.</p> <p><b>2. Создание атмосферы. Каким образом создаем и с помощью чего?</b></p> <p><b>Декорации:</b> Используйте плакаты, фотографии и макеты известных достопримечательностей Екатеринбурга, таких как Храм-на-Крови, Екатеринбургская телебашня или Дом-музей Ельцина.</p> <p><b>Костюмы и реквизит:</b> Предложите детям примерить костюмы, связанные с историей города, например, казачьи или купеческие наряды.</p> <p><b>3. Игровые задания. Какие задания можно придумать, создать?</b></p> <p><b>Квесты и викторины:</b> Создайте квест, где дети должны найти ответы на вопросы о Екатеринбурге, используя карту или подсказки. – <b>Ролевые игры:</b> Организуйте ролевую игру, где дети могут стать экскурсоводами, археологами или историками, исследующими культурное наследие города.</p> <p><b>Творческие задания:</b> Предложите детям нарисовать или слепить из пластилина известные памятники или здания Екатеринбурга.</p> <p><b>4. Интерактивные элементы. Что это такое?</b></p> <p><b>Интерактивные карты:</b> Используйте интерактивные карты или приложения, чтобы дети могли «прогуляться» по Екатеринбургу и узнать больше о его истории.</p> <p><b>Видеоматериалы:</b> Покажите короткие видеоролики о достопримечательностях и культурных событиях города.</p>	<p>Педагоги отвечают на вопросы, делятся идеями, обсуждают.</p>	
---	---	---	--

	<p>5. Обратная связь и подведение итогов. Как можно подвести итоги и получить обратную связь?</p> <p><u>Обсуждение:</u> После игры обсудите с детьми, что они узнали нового, что им понравилось и что они хотели бы узнать еще.</p> <p><u>Награждение:</u> Вручите детям небольшие сувениры или дипломы за участие в мероприятии. Приведем Вам пример сценария игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Введение: Рассказ о Екатеринбурге и его значении в истории России.</li> <li>2. Квест: Дети получают карту с заданиями, которые нужно выполнить, чтобы узнать больше о городе.</li> <li>3. Творческое задание: Рисование или лепка известных достопримечательностей.</li> <li>4. Викторина: Вопросы о том, что дети узнали во время игры.</li> <li>5. Подведение итогов: Обсуждение и награждение участников.</li> </ol> <p>Эти рекомендации помогут сделать мероприятие интересным и познавательным для детей, а также помогут им лучше понять и полюбить культурное наследие Екатеринбурга.</p>		
<b>Рефлексивный итог</b> <p>Рефлексия – это самооценка причин успеха, неудач. В данной формулировке ключевое слово – самооценка.</p> <p>Примеры рефлексивных вопросов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Для чего мы это делали?</li> <li>– Что хотели добиться?</li> <li>– Вспомните, какие трудности у вас были?</li> <li>– Для чего это вам нужно?</li> <li>– Чему научились?</li> <li>– Почему пока не получилось?</li> <li>– Что нам помогло?</li> <li>– Что помешало?</li> <li>– Где можно применять?</li> <li>– Что можете сказать друг другу?</li> </ul>	<p><b>Сл.11</b></p> <p><b>Рефлексия «Острова».</b> На большом листе бумаги нарисована карта с изображением эмоциональных «островов»: радости, грусти, недоумения, тревоги, ожидания, разочарования. Мы предлагаем Вам отметить своё состояние в соответствующем районе карты, который отражает ваше душевное, эмоционально-чувственное состояние после состоявшегося взаимодействия теми стикерами, где Вы писали пропущенные слова в тексте.</p> <p><b>Сл. 12</b> Отсканируйте, пожалуйста Q-код и напишите отзывы про наш мастер-класс во вкладке «Наши благодарности».</p>	<p>Заполненный цветной стикер крепят на ватман</p>	<p>Ватман, магниты</p>

