

## ДЕЛОВАЯ ИГРА «КАК В КИНО!»

Составила: старший воспитатель Гунарь М.В.

**Цель:** Актуализация творческого, креативного развития педагога, как одного из составляющих профессиональной компетентности воспитателя.

**Задачи:**

- Совершенствовать профессиональное мастерство педагогов, формировать у педагогов потребность в творчестве, развивать находчивость, сообразительность, нестандартность мышления.
- Вовлечь педагогов в коллективную деятельность, развивать умение и желание взаимодействовать друг с другом для решения нестандартных ситуаций.
- Создать благоприятные условия для общения и взаимодействия педагогов.

**Организационный момент:** На столах, разделенных на 2 команды, лежат цветные кружочки. Педагогам предлагается выбрать цвет и занять соответствующее место.

**Ход деловой игры:**

Добрый день, уважаемые коллеги! В переводе с английского «креативность» обозначает - творить, создавать. Она не обязательно связано с такими видами деятельности, традиционно относимыми к «творческой», как рисование, сочинение стихов или музыки, игра на сцене и т.д. Она проявляется, когда приходится действовать в ситуациях неопределенности, отсутствия четких алгоритмов, неизвестности сути и способов решения встающих перед человеком проблем, непредсказуемо меняющихся условий. Креативность подразумевает под собой систему творческих способностей.

«Итак, креативность представляется как ансамбль характеристик, имеющих у каждого человеческого существа, характеристик, способных развиваться и дающих возможность их владельцу думать независимо, гибко, с воображением. Каковы бы не были различия, которые можно установить, креативность свойственна всем индивидам...» (Донсон, 1997 г.).

Креативность является ведущим компонентом педагогической деятельности и является решающим фактором продвижения педагога к вершинам педагогического мастерства. Творческим продуктом креативного педагога могут быть новые образовательные технологии, формы, методы обучения и воспитания. В последние годы укоренилось утверждение «У творчески работающего педагога – творчески развитые дети». Еще В. О. Сухомлинский подчеркивал, что только творческий педагог способен зажечь в детях жажду познания, поэтому каждому педагогу необходимо развивать креативность, являющуюся главным показателем его профессиональной компетентности.

Итак, сегодня в рамках деловой игры с элементами тренинга я вам предлагаю поучиться искать нестандартные выходы из стандартных ситуаций, мыслить креативно и тем самым поднять свой профессиональный уровень.

**Организационный момент:** На столах, разделенных на 2 команды, лежат цветные кружочки. Педагогам предлагается выбрать цвет и занять соответствующее место. Команды придумывают название связанное с кино.

**Задание 1** -Уважаемые коллеги, задание – «**Перевертыши**». Дети не всегда четко умеют выразить свои мысли, поэтому в любом случае вы должны научиться их понимать. Вам нужно отгадать по «перевертышу» название известного фильма или пословицу.

Задание команде 1.

Василий Иванович остается на работе – «Иван Васильевич меняет профессию».

Грустные взрослые – «Веселые ребята».

Громче стоишь – ближе не будешь – «Тише едешь – дальше будешь».

Крик баранов – «Молчание ягнят».

Мужик на телеге – мерину тяжелее – «Баба с возу – кобыле легче».

Задание команде 2.

С ленью не засунешь и птицу в море – «Без труда не выловишь и рыбку из пруда». Холодные ноги – «Горячие головы».

Не бойся велосипеда – «Берегись автомобиля».

В симфоническом оркестре не только мальчики – «В джазе только девочки».

Ручной кактус – «Дикая орхидея».

**Задание 2.** Сейчас я предлагаю вам проявить чудеса находчивости, сообразительности, нестандартности мышления, основанные на закреплении хорошо знакомой нам с вами технологии, которую используем в работе с детьми, давайте постараемся ее вспомнить (технология ТРИЗ-технология решения изобретательских задач).

1. «Свойства – антисвойства». Назвать как можно больше пар слов, имеющих противоположные свойства, например: лёгкий - тяжёлый. Команды называют пары слов по очереди, побеждает команда, назвавшая пару слов последней.

2. В этом задании вам предлагается система. Необходимо, подобрать как можно больше слов, входящих в эту систему. Синей команде система ЛЕС, красной команде РЕКА. (Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа; Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина).

3. «Загадай загадку». Каждая команда придумывает загадку по схеме «на что похоже – чем отличается» и загадывает её команде противника. Например: Круглый, а не мяч, гремит, а не гром, с ним ходят на парад, но это не флажок. (Барабан).

4. Составьте рекламное объявление для газеты так, чтобы все слова начинались на одну букву. Например: продается певчий пушистый попугай Паинька, пятилетний, полужелтый. Предпочитает питаться печеньем, пить пепси-колу. Пожалуйста, приходите посмотреть.

**Задание 3.** - Вам необходимо нарисовать «как пахнет радуга». Второй команде - «о чем мечтают звезды».

- *Расскажите о своем рисунке, было ли трудно выполнить такое задание. В чем заключалась трудность?*

**Задание 4.** Упражнение «Кинопроба»

(на развитие чувства собственной значимости)

- Встаньте и произнесите, обращаясь ко всем: «Я не хочу хвастаться, но..», и дополните фразу словами о своем достижении.

*Вопросы для обсуждения:*

*Что вы чувствовали, делаясь своими достижениями?*

*Как вам кажется, в момент вашего выступления другие испытывали то же, что и вы? Почему?*

**Задание 5.** Упражнение «Дружественная ладошка». Участникам раздаются листки бумаги. Ведущий: Перед вами лежат контуры ладошек, напишите пожалуйста, на ней свое имя. Затем передайте листок с контуром ладошки вашим коллегам по группе, и пусть каждый оставит свои пожелания или комплимент на одном из пальцев ладошки. Послание должно иметь креативное содержание, личностную обращенность, любым образом упоминать сильные стороны конкретного человека. И я с удовольствием присоединюсь к вам. Завершающая игра направлена на то, чтобы осмыслить полученный в ходе нашей встречи опыт, подвести итоги.

**Задание 6.** Я предлагаю вам упражнение «Рифмовка». Вам необходимо завершить в рифму несколько фраз, касающихся прошедшей встречи.

Мы встречались, мы играли, креативность развивали...

На игру мы приходили, где нас с вами научили...

Креативность – что за птица?

Нам запомнилось так ярко...

Завершилась наша встреча...

**Заключительные слова ведущего** - Знаете, какое различие делал Гилфорд (автор одного из классических исследований) между креативными людьми и всеми остальными? Креативные ищут множество ответов на один вопрос, а все остальные ищут единственно правильный ответ из всех

возможных. Так вот я вам желаю найти множество нестандартных ответов на единственно возможный ответ. И научить этому своих воспитанников.

Вспомним японскую мудрость: «Плохой хозяин растит сорняк, хороший выращивает рис. Умный культивирует почву, дальновидный воспитывает работника». Давайте же воспитывать достойное поколение. Удачи вам! Спасибо за участие!

