

ГУО «Ясли-сад №2 г. Минска»

Городской смотр – конкурс  
«Методический вернисаж  
“Могу научить...” »

II тур

**Мастер-класс**

# Этапы мастер-класса «Деловая игра: «Своя игра»

I. Этап. Ориентировочно-мотивационный

II. Актуализация субъектного опыта участников

III. Целеполагание

IV. Информационно-деятельностный

V. Этап подведения итогов

VI. Рефлексивный этап

**I. Этап. Ориентировочно-мотивационный  
Приветствие, мотивация участников  
на совместную деятельность**

**Добрый день!**

**А что это значит -**

**Значит, день был по-доброму начат,  
Значит, день будет прожит по-доброму.  
И добро наше счастье умножит.**

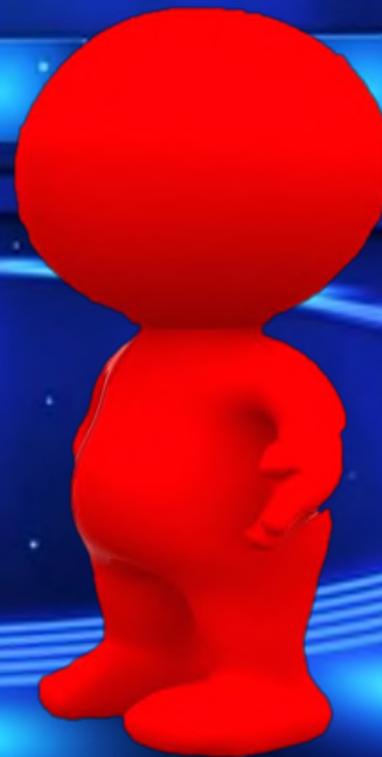


I. Этап. Ориентировочно-мотивационный  
Коммуникативная игра  
«Добрый день – давайте познакомимся»

Трудолюбивая  
Тамара

Настойчивая  
Нина

Яркая  
Яна



I. Этап. Ориентировочно-мотивационный  
Деление участников мастер-класса на две команды  
Игра «Купите билетик»



## II. Актуализация субъектного опыта участников

### Игра «Да – нет»

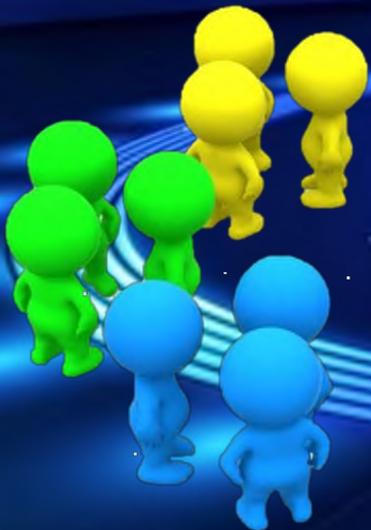
Скажите громко и хором, друзья,  
Работу свою вы любите? (Да.)

На мастер – класс пришли, сил совсем нет,  
Вам хочется лекции слушать здесь? (Нет.)

Я вас понимаю... Как быть Вам?  
Проблемы образования решать нужно нам? (Да.)

Дайте мне тогда ответ –  
Откажитесь помочь мне? (Нет.)

Последнее спрошу вас я,  
Активными все будем? (Да.)



