Методическая разработка

Игра-викторина «Своя игра: формула безопасности»

**АННОТАЦИЯ**

Представленный методический продукт даёт возможность педагогу проявить себя в увлекательной для него деятельности, способствует формированию системности педагогических знаний в области формирования безопасности жизнедеятельности у детей, проявлению креативности и критичности педагогического мышления.

Адресуется педагогическим работникам учреждений образования.

**ВВЕДЕНИЕ**

*Вечно изобретать, пробовать,*

*совершенствовать и совершенствоваться –*

*вот единственный курс жизни педагога*

*К.Д.Ушинский*

На современном этапе актуальной проблемой системы дошкольного образования выступает его качество и эффективность, где определяющую роль играет уровень профессиональной компетентности педагогических работников. В ситуации постоянно меняющихся приоритетов вопрос «как обучать?» оказывается гораздо важнее вопроса «чему обучать?». Одна из актуальных тенденций в образовании – это непрерывное образование, так как, во-первых, для того, чтобы быть профессионалом в своей области, необходимо усвоить огромное количество информации, а во-вторых, необходимо постоянно отслеживать изменения. Как сказал известный социолог Элвин Тоффлер «неграмотными в 21-м  веке будут считаться не те, кто не умеет читать и писать, а те, кто не умеет учиться, разучиваться и переучиваться». Очевидно, что потребность в обучении взрослых растет, а значит, возникает необходимость удовлетворения этой потребности в различных вариантах организационной методической работы. Кроме того немаловажно обеспечить связь содержания организационных форм методической работы с общей результативностью деятельности каждого педагогического работника в учреждении образования.

На сегодняшний день стоит проблема применения современных методов и организационных форм работы с педагогическими работниками в межкурсовой период, которые определяются как приоритетное направление в общем контексте повышения квалификации в большинстве учреждений дошкольного образования. Совершенно очевидно, что методическая работа должна быть нацелена не только на повышение профессиональной компетентности педагогических работников, но и на активизацию их саморазвития и самообразования, мотивации. С детьми, на самом деле, все проще. Они с удовольствием учатся за компанию, или  потому, что им нравится сам процесс обучения. И, как мудро писала Агния Барто: «Все я делаю для мамы: Для нее играю гаммы, Для нее хожу к врачу, Математику учу». Мотивация «потому что мама сказала/папа сказал» и «чтобы маму/папу порадовать» для детей очень важна, часто первостепенна. Со взрослыми же это не работает. Или человек сам себя заставит что-то делать, или этого не сможет сделать никто. Мощным двигателем в этом вопросе будет выступать интересная нетрадиционная методическая находка. В связи с чем, актуализируется потребность в поиске новых активных форм методической работы, отвечающих современным требованиям и уровню информатизации системы образования, предполагающих вовлечение педагогов в диалог, свободный обмен мнениями, активизацию их саморазвития.

Настоящей находкой в данном направлении в нашем учреждении дошкольного образования выступает организационная форма методической работы «Игра-викторина», где стержнем выступает аналог телевизионной интеллектуальной викторины «Своя игра». Отвечать на вопросы викторины всегда увлекательно!

В связи с включением в образовательную деятельность «Своя игра» выступает необходимым условием для становления и совершенствования профессиональной компетентности педагогических работников, вызывает интерес, активность, даёт возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует проявлению системности педагогически**х** знаний, креативности и критичности мышления.

Ключевой особенностью данной методической разработки является ориентация на коллективную работу педагогических работников. Игра рассчитана на работу сразу нескольких пользователей и способна выделять различные аспекты работы людей в группе: как соревновательные, так и объединяющие. Стремление выиграть заставляет думать, вспоминать то, что знал и запоминать всё новое, кроме того, активизируется долговременная память, творческая активность, способность переключать внимание, повышается общая эрудиция.

Обязательным условием успешного проведения игры является сообщение ее участникам заранее темы и ее содержательных компонентов, так как знание теоретического материала является определяющим фактором результативности методического мероприятия в целом. Поэтому целесообразно продумать предварительную подготовительную работу, предусматривающую теоретическую и практическую подготовку.

В процессе игры с педагогическими работниками происходит методический диалог, коллективное обсуждение поставленной проблемы, участники совместно анализируют, рассуждают, аргументируют выводы, высказывают предположения, находят новые пути решения проблемы. Кроме того «Своя игра» выступает помощником в развитии таких важных профессиональных качеств педагогических работников, как коммуникация, инициативность, организованность, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации; в создании атмосферы, снимающей напряженность и тревожность ее участников.

