

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 161»

СЕМИНАР-ПРАКТИКУМ
для педагогов ДОО
«Творческий педагог – творческие дети»

Подготовила старший воспитатель
Алексамян Т.В.

Цель: актуализация творческого, креативного потенциала воспитателей и педагогов ДОО, как одного из составляющих их профессиональной компетентности.

Задачи:

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

Оборудование и материалы:

- проектор, экран.
- Слайдовая презентация
- Две пирамидки в 5-6 колец для фиксации счета (один балл – одно кольцо).
- Два мольберта, магниты.
- Короб со словами (Приложение 1)
- Простые карандаши
- Бланки с изображением лампочки, 20 шт. (Приложение 2)
- Песочные часы 3 мин., 5 мин.
- Бубен
- **Ход семинара-практикума:**

Слайд 1 Тема нашего сегодняшнего семинара-практикума «Творческий педагог – творческие дети».

И сегодня мы попробуем уточнить такие понятия как «творчество» и «креативность».

Слайд 2 **Творчество**— процесс деятельности, в результате которого создаются качественно новые объекты и духовные ценности или итог создания объективно нового. Основным критерий, отличающий творчество от изготовления (производства), — уникальность его результата.

Креативность(от англ. creativity) — уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

Креативность не обязательно связана с такими видами деятельности, как рисование, сочинение стихов или музыки, или игрой на сцене и т.д. Креативность проявляется, когда приходится действовать в ситуациях неопределенности, в ситуациях отсутствия четких алгоритмов,

неизвестности сути и способов решения встающих перед человеком проблем, непредсказуемо меняющих условия. Креативность подразумевает под собой систему творческих способностей.

Слайд 3

Творчество 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.

Слайд 4

В последние годы укоренилось утверждение, что у творчески работающего воспитателя – творчески развитые дети. Еще В.А. Сухомлинский подчеркивал, что только творческий педагог способен зажечь в детях жажду познания, поэтому каждому педагогу необходимо развивать креативность, являющуюся главным показателем его профессиональной деятельности.

Следует отметить, что:

- креативностью обладают практически все люди в той или иной степени;
- креативность можно и нужно развивать и для этого существуют специальные игры и упражнения, некоторые из которых мы сегодня и вспомним или узнаем вновь.

Слайд 5

Игра «Вертушка общения»

Цель: включение участников в активную деятельность; тренировка умения оперативно реагировать на изменение установок.

Ведущий просит участников встать в круг и рассчитаться на первый-второй. Первые номера делают шаг вперед и поворачиваются кругом, образуя внутренний круг и располагаясь спиной к центру круга. Вторые номера образуют внешний круг и располагаются лицом к центру таким образом, что каждый участник находится напротив другого. Внутренний круг – неподвижный, внешний – подвижный, по сигналу ведущего все его участники перемещаются влево и оказываются перед новым партнером.

Задание: поприветствовать друг друга разными способами:

- как джентльмены,
- как деловые партнеры;
- как матрешки,
- как спортсмены;
- как пионеры;
- как придворные дамы (кавалеры);
- как родственники;
- как неформалы,
- как бойцы восточных единоборств.

При этом каждый приветствует каждого. Внешний круг смещается по часовой стрелке, каждый раз участник приветствует нового партнера и получает ответное приветствие.

Участникам семинара предлагается занять места за столами.
Таким образом получается две команды игроков.

Слайд 6

Раунд 1

Игра «Составь предложение»

Цель: развитие способности быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Оборудование: Короб со словами, бумага, простые карандаши.

Один из участников каждой команды достаёт из короба три случайных слова, не связанные по смыслу. Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

На обдумывание дается **3 минуты**. Затем команды читают составленные предложения. Побеждает команда составившая большее количество предложений.

Слайд 7

Раунд 2

Упражнения «Образно-ассоциативное мышление»

Цель: умение группировать объекты на основании их признаков (свойств), связанных с возникновением произвольных ассоциаций между этими объектами.

На слайде изображены картинки. Воспитателям нужно составить как можно больше групп картинок, объединив их по разным признакам объединения.

Слайд 8

Тренировочный слайд.

На слайде картинки: ведро, ранец, пакет сока, машина, лодка, ель, гитара, рыба.

Возможные варианты ответов:

1 группа: предметы, в которых можно что-то переносить (ведро, ранец, пакет сока);

2 группа: транспорт (машина, лодка)

3 группа: деревянные предметы (ель, лодка, гитара);

4 группа: предметы, в которые можно налить жидкость (пакет сока, ведро)

5 группа: металлические предметы (машина, ведро)

6 группа: могут плавать (рыба, лодка)

7 группа: предметы сделанные человеком (гитара, ранец, пакет сока, машина, ведро, лодка)

8 группа: природа (ель, гитара)

Слайд 9

Игровой слайд.

На слайде картинки: птица, верблюд, носок, лампа, стакан, шапка, лыжи, дельтаплан.

На выполнение задания отводится **5 минут**. Затем команды должны поочередно назвать составленные варианты, не повторяясь.

Побеждает команда составившая большее количество предложений.

Слайд 10 **Раунд 3**

Игра «Превращение»

Цель: развитие индивидуальных особенностей невербальных компонентов воображения (гибкость, оригинальность).

Оборудование: 10 бланков с изображением лампочки (приложение №2)

У каждой команды есть 10 бланк для выполнения упражнения. Задача участников – за **5 минут** дорисовать лампочки так, что бы получились картинки. Рисовать можно как внутри контура, так и с внешней стороны.

По истечении времени рисунки участников размещаются на мольбертах. Повторяющиеся варианты отсеиваются, победитель определяется по количеству оригинальных решений.

Слайд 11 **Раунд 4**

Игра «Зашифрованные пословицы»

Цель: развитие логического мышления.

На слайдах демонстрируется ряд картинок, в которых зашифрованы определенные пословицы.

Играют 1 на 1. Каждой паре соперников предлагается зашифрованная в картинках пословица. Задача игрока — взять бубен со стола первым и за 5 секунд назвать пословицу. Остальные игроки не подсказывают. Если оба участника не дали верного ответа, в качестве упрощения ведущий может дать подсказку. Побеждает команда, давшая больше верных ответов.

Слайд 12 — Вода камень точит

Слайд 13 — Дело мастера боится

Слайд 14 — Не Боги горшки обжигают

Слайд 15 — Слово не воробей, вылетит – не поймаешь

Слайд 16 — Без царя в голове

Слайд 17 — У семи нянек дитя без глаза

Слайд 18 — Куй железо пока горячо

Слайд 19 **Раунд 5**

Игра «Старый предмет – новые функции»

Цель: формирование и совершенствование одного из универсальных приемов воображения - комбинирования признаков различных предметов, совмещение того, что несовместимо в обычных условиях.

Называется какой-либо предмет, например «диван». Следует подумать, какие еще принципиально новые, не свойственные ему функции можно было бы к нему добавить, в случае необходимости несколько изменив при этом его конструкцию. Другими словами, заданный предмет нужно «скрестить», синтезировать с другими предметами, выполняющими

достаточно непохожие на него функции. Например, «дивану» можно добавить функции «велосипеда» (двигая ногами, лежащий мог бы кататься), «пианино» (двигая телом, лежащий мог бы исполнить симфонию), «будильника» (в нужный момент диван тормозил бы спящего или сбрасывал» его на пол) и т.д.

На выполнение задания отводится **3 минут**. Затем команды должны поочередно назвать составленные варианты, не повторяясь.

Слайд 20

1 команда – чемодан.

2 команда – сапог.

Рефлексия