## II. Актуализация субъектного опыта участников

### Формы методической работы



### Важность повышения квалификации

#### Пассивные

Семинар

Семинар-практикум

Викторина

Устный журнал

Научно-практическая  
конференция

Методический  
фестиваль

Творческий отчет

Мастер-класс

#### Активные

Тренинг

Методический  
МОСТ

Мозговой штурм

Решение  
педагогических задач

Ярмарка  
педагогических идей

Разработка  
методического  
портфеля

#### Интерактивные

Большой круг

Круглый стол

Вечера вопросов  
и ответов

Деловая игра

Методический  
ринг

Педагогический  
КВН

Вебинар

## II. Актуализация субъектного опыта участников

# Кто вы?



**АУДИАЛ**



**КИНЕСТЕТИК**



**ВИЗУАЛ**

## II. Актуализация субъектного опыта участников

**СВОЯ  
ИГРА**

**ДЕЛОВАЯ ИГРА**

## II. Актуализация субъектного опыта участников

Деловая игра «Своя игра» предполагает

**Вовлечение в диалог**

**Свободный обмен  
мнениями**

**Активизация саморазвития**

**Повышение мотивации к  
самообразованию**

**Сотрудничество**

**Коллективная работа**

**Взаимодействие**

**Любая победа даже в игре –  
это способ выработать у себя привычку к успеху**

## II. Актуализация субъектного опыта участников

### 2. Интерактивная игра-задача «Кроссворд»

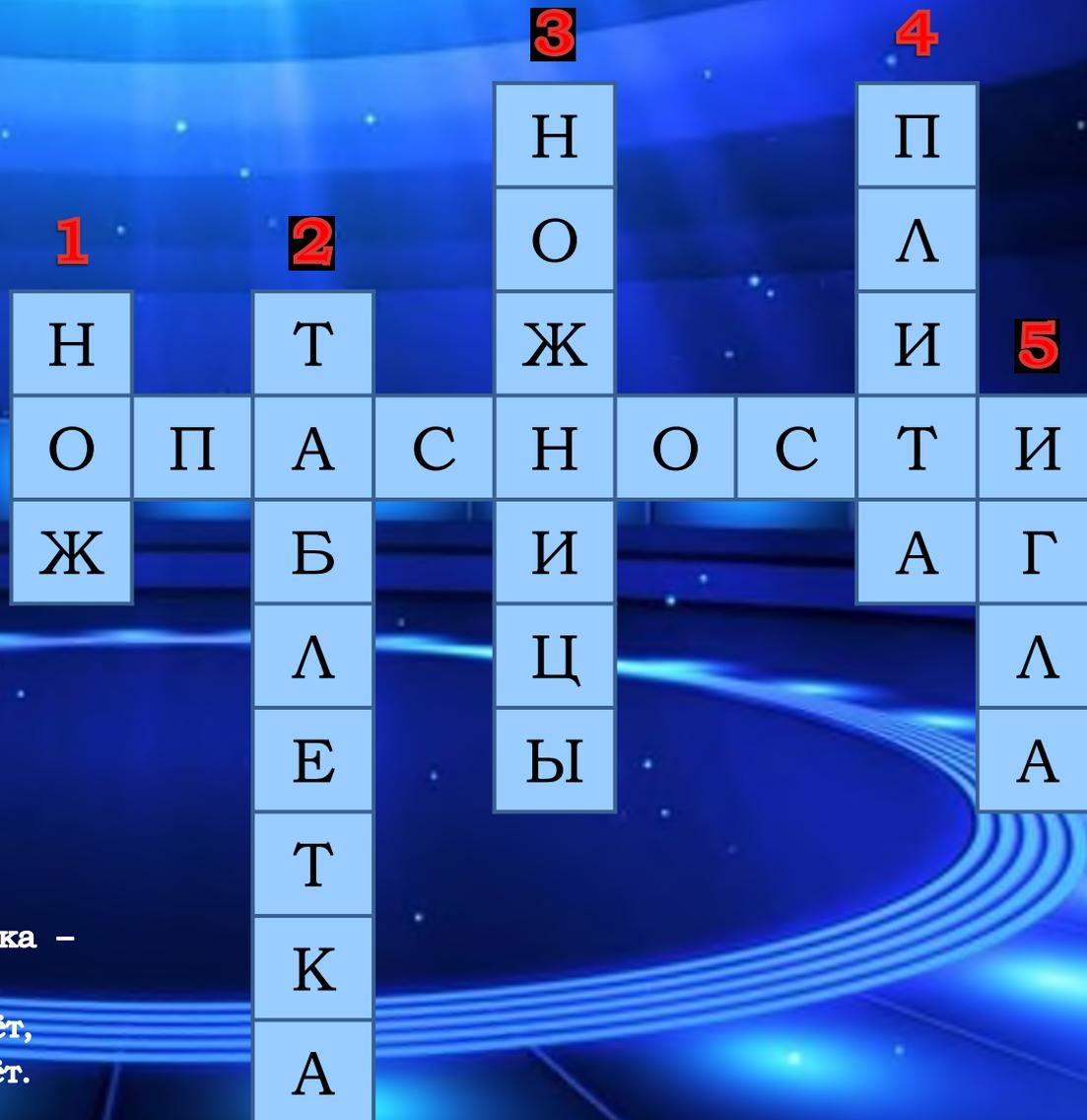
1. И колбасу на бутерброд,  
И маслом булочку помазать.  
Хорош для многих он работ!

2. Как только заболеешь ты,  
дружок, глотай меня,  
похож я на кружок.  
И мигом побежишь опять играть,  
что я такое, можешь мне сказать?

3. Смотрите, мы раскрыли пасть,  
В неё бумагу можно класть:  
Бумага в нашей пасти  
Разделится на части.

4. Жарит мясо, варит суп,  
Пироги печет.  
У нее и там и тут  
Очень горячо.

5. Ждёт меня подружка –  
На макушке – ушко.  
Если танцевать пойдёт,  
Всё зашпопает, зашьёт.



## II. Актуализация субъектного опыта участников

**СВОЯ  
ИГРА**

**ДЕЛОВАЯ ИГРА**

**ФОРМУЛА  
БЕЗОПАСНОСТИ**



### III. Целеполагание

Прием «Домысливание на пяти пальцах»



## IV. Информационно-деятельностный

Знакомство с правилами деловой игры «Своя игра: формула безопасности».