**Игра-викторина**

**«Своя игра: формула безопасности»**

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогических работников, расширение их общего кругозора и эрудиции.

**Задачи:** создать оптимальные условия для обмена педагогическим опытом; повысить уровень педагогической культуры и мотивации к самообразованию; активизировать познавательный интерес, имеющиеся теоретические знания, практические умения и навыки, творческую активность; развивать способность к рефлексии своей педагогической деятельности.

**Материалы и оборудование:** бейджи по количеству участников игры, эмблемы команд, сувениры и призы по количеству участников, сигнальные карточки команд, мультимедийная установка, музыкальная мини система, игровая оболочка, выполненная в программе Microsoft Office PowerPoint, песочные часы, молоток для аукциона, распечатка вопросов и ответов  ведущему, числовой кубик для жеребьевки, ноутбук, трибуна, аудио-, видео- сопровождение, фотоматериалы, купоны номинальной стоимостью 10, 20, 30, 40, 50 очков, материалы для проведения рефлексии.

**Целевая группа:** педагогические работники учреждения образования

**Время проведения**: на один раунд необходимо 45 мин.

**Правила игры:**

*Приведенные ниже описание и правила представляются участникам игры накануне ее проведения с целью рациональности использования времени мероприятия и во избежание информационной перегрузки его участников.*

Основной процесс в игре – ответ участников на вопросы, решение проблемных ситуаций, логических задач и др. Основная цель для участников игры – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков. В помощь участникам допускается наличие у них на столах учебной программы дошкольного образования, научной методической литературы и других материалов. В начале игры у каждой команды на счету 0 очков. Подсчет очков производится автоматически на общем электронном табло независимым экспертом (жюри).

Игра состоит из двух взаимосвязанных между собой раундов: теоретический и практический и проводится в два этапа в пределах одной недели. Рекомендуется каждый раунд начинать с разминки, поскольку перед началом какой-либо деятельности нужен настрой. Каждой команде по очереди предлагаются вопросы, на которые нужно быстро и не задумываясь ответить. Тематика вопросов может быть совершенно не связана с общей темой игры.

Первый раунд включает в себя 25 вопросов, разбитых на пять категорий связанных между собой одной темой стоимостью от 10 до 50 очков. Второй раунд включает в себя 20 вопросов, разбитых на четыре категории стоимостью от 10 до 50 очков Вопросы располагаются слева направо, по возрастанию степени сложности. Чем выше цена вопроса, тем он, как правило, он сложнее. Каждый раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы.

До начала игры участники делятся на 2 команды (команды могут быть заранее определены), выбирается капитан в каждой команде и придумывается название команды (может быть заранее подготовлено в качестве домашнего задания). На данный этап отводится минимальное количество времени.

Право первого выбора вопроса определяется жеребьевкой. Выбор категории и стоимости вопроса осуществляет капитан. Игроки могут давать ответ не в любой момент, а только после прочтения вопроса ведущим. После прочтения вопроса вслух ведущим команды ведут обсуждение в течение 20 секунд. По истечении времени команда, первой заявившая о себе (поднятие символа команды, звуковой сигнал), отвечает. Право ответа есть у каждого участника команды. Отвечать одному и тому же участнику команды запрещено – золотое правило **УЧАВСТВУЮТ ВСЕ**! Каждый последующий выбор после ответа на вопрос команды выполняют поочередно. Если в течение заданного времени на вопрос никто не отвечает, то ведущий объявляет правильный ответ, а следующий вопрос выбирает та же команда, что выбирала и предыдущий вопрос. Игроки имеют право отказаться отвечать на заданный вопрос, в этом случае право ответа переходит к команде соперников. Правильный ответ приносит команде сумму очков, равную стоимости вопроса на игровом табло, неправильный ответ лишает команду указанной суммы.

Помимо обычных вопросов, в двух раундах есть специальные – «Кот в мешке», «Вопрос-аукцион».

Если команде достался «*Кот в мешке*», она обязана передать его команде соперников. Ведущий зачитывает вопрос (он, как правило, совпадает с исходной темой игры, но не связан с категорией выбранного вопроса), а получившая его команда обязана ответить на вопрос, молчание приравнивается к неверному ответу. Правильный ответ на вопрос «Кота в мешке» увеличивает общее количество очков команды на стоимость данного вопроса, неправильный – уменьшает.

