

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ «ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И РУКОВОДСТВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ДОШКОЛЬНИКОВ»

Цель семинара: Мастер-класс проводится с целью развития профессионального самосознания, творческого потенциала личности, развития коммуникативной компетентности педагогов-психологов. Рассчитан на неограниченное количество участников. Провести системный анализ педагогической деятельности по организации и руководству игровой деятельностью дошкольников.

Задачи семинара:

1. Повысить уровень профессиональной компетенции педагогов-психологов при реализации ФГОС ДО через игровую деятельность дошкольников.
2. Выявить и проанализировать эффективность используемых форм и методов игровой деятельности детей дошкольного возраста.
3. Систематизировать знания специалистов о сюжетно – ролевой игре и познакомить с технологической картой сюжетно-ролевой игры.
4. Определить позитивные стороны деятельности по организации игровой деятельности дошкольников, проблемы и перспективы.

Предварительная работа:

1. Создание презентации по проблеме.
2. Выставка книг по организации и руководству сюжетно-ролевыми играми дошкольников.

Программа мастер-класса:

1 часть - теоретическая : просмотр презентации в рамках теории организации игровой деятельности.

2 часть - практическая : развитие игровой деятельности, как условие реализации ФГОС ДО. Особенности организации и руководства игровой деятельностью дошкольников.

План проведения:

1. Организационный момент
2. Теоретическая часть
 - мини-лекция с презентацией;
 - «Мозговой штурм»;
 - мини-лекция.
3. Практическая часть
 - Задание 1. Работа в подгруппах по карточкам;
 - Задание 2. Игра «Отгадай загадки»;
 - Задание 3. Проигрывание сюжетно-ролевой игры «Космонавты».
 - Задание 4. Просмотр видеоматериала «Методологические основы организации и руководства сюжетно-ролевой игрой», самостоятельный анализ игровой деятельности.
4. Рефлексия.

1 часть – Теоретическая

Добрый день, уважаемые коллеги! Приветствую вас на мастер – классе, надеюсь на плодотворное сотрудничество. Прежде чем мы начнем, прошу ответить вас на вопрос: «Что является средством развития личности детей дошкольного возраста средством их общения? Что можно назвать формой организации детского общества, а также способом обучения и самообучения? Это может быть средством коррекции развития ребенка, диагностическим средством и даже психотерапевтическим.

Совершенно верно – это ИГРА.

В первые семь лет ребёнок проходит большой путь развития. Дошкольнику предстоит много узнать и многому научиться за этот дошкольный период. От того, как освоит ребёнок эти знания об окружающем его мире, о себе самом зависит успешность ребёнка в дальнейшей жизни, в школьном обучении.

Сегодня наш с вами разговор будет о том, как организовать игровую деятельность ребенка. Кажется, очень просто: дал ребенку игрушку, и он может сам организовать игру. Большинство родителей вообще считают, что чем больше у ребенка игрушек, тем лучше. Но вы, наверняка, замечали, что это не всегда так. Сегодня мы постараемся разобраться, что значит игра в жизни детей, как научить детей самостоятельно играть и как правильно организовать совместную игру. Ведь это является важным условием при переходе ребенка в школу и общении его со сверстниками, это признак правильного развития ребенка.

Значение игры, ее всестороннее влияние на развитие личности ребенка трудно переоценить. Игра – это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Основным видом игровой деятельности дошкольников являются **сюжетно-ролевые игры и игры с правилами**. Именно в сюжетно - ролевых играх ребёнок имеет уникальную возможность реализовать себя, как активный участник происходящей деятельности, кроме того в игре ярко проявляется особенности мышления и воображения ребёнка, его эмоциональность, активность, развивающая проблема в общении.

Сюжетно - ролевая игра – подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников. **Поэтому, столь активной для школьной педагогики является проблема использования игры для всестороннего воспитания и развития ребёнка – дошкольника.**

Сюжетно-ролевые игры способствуют формированию у дошкольников таких качеств как:

- инициативность;
- самостоятельность;
- способность выбирать себе род занятий;
- выбирать участников совместной деятельности;
- Подбирать соответствующие атрибуты и т.д.

Именно на это ориентирует педагогов ФГОС ДО.

Немаловажную роль в поддержании игровой деятельности, внесения в нее творчества, создания интереса к игре, несомненно, принадлежит педагогу. Только опытный педагог, знающий и учитывающий, индивидуальные и возрастные особенности детей дошкольного возраста, умеющий создавать игровые объединения не по своему усмотрению, а исходя из интересов детей, способен

сделать сюжетно-ролевою игру увлекательным процессом, в ходе которой, дети увлекаются в сплоченные группы и могут реализовать себя, с желанием участвуют в игровых действиях.

- **Как часто вы играете с учащимися в сюжетные игры?**

Ответы участников.

- **Какие трудности вы испытываете при организации сюжетно-ролевой игры?**

Ответы участников, например,

- *отсутствие мотивации;*
- *нет коммуникативных навыков;*
- *не умеют договариваться, распределять роли, подбирать игрушки – заместители;*
- *доводить игру до логического завершения.*

Конечно и воспитатели сталкиваются с такими же проблемами. Как правило, все из них сводятся к **основной проблеме** – проблеме организации сюжетной игры.

