**Районное методическое объединение молодых педагогов**

**«Ступени педагогического мастерства»**

**Тема: Педагогический марафон «ИКТ в образовательном процессе ДОУ»**

**Деловая игра**

**«Я — педагог XXI века!»**

**по использованию ИКТ в работе педагогов ДОУ**

**Колмакова С.Н., воспитатель**

**21.04.2021**

**Цель:**

Создание условий для повышения уровня ИКТ-компетентности педагогов, повышения качества образования через модернизацию учебно-воспитательного процесса путем развития профессионального мастерства, творческих способностей, позволяющих эффективно осуществлять педагогическую деятельность в современных условиях и применительно к различным ситуациям.

**Задачи:**

1.Обогащение практического опыта по использованию ИКТ- технологий в образовательном процессе;

2.Формирование умений свободно ориентироваться в обсуждаемой проблеме;

3.Развитие творческих потенциала педагогов.

**Участники игры:**

- педагоги ДОУ района.

**Оборудование:** листы бумаги, ручки, карточки с заданиями, мультимедиа.

**Вступление:**

Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств.

В настоящее время компьютер — это дидактическое средство с весьма широкими возможностями, а также средство повышения эффективности образовательного процесса.

Чем раньше ребенок станет осваивать основы работы в информационной среде, тем проще ему освоить все тонкости и премудрости информационных средств, что в ряде случаев становится основой успешности человека. Но прежде чем знакомить детей, мы – педагоги, должны быть профессионалами в этом деле, подкованными и идти наравне со временем. Данная деловая игра позволит нам закрепить и систематизировать полученные сегодня знания и знания уже имеющиеся.

**Ход деловой игры:**

**Ведущий:** Итак, уважаемые педагоги, приглашаю вас принять участие в деловой игре «Я-педагог XXI века»

**Ведущий:**Уважаемые, коллеги! Для участия в игре нам необходимо разделиться на 2 команды. 1 команда будет называться (показ слайда) «Флешка», а 2 - «Диск».

**Ведущий:**Уважаемые педагоги, для того чтобы начать игру нам нужно освободиться от страхов и тревожности. Предлагаю вам разминку «Дождь в лесу»

**Разминка: «Дождь в лесу».**

*Цель:* преодоление тревожности участников.

Педагоги становятся в круг друг за другом — они превращаются в деревья в лесу.

*В лесу светило солнышко, и все деревья потянули к нему свои веточки. Вдруг подул сильный ветер и стал раскачивать деревья в разные стороны. Но крепко держатся корнями деревья, устойчиво стоят, только раскачиваются. Ветер принес дождевые тучи, и деревья почувствовали первые, нежные капли дождя. Дождь стучит все сильнее и сильнее. Деревья стали жалеть друг друга, защищать от сильных ударов дождя своими ветвями. Но вот вновь появилось солнышко. Деревья обрадовались, стряхнули с себя лишние капли дождя, вновь протянули ветви к солнцу. Деревья почувствовали внутри себя свежесть, бодрость и радость жизни.*

**Ведущий:**Так как все участники команд из разных коллективов детских садов, предлагаю вам игру на сплочение команды «Шанхайцы»

**Игра на сплочение «Шанхайцы».**

*Цель:* сплочение группы, формирование доверия. *(5 мин).*

*Инструкция:* «Встаньте в шеренгу и возьмитесь за руки. Первый в шеренге осторожно закручивается вокруг своей оси и тянет за собой остальных, пока не получится «спираль»». В этом положении участники должны пройти некоторое расстояние. Можно предложить группе в конце своего движения осторожно присесть на корточки.

**Ведущий:**И так, друзья! Команды сформированы! Коллективы сплоченные! Команды готовы к следующему этапу игры.

**Ведущий:**Предлагаю в течении 5 минут подготовить визитную карточку команды. Каждая команда придумает не девиз как обычно, а представление, т.е. рекламу, лучше в стихах, 2 строчки.

