

**Мастер-класс для педагогов ДОУ: "Развитие
креативного мышления у дошкольников через игровые
технологии"**

**Разработала: старший
воспитатель**

Земскова Е.В.

Г.о.г. Выкса

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов ДООУ в вопросах развития креативного мышления у детей дошкольного возраста через использование игровых технологий.

Задачи:

- Познакомить педагогов с понятием "креативное мышление" и его значением для развития личности ребенка.
- Представить различные игровые технологии, способствующие развитию креативного мышления у дошкольников.
- Обучить педагогов приемам и методам организации игровой деятельности, направленной на развитие креативности.
- Создать условия для обмена опытом и самореализации педагогов в процессе мастер-класса.
- Мотивировать педагогов на использование игровых технологий в образовательном процессе.

Целевая аудитория: Педагоги дошкольных образовательных учреждений (воспитатели, методисты, педагоги-психологи).

Продолжительность: 2-3 часа (в зависимости от глубины погружения в материал и количества практических заданий).

Материалы и оборудование:

- Мультимедийный проектор и экран (для демонстрации презентации)
- Ноутбук с доступом в интернет (для демонстрации примеров игр и ресурсов)
- Раздаточный материал (карточки с заданиями, памятки, информация о играх)
- Игровые материалы (цветные карандаши, бумага, конструкторы, природные материалы, кубики, ткань, бросовый материал)
- Музыкальное сопровождение (фоновая музыка для релаксации и активности)
- Флипчарт или доска (для записи ключевых моментов и идей)

План мастер-класса:

I. Вводная часть (15 минут)

- **Приветствие.** Создание позитивной атмосферы.
- **Актуализация темы.** Вопрос педагогам: "Что такое креативность? Почему важно развивать креативное мышление у дошкольников?" Запись ключевых слов на флипчарте.
- **Определение целей и задач мастер-класса.** Озвучивание ожиданий участников.
- **Информация о Geekbot** Краткий рассказ об ассистенте и его возможностях.

II. Теоретическая часть (30-45 минут)

- **Понятие "креативное мышление".** Объяснение креативного мышления как способности генерировать новые идеи, находить нестандартные решения, видеть мир под другим углом. Подчеркнуть, что креативность важна не только для искусства, но и для успешной адаптации к жизни.
- **Компоненты креативного мышления:**
 - о Беглость (количество идей)

- о Гибкость (разнообразие идей)
 - о Оригинальность (необычность идей)
 - о Разработанность (детализация идей)
- **Факторы, влияющие на развитие креативного мышления.** Позитивный эмоциональный климат, свобода выбора, поддержка инициативы, разнообразие опыта, отсутствие критики.
- **Возрастные особенности развития креативного мышления у дошкольников.** Примеры проявления креативности на разных этапах дошкольного возраста.
- **Игровые технологии как средство развития креативного мышления.** Аргументация выбора игровых технологий как наиболее эффективного метода для дошкольников.

III. Практическая часть (60-90 минут)

- **Игровые технологии для развития креативного мышления.** Представление различных игр и упражнений, направленных на развитие:
 - о Воображения: "Что, если...?", "Придумай сказку", "Рисование необычными материалами"
 - о Ассоциативного мышления: "Соедини слова", "Снежный ком ассоциаций"
 - о Гибкости мышления: "Найди разные способы использования предмета", "Перепутанные картинки"
 - о Оригинальности мышления: "Придумай несуществующее животное", "Что было бы, если бы..."
- **Практическое применение игровых технологий.**
 - о **Упражнение 1: "Рекламная пауза".** Педагоги делятся на группы. Каждой группе выдается обычный предмет (карандаш, книга, пуговица). Задача группы: придумать оригинальную рекламу для этого предмета. Презентация каждой группой своего рекламного ролика. Обсуждение.
 - о **Упражнение 2: "Сочиняем историю по картинкам".** Педагогам предлагается набор картинок. Задача: придумать и рассказать историю, используя все картинки в любой последовательности. Деление на группы или индивидуальная работа. Обсуждение вариантов.
 - о **Упражнение 3: "Мастерская идей из бросового материала".** Педагогам предлагается набор бросового материала (коробки, бутылки, бумага, ткань). Задача: создать из предложенных материалов что-то новое и оригинальное (игрушку, макет, поделку). Индивидуальная или групповая работа. Презентация работ.
- **Обсуждение результатов практической работы.** Анализ удачных моментов и трудностей. Обмен опытом.

IV. Заключительная часть (15 минут)

- **Рефлексия.** "Что нового вы узнали? Что было наиболее полезным? Какие идеи вы планируете реализовать в своей работе?"
- **Ответы на вопросы.**
- **Подведение итогов мастер-класса.** Повторение основных тезисов.
- **Раздача памяток и рекомендаций по дальнейшему изучению темы.**
- **Благодарность участникам.**
- **Маленький подарок каждому участнику (например, книга с играми на развитие креативности).**

Дополнительные рекомендации:

- Используйте интерактивные методы обучения (дискуссии, мозговой штурм, работу в группах).
- Создайте творческую и поддерживающую атмосферу.
- Поощряйте оригинальность и необычные идеи.
- Делайте акцент на практическое применение полученных знаний.
- Предоставьте участникам возможность для самореализации и обмена опытом.
- Обеспечьте обратную связь от участников для улучшения качества мастер-класса.

Пример упражнения для разминки в начале мастер-класса:

- **"Ладони"**. Педагоги встают в круг. Ведущий называет какую-то тему (например, "лето"). Каждый педагог по очереди быстро говорит одно слово, связанное с этой темой, и хлопает в ладоши. Задача – не повторяться и говорить быстро.

Этот мастер-класс поможет педагогам ДОО расширить свои знания и навыки в области развития креативного мышления у дошкольников и внедрить эффективные игровые технологии в образовательный процесс.