Прием «Мини-лекция»

Основной процесс в игре – ответ участников на вопрос, решение проблемных ситуаций.  
Основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков

Участники делятся на 2 команды.  
Выбирается капитан.  
В начале игры у каждой команды на счету 0 очков. Подсчет очков осуществляется жюри

Каждая игра состоит из двух взаимосвязанных между собой раундов: теоретического и практического:

Каждый раунд рекомендуется начинать с разминки: каждой команде по очереди предлагаются вопросы, на которые нужно быстро и не задумываясь ответить

# РАУНД І

## О БЕЗОПАСНОСТИ В ТЕОРИИ

<b>Важно знать</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>Учебная программа</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>Охрана труда</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>Тезаурус</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>Заморочки из бочки</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>

## IV. Информационно-деятельностный

Теоретический раунд  
«О безопасности в теории»

Важно знать – вопросы данной категории включают в себя содержание нормативных правовых актов, регламентирующих деятельность учреждений дошкольного образования, в области организации образовательного процесса

Учебная программа – вопросы данной категории включают в себя содержание учебной программы дошкольного образования по формированию основ безопасной жизнедеятельности у воспитанников.

Охрана труда - в данной категории рассматриваются вопросы, направленные на сохранение жизни, здоровья работников и воспитанников в процессе трудовой деятельности и образовательного процесса в учреждении.

Тезаурус – вопросы данной категории включают понятия, определения в области формирования основ безопасной жизнедеятельности у детей дошкольного возраста.

Заморочки из бочки – видео вопросы, в которых дети дошкольного возраста описывают понятия по теме «Безопасность жизнедеятельности».

# РАУНД II

## ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ

<b>В ритме движения</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>ЧС в произведениях искусства</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>В гостях у сказки</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
<b>Проверь себя</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>

## IV. Информационно-деятельностный

Практический раунд  
«От теории к практике»

В ритме движения – данная категория включает в себя вопросы о правилах дорожного движения.

ЧС в произведениях искусства – эта категория включает в себя вопросы об опасных природных явлениях в произведениях изобразительного искусства.

В гостях у сказки – вопросы этой категории направлены на определение правил безопасности жизнедеятельности в детских художественных произведениях.

Проверь себя – здесь предлагаются вопросы, связанные с обеспечением безопасности жизнедеятельности воспитанников при пребывании их в учреждении дошкольного образования.

# IV. Информационно-деятельностный

## Специальные вопросы

**АУКЦИОН**

30



Вопрос

**Кот в мешке**

50



Вопрос

IV. Информационно-деятельностный  
Рефлексия «Костер впечатлений»

Прием «КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО»



# IV. Информационно-деятельностный

## Игровая оболочка «СВОЯ ИГРА»

Слайд 1



Титульный слайд, с помощью вставки WordArt вставляем название учреждения образования, авторов игры, указываем тему. Переход на следующий слайд осуществляется по щелчку.

Музыкальное сопровождение слайда можно отключить одним щелчком

Меняем текст

Слайд 2



Ведущий объявляет тему игры, представляет команды.

– по щелчку мыши звучит музыка.

Переход на следующий слайд осуществляется по щелчку

Меняем текст

Слайд 3

Категория	10	20	30	40	50
Категория 1	10	20	30	40	50
Категория 2	10	20	30	40	50
Категория 3	10	20	30	40	50
Категория 4	10	20	30	40	50
Категория 5	10	20	30	40	50

Ведущий объявляет категории вопросов и озвучивает их примерное содержание, представляет команды. Переход на следующий слайд осуществляется по нажатию в выбранной категории стоимости вопроса

Меняем текст

Слайд 4



Ведущий зачитывает вопрос. Переход на следующий слайд с правильным ответом на вопрос осуществляется при нажатии на кнопку

Ответ

10

При нажатии на кнопку Происходит возврат на слайд № 3

Меняем текст

Слайд 5



Ведущий зачитывает правильный ответ.

При нажатии на кнопки осуществляется переход в главное меню к слайду № 3.

Меняем текст

Выбор следующих категории осуществляется аналогичным образом.

Для возможности ориентировки в вопросах, на которые уже дан ответ, при возвращении к слайду с категориями вопросов и их цены выбранный ранее вопрос с соответствующей ценой исчезает.

Категория	10	20	30	40	50
Важно знать	20	30	40	50	
Учебная программа	10	20	30	40	50
Охрана труда	10	20	30	40	50
Тезаурус	10	20	30	40	50
Заморочки из бочки	20	30	40	50	

**IV. Информационно-деятельностный  
Проведение фрагмента деловой игры  
«Своя игра: формула безопасности»**



**ДЕЛОВАЯ ИГРА  
ФОРМУЛА БЕЗОПАСНОСТИ**



## VI. Рефлексивный этап



## VI. Рефлексивный этап



**Все в твоих руках!!!**

## VI. Рефлексивный этап



### Рефлексия «Метод пяти пальцев»

#### Позиции:

М (мизинец) – мыслительный процесс.

**Для меня было важно и интересно...**

Б (безымянный) – близость цели.

**Что я сегодня делал и чего достиг?**

С (средний) – эмоциональное состояние.

**Каким было сегодня моё преобладающее настроение?**

У (указательный) – помощь.

**Для меня было недостаточно, мне было трудно (не понравилось)**

Б (большой) – мои предложения.

## VI. Рефлексивный этап

**Итог мастер-класса.  
Сюрпризный момент**

календарь БЕЗ опасностей