Если команде достался *«Вопрос-аукцион»*, то команды торгуются за него, и в результате он достаётся той команде, которая сделала наибольшую ставку. Право начать торги принадлежит капитану команды, выбравшей *«Вопрос-аукцион».* Если сумма на счету у команды меньше номинальной стоимости вопроса, она может играть только за эту стоимость. Минимальная ставка – номинал вопроса, ставки должны быть кратны 10 очкам, при этом ставка команды не может превышать суммы у них на счету. Если команда идёт ва-банк (ставка, при которой ставится на кон все имеющиеся баллы), то перебить эту ставку можно только бо́льшим ва-банком. Любая команда в любой момент, за исключением первоначальной ставки, может сказать «Пас». Если озвученные ставки превышают текущий счёт какой-либо из команд, та команда автоматически исключается из торгов.

Количество и расположение «Котов в мешке» и «Вопросов-аукционов» в каждом раунде заранее неизвестно и не регламентируется. Вне зависимости от правильности ответа команды, отвечавшая на специальный вопрос, получает право хода и выбирает следующий вопрос.

 По итогам проведения двух раундов путем подсчета набранных очков определяется победитель.

В заключение игры в обязательном порядке проводится рефлексия с целью анализа предшествующей деятельности.

Все заработанные командами очки по завершению игры суммируются. Победителем считается та команда, которая набрала большее количество баллов. Баллы по итогам проведения двух раундов переводятся в условные единицы (купоны) *(Приложение)*, которые в последующем могут быть использованы педагогическими работниками на аукционах педагогических идей, проводимых в учреждении дошкольного образования.

**Ход мероприятия.**

**Ведущий:** здравствуйте, уважаемые коллеги, как известно успешность любого мероприятия зависит от его начала, от эмоционального настроя его участников. Итак, начнем!?

Добрый день всем, у кого сейчас хорошее настроение.

Добрый день, кому нравится готовить.

Добрый день всем, кто умеет пользоваться китайскими палочками.

Добрый день всем, кто находится в этом зале.

**- Спасибо!** Первые шаги на пути к эффективной работе уже сделаны.

**Игра «Купите билетик» (деление участников на команды)**

**Ведущий:** -Для того, чтобы поучаствовать в нашей игре-викторине вам необходимо «купить билет».

-У меня в руках «Волшебный мешочек**»**, Вам необходимо по очереди вытащить из него один предмет (участники поочередно достают из мешочка по одному предмету).

- Как вы видите, в мешочке у нас оказались предметы двух цветов: красные и желтые. Займите, пожалуйста, место в соответствующей вашему цвету команде: команда «ЭРУДИТОВ» и команда «ЗНАТОКОВ» (участники разбиваются на команды и занимают места за игровыми столами согласно выбранному цвету). И мы с вами на телевизионном шоу игры-викторины «Своя игра» *(звучит заставка игры-викторины «Своя игра»).* Представляю Вам ведущего игры-викторины Русалович Татьяну Александровну, инспектора сектора пропаганды и взаимодействия с общественностью Партизанского района РОЧС учреждения МГУ МЧС *(далее инспектор)****.***

**Инспектор:** Здравствуйте, уважаемые игроки! Тема игры-викторины сегодня «Формула безопасности».

Все мы знаем и любим свою профессию, отдаем ей большую часть своего времени. В нашем учреждении уже сложилась традиция проводить игры-викторины, где мы вспоминаем то, что забыли или узнаем что-то новое, касательно профессиональной деятельности. Здесь мы отдыхаем душой, работая головой.

**Ведущий:** Подсчет набранных вами очков будет вести компетентное жюри *(представляется жюри)*

*(желательно, чтобы в состав жюри входило минимум два независимых человека).*

*Котко Александра Николаевна, доцент кафедры педагогики и психологии, кандидат педагогических наук, член научного совета СПУ «Отцовство»*

*Чернобук Павел Владимирович, старший инспектор сектора пропаганды и взаимодействия с общественностью Партизанского района РОЧС*

*Сподобаева Татьяна Александровна, старший инспектор по агитации и пропаганде ГАИ Партизанского РУВД г. Минска*

*Скотникова Елена Владиславовна, заместитель заведующего по основной деятельности, руководитель творческой мастерской «Педагогический поиск»*