**Представление «Реклама»**

**Ведущий:**Уважаемые коллеги, вы отлично создали рекламы своих команд. Предлагаю перейти на следующий этап нашей игры.

1. Задание для обеих команд. Найдите титульный лист презентации составленной без ошибок.
2. К программам, предназначенным для создания и обработки текстовой информации, относится…
3. К программам, предназначенным для обработки информации в табличной форме, относится…
4. К программам-архиваторам, предназначенным для создания компьютерных файлов-архивов, относится…
5. Для создания презентаций используется…
6. К устройствам вывода информации из компьютера на печать относится…
7. Найдите верно записанный адрес электронной почты. (Почему адрес электронной почты синего цвета?
8. Какой размер шрифта используется в презентациях для информации?
9. На каком расстоянии от монитора( с экраном до 21 дюйма) детям рекомендовано смотреть презентации, слайды, мультфильмы?
10. ***Игра «Знатоки ИКТ»*(5 минут)**

Для каждой команды предлагается по пять понятий.

**Задание:** нужно к каждому слову подобрать точное определение.

**У каждой команды имеется возможность на одну подсказку: помощь зала.**

**Задания для команды «Флешка»**

**Интернет**-сложная электронная информационная структура, представляющая собой глобальную сеть, которая позволяет связывать между собой компьютеры, расположенные в любой точке земного шара, и осуществлять между ними обмен информацией.

**Карта изображения**-(англ. image map) графическое изображение, определенные участки которого являются активными зонами и выполняют функции гиперссылок.

**Домашняя страничка**-ресурс Интернета, обычно представляющий собой рассказ о человеке, его семье, образе жизни, хобби и увлечениях.

**Загрузка**-при включении компьютера первоначально запускается операционная система, которая подготавливает компьютер к работе и к запуску других программ.

**Локальная сеть**-структура, представляющая собой несколько связанных между собой специальным кабелем компьютеров, между которыми осуществляется передача данных.

**Задания для команды «Диск»**

**Материнская плата**- основное устройство компьютера, в которое подключаются другие устройства: процессор, память, платы, жесткий диск, дисковод и т.д. аналог памяти человека,

**Память** -устройство компьютера, позволяющее хранить информацию.

**Принтер** -периферийное, выводное устройство компьютера, печатающее тексты и графику. Это, так сказать, внешние органы чувств компьютера, через которые он, преобразуя информацию из цифровой формы в воспринимаемую человеком форму, доводит ее до него. Другими периферийными устройствами являются сканер, плоттер, клавиатура, монитор, микрофон, звуковые колонки и т.д.

**Провайдер**-организация, фирма, предоставляющая доступ в Интернет.

**Символ @.** - составная часть адреса электронной почты. Обозначает 'около', 'при'. Например, online\_fsb@mail.ru. Пользователь online\_fsb на сайте MAIL.RU. После собачки указывается сайт или провайдер.

**Ведущий**: Благодарю команды за участие. Обе команды показали хорошие знания информатики.

**Ведущий:**

Сейчас обращаю ваше внимание на необычное игровое упражнение, которое называется «Синквейн». Предлагаю вам выступить в роли поэтов.

**Синквейн - это стихотворение**, состоящее из пяти строк, в которых человек высказывает своё отношение к проблеме, предлагаем вам написать синквейн по ИКТ-технологиям.

Порядок написания синквейна на экране:

Первая строка - одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна.

Вторая строка - два прилагательных, характеризующих данное предложение.

Третья срока - три глагола, показывающие действие понятия.

Четвёртая строка - короткое предложение, в котором автор высказывает своё отношение.

Пятая строка - одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации связанные с данным понятием.

**Например**

*Игра*

*детская веселая*

*играют, общаются, веселятся*

*то, без чего мы не можем развиваться*

*времяпровождение*

**Ключевое слово для команды «Флешка»**

Клавиатура

**Ключевые слова для команды «Диск»**

Принтер

**Представление СИНКВЕЙНОВ**

**Ведущий:**Уважаемые педагоги, благодарю вас за активное участие в деловой игре «Я педагог xxi века!». С полной уверенностью можно сказать, что все вы ПЕДАГОГИ XXI века – вы обладаете высоким уровнем ИКТ - компетентности, вы коммуникабельны, уверены в себе, у вас большой творческий потенциал.

Вы профессионалы своего дела.

**Закончить игру хочется притчей:**

**Притча**
"Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: "Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?” А сам думает: "Скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: "Все в твоих руках”.

Эту притчу МЫ ВЗЯЛИ не случайно. Ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить, искать что-то новое, познавать неизвестное.

**Спасибо за участие!**