 **Игра-разминка «Острые вопросы»**

**Инспектор:** В любом деле нужен настрой, вот и нашу игру мы предлагаем начать с разминки. Каждой команде по очереди будут предложены вопросы, на которые нужно быстро и не задумываясь ответить *(Дополнительный вариант вопросов предложен в приложении, количество и тематика вопросов не регламентирована и подбирается на усмотрение ведущего).*

***Каких видов бывает транспорт? (пассажирский, грузовой, специальный, водный, воздушный и т.д.)***

***Многоместный наземный вид транспорта для перевозки пассажиров. (автобус.)***

***Неживая, а ведёт, неподвижна, а идёт (дорога.)***

***Огонь, вышедший из-под контроля человека (пожар)***

***Кусок ткани в виде длинной ленты для лечебной повязки (бинт)***

***Маленький, противный любит грязь (микроб)***

***Как называется специальная одежда пожарного? (боевка)***

***Какую форму и цвет имеют предупреждающие знаки? (треугольники красного цвета)***

***Какого сигнала светофора не хватает в стихотворении «Мой веселый звонкий мяч»? (зеленого)***

***На чем Емеля ехал к царю во дворец? (на печи)***

***Какое насекомое одного с сигналом светофора и живет в траве? (кузнечик)***

***Сколько сигналов у пешеходного светофора? (два)***

***Когда человек может двигаться со скоростью машины? (когда он едет в машине)***

***Назовите единый номер телефона службы спасения? (112)***

***По чему ездят машины? (по дороге)***

***Это явление природы похоже на лёгкую дымку в воздухе (туман)***

***Какая охота разрешается в лесу в любое время года? (фотоохота)***

**Инспектор:** Молодцы! Справились со всеми вопросами, узнали что-то новое и настроились на игру. И у нас **1 РАУНД.** Тема первого раунда «О безопасности в теории»*. (Инспектор напоминает кратко правила игры),*

Итак, в нашей игре сегодня принимают участие 2 команды «ЭРУДИТЫ» и «ЗНАТОКИ». Уважаемые участники игры Ваша задача отвечать на вопросы и зарабатывать как можно большее число очков*.* Обращаю Ваше внимание, чем выше цена вопроса, тем он, как правило, сложнее. Напоминаю, что отвечать на выбранные Вами вопросы одному и тому же игроку команды запрещено – золотое правило УЧАВСТВУЮТ ВСЕ! Зрителей прошу не подсказывать, так как в этом случае ответ засчитан не будет, и баллы будут сняты. Раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы. Желаю Вам успехов и победы! Начинаем игру. Внимание на экран. В первом раунде Вашему вниманию предлагается для выбора пять категорий вопросов *(представлены на слайде)*:

**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».

**Ведущий:** Уважаемые коллеги, для определения права очередности начала игры между командами необходимо провести жеребьевку. Для этого предлагаю капитанам каждой из команд бросить числовой кубик. Правом начать игру первой будет обладать та команда, на грани кубика, у которой выпадет наибольшее число.

*Далее проводится игра с использованием «Игровой оболочки (Приложение): слайд 1 -63 презентации PowerPoint.*

*(данная презентация находится в файле на вложенном диске).*

**Ведущий:** Итак, 1-й раунд подошел к концу. Спасибо за участие в игре. Подведем итоги. Уважаемое жюри попросим вас назвать счет, с которым команды переходят во второй раунд.

*Жюри подводит итоги раунда и оглашается победитель первого раунда.*

**Инспектор:** Уважаемое жюри попросим вас назвать счет, с которым команды переходят во второй раунд *(жюри озвучивает счет игры в первом раунде).* **2 РАУНД и его тема** «От теории к практике»*.* Правом выбора обладает капитан команды, выигравшей 1-й раунд. Пожалуйста, сделайте выбор.

*Далее проводится игра с использованием «Игровой оболочки (Приложение): слайд 64-106 презентации PowerPoint*

**Ведущий:** Итак, 2-й раунд подошел к концу. Уважаемые члены жюри попросим вас подвести итоги второго раунда.

**Рефлексия «Все в твоих руках».**

**Ведущий:** В завершении нашей игры я предлагаю Вашему вниманию притчу, внимательно послушайте ее и продолжите.

*«Давным-давно в старинном городе жил-был мастер, окруженный учениками. Самый способный из учеников однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш мастер не смог бы дать ответ?». Он пошел на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал ее в ладонях. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошел к мастеру и спросил: – Скажите, мастер, какая бабочка у меня в руках: живая или мертвая?*

*Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины…*

*Мастер: что ответил мастер?»* (*Все в твоих руках*).

***Восточная притча***

**Ведущий:** В нашей профессии нет предела самосовершенству. То, что ещё вчера казалось единственно возможным, выглядит сегодня устаревшим. Появляются новые идеи и желание что-то изменить. И любой творчески работающий педагог находится в постоянном поиске.

Давайте обратимся к рефлексивным вопросам и зададим их себе:

Что я делаю?

Какую цель перед собой ставлю?

Каковы результаты моего труда?

Как получилось этого достичь?

Что можно сделать, чтоб стало лучше?

Что я буду делать в дальнейшем?

Пока педагог задаёт себе эти вопросы, он развивается. Как только он начинает довольствоваться достигнутым результатом – прекращается его профессиональный рост.

Благодарю Вас за участие в игре и предлагаю высказать свое впечатление об участии в игре на предложенных вам медальонах.

*Участникам раздаются бумажные «медальоны» и проводится рефлексия.*

**Ведущий:** Спасибо за высказанное мнение. Уважаемые участники команд, неважно кто сегодня победил, главное, что тема нашей игры была для Вас полезна и интересна*.* Ваша профессиональная компетентность в вопросах безопасности жизнедеятельности – залог сохранения жизни и здоровья наших воспитанников! Уважаемое жюри просим Вас *подвести итоги игры (оглашается результат игры).*

**Ведущий:** поздравляем победителей! *(участники награждаются дипломами и ценными подарками).*

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Современному образованию требуется не пассивный исполнитель, а ответственный деятель, у которого активность и способность к экстренной мобилизации в условиях дефицита времени преобладает над операциями автоматизма. Наши педагогические работники должны быть способны развиваться, удерживать динамику профессии, стремиться к профессионализму, постоянно расширять свой кругозор. На современном этапе педагогические работники ждут от методической работы в учреждении чего-то совершенно нового, необычного. Нетрадиционная организационная форма методической работы в учреждении образования это ключ к решению программных задач в изучении материала с различных позиций, путь в профессионализм через профессионально – важные качества.

Следует отметить, что использование такой формы методической работы с педагогами как «Своя игра» позволяет более внимательно отнестись к проблеме, оценить свои способности и возможности, непосредственно в командной деятельности в отличие от простого прослушивания докладов, закрепить в практической деятельности знания, полученные в ходе игры, вспомнить то, что забылось. Кроме того, применение данной формы работы создает условия для самостоятельной и творческой работы педагогов, знакомит с предлагаемым опытом работы, развивает умение слаженно работать в коллективе, плодотворно сотрудничая друг с другом, повышает их педагогическую компетентность, активизирует деятельность педагогов, повышает заинтересованность в участии в профессиональных конкурсах.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации в 2019/2020 учебном году образовательного процесса в учреждениях образования, реализующих образовательную программу дошкольного образования, образовательную программу специального образования на уровне дошкольного образования для лиц с интеллектуальной недостаточностью».
2. Кодекс Республики Беларусь об образовании: 13 января 2011 г., № 243-З: принят Палатой представителей 2 декабря 2010 г.: одобр. Советом Республики 22 декабря 2010 г.: в ред. Законов Республики Беларусь от 13.12.2011 г. – Минск : Амалфея, 2011. – 496 с.
3. Комарова И., Бальцевич В. Дидактическая игра как средство формирования основ безопасности жизнедеятельности у детей старшего дошкольного возраста/И. Комарова, В. Бальцевич // Пралеска. – 2018. – №10. – С. 19–31.
4. Комарова, И. Дидактическая игра как средство формирования основ безопасности жизнедеятельности у детей старшего дошкольного возраста / И. Комарова, В. Бальцевич // Пралеска. – 2018. – №10. – С. 19–31.
5. О внесении дополнений и изменений в кодекс Республики Беларусь об образовании: Закон Республики Беларусь от 04 янв. 2014 г. № 126-З : принят Палатой представителей 05.12.2013 : одобрен Советом Республики Беларусь 19.12.2013.
6. Образовательный стандарт. Дошкольное образование: постановление Министерства образования Республики Беларусь от 15 августа 2019 г. № 137 «Об утверждении образовательного стандарта».
7. Постановление Министерства образования Республики Беларусь от 15 августа 2019 г. №137 «Об утверждении образовательного стандарта дошкольного образования» (Национальный реестр правовых актов Республики Беларусь, 25.09.2019, № 8/34600).
8. Учебная программа дошкольного образования. – Минск : Нац. ин-т образования, 2019.