Для того, чтобы приступить к рассмотрению методических аспектов организации и руководства сюжетно-ролевой игрой, необходимо рассмотреть компоненты данной игры.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

Сюжет игры – это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры – характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль – является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; лечит кукол как врач), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т.д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные – «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т.п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т.д.).

Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменят ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры – стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны,

неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой стороны – с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества – это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:

1. Соблюдение правил.
2. Социальный мотив игр.
3. В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.
4. В ходе с/р игры происходит развитие интеллекта дошкольника.
5. В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество.
6. Развитие речи.

Сюжетно-ролевые игры развиваются постепенно, для каждого возраста характерны свои особенности:

- в возрасте младшем дошкольном возрасте детям присущи игры на бытовые темы (примерно 50-70% творческих ролевых игр детей составляют именно эти игры);
- в среднем дошкольном возрасте игры с трудовым, производственным сюжетом;
- а затем формируются игры, в которых отображаются различные общественные события и явления.

Изменение тематики игр и их содержания связано с расширением их источников. Игры младших школьников определяются в основном теми впечатлениями, которые получают дети в процессе непосредственного общения с окружающим. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания, полученные из книг, рассказов взрослых (воспитателей, родителей). Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни). Расширение тематики игр, углубление их содержания приводят к изменению формы и структуры игры. По мере развития содержания игры в ее структуре выделяется подготовительный период. Первоначально в подготовительный период дети только договариваются о теме игры («Во что будем играть?»), иногда распределяют роли. Постепенно в процессе договоренности дети начинают намечать (обсуждать) общую линию развития сюжета игры («Сначала покормим детей, погуляем, а потом будет праздник»). Это уже элементарное планирование. Оно способствует более полному развертыванию содержания игры и установлению правильных отношений в игре. Потребность в сговоре появляется в связи с развитием игры. У малышей такой потребности еще нет. Богатство жизненных впечатлений старших детей, многогранность отражаемых в играх событий требуют предварительной договоренности. У детей возрастает и требовательность к качеству выполняемых ролей. Сговариваясь, дети могут обсудить и распределение

ролей, исходя из интересов всех играющих. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе.

Во многих случаях в подготовительный период дети готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, делают недостающие, сооружают постройки и т.д.), эти умения формируются под руководством воспитателя.

С возрастом увеличивается и количество участников игры. В играх детей младших групп участвуют 2-3 ребенка, у старших - 3-7 и больше.

Для развития игры характерно изменение требований, которые дети предъявляют к игрушке. Младшего дошкольника привлекает в игрушке возможность воспроизведения тех действий, которые составляют основное содержание игры.

Игрушка может быть обобщенной, и наделена лишь некоторыми яркими чертами, позволяющими определить назначение ее и возможности действия с ней. Чем старше становятся дети, тем больше они предъявляют требований к соответствию игрушки игровому замыслу. Старший дошкольник предпочитает более сложную игрушку, приближающуюся к модели предмета.

Таким образом, в старшем дошкольном возрасте появляется коллективная игра, которая дает возможность быстрому развитию и изменению тематики, содержания и структуры игры, что связано с расширением их источников.

Организация сюжетно—ролевой игры

Для того чтобы действительно переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо представлять дальнейшую ее эволюцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников - игра-фантазирование. В младшем школьном возрасте она может протекать уже преимущественно в речевом плане, с крайне свернутыми предметными действиями. Вспомним «Фантазеров» Н. Носова, «Конduit и Швамбранию» Л. Кассиля, где описываются такие совместные игры детей. Смысл их — построение новых цепей событий, воображаемого мира, интересного и привлекательного. Совместная игра-фантазирование развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. Разумеется, дошкольники еще не могут самостоятельно развертывать игру-фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия, роль), но возможность перехода на эту новую ступень закладывается уже в старшем дошкольном возрасте.

Старшие дошкольники готовы к освоению указанных умений по ряду причин. Увеличивается объем знаний об окружающем, определяются и конкретизируются интересы отдельных детей к тем или иным сторонам жизни, событиям, о которых они узнают из наблюдений, книг, кинофильмов, участниками которых хотели бы быть. Каждый из детей стремится воплотить в игре свой, уже достаточно сложный замысел. При этом все сильнее становится стремление ребенка играть вместе со сверстниками.

Конечно, дети и раньше могли развернуть игру со сверстниками, но согласование в ней осуществлялось за счет предметно-игровой среды, направляющей действия

участников в общее смысловое русло, за счет принятия близких по смыслу ролей, вызывающих взаимно - дополнительные действия партнеров. Цепь событий развертывалась в игре как бы автоматически, как общее «воспоминание» о той или иной смысловой сфере. Усложнение и разнообразие детских замыслов влечет за собой трудности построения совместной игры, которая требует больших усилий по их согласованию.

Сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты — необязательность, свобода выбора действий. В начале игры дети, как правило, определяют лишь ее тему в общем виде, а дальше события в сюжете постепенно наращиваются, как снежный ком. Общий сюжет складывается из предложений участников уже в процессе самой игры. Согласовывать замыслы в процессе игры в группе, включающей более 4-х человек, — непосильная задача даже для старших дошкольников. Но и в небольшой группе игра часто распадается, едва начавшись, из-за непонимания и невозможности соотнести разнонаправленные предложения участников, либо переходит на накатанные рельсы более простого сюжета: стремление развернуть интересную новую игру отступает перед удовольствием действовать вместе и слаженно со сверстниками.

Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетным сложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события); умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей?

Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах.

Как уже говорилось, каждый новый способ построения игры (на данном этапе — совместное сюжетное сложение) формируется достаточно легко и быстро, если он отделен от более простых, ранее усвоенных способов.

Сделать именно совместное сюжетно сложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане. Ее естественным прототипом является упомянутое выше совместное фантазирование младших школьников. Игра-придумывание позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причем придумывание, развертывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметными и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде.

Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения вместе придумывать

новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы.

Определив форму совместной игры взрослого с детьми (игра-придумывание), поставим следующий, далеко не праздный вопрос: что и как «придумывать»? Чтобы не вылиться в автономное фантазирование каждого участника «для себя», игра-придумывание первоначально нуждается в смысловых опорах, продвигающих работу воображения всех участников вперед и направляющих ее в достаточно широкое, но всё же, общее русло. Такими опорами могут быть уже известные детям сюжеты.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

При организации подготовительного периода можно использовать уже накопленный детьми опыт игры-придумывания, где все участники, дополняя друг друга, вводят новые сюжетные события, развивающие выбранную тему. Воспитатель подходит к группе детей и спрашивает; «Ребята, вы во что, собираетесь играть?» Получив ответ, предлагает: «Давайте все вместе придумаем, как играть интереснее, по-новому». Отталкиваясь от обозначенной детьми темы, воспитатель поощряет их к внесению двух-трех вариантов развития событий; сам предлагает дополнительный вариант (типа: «Может быть так... А может быть, по-другому... А как еще можно?»).

В отличие от игры-придумывания, в подготовительном периоде не нужно стремиться к построению четкой последовательности событий. Главное — краткое высказывание разнообразных предложений. Любая инициатива участников должна быть вне критики педагога, тогда дети почувствуют свободу, удовольствие от сотворчества. После того как предложено 6—7 событий с вариантами (в течение 3—5 минут), воспитатель говорит: «Вот видите, как можно по-новому, интересно играть», — и предлагает детям играть уже самостоятельно.

Поскольку события предлагались в разных вариантах, у детей есть новые «идеи» для игры, но нет готового сюжета, который остается только разыграть. Переходя к самостоятельной игре, ее участники отталкиваются от придуманных событий, выбирают тот или иной вариант, предлагают новые коллизии в процессе игры, включают новые роли, т. е. творческая совместная работа продолжается. Это как раз свидетельствует о том, что подготовительный период выполнил свои функции. Всю работу по формированию совместного сюжета сложения можно начинать с детьми старшей группы и продолжать в подготовительной группе детского сада. Как изменяется самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников под влиянием систематического формирования у них новых игровых умений? Прежде всего, возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, развертываемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них так переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т. п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не

«разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета. Игра развертывается в группах до 3—4 человек, причем возрастает инициатива всех участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими приводит к уменьшению конфликтов в игре.

Таким образом, успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога.

Во-первых педагогу необходимы условия для развития игрового сюжета, создания предметно- игровой среды происходит с учётом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольника. Атрибутами для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

Правильная организация предметно игровой среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Во-вторых сюжетно – ролевая игра будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность детей последовательно и систематически, а не от случая, к случаю.

Умение педагога наблюдать педагога за детьми даёт ему материал для раздумий, умения понимать их игровые замыслы и переживания, исходя из этого, планировать игровую деятельность с дошкольниками.

И наконец, в-третьих организуя сюжетно-ролевую игру с детьми, педагог должен активно использовать методы и приёмы обучения детей игровым действиям, а в старшем дошкольном возрасте игровой цепочкой, согласно выбранной роли или игровому сюжету. Влияние воспитателя на выбор игры, игровые действия заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой игры, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями. Опытный педагог нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками игры. Это сближает педагога с детьми, и позволят ему реализовать поставленные задачи. Таким образом, успешное осуществления игровой деятельности возможно при умелом руководстве педагога, который способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом. В ходе которого, происходит полноценное развитие ребёнка-дошкольника.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

- Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
- Наличие игровой позиции, сочетающая прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
- Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);
- Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
- Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
- Создание современной предметно-игровой среды.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

- организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;
- организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;
- создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Основными методами педагогического руководства детской сюжетно-ролевой игрой является:

- метод диалога;
- метод полилога;
- создание проблемных ситуаций;
- прямые и косвенные воздействия на игру и играющих и пр.

Кроме этих методов, педагоги в своей практике используют технологические карты сюжетно-ролевой игры. С этим приемом мы с вами и познакомимся.

- **Что такое технологическая карта?**

Ответы участников, например, это схема игры, поэтичное описание игры.

В толковом словаре дается такое определение.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА – форма технологической документации, в которой записан весь процесс обработки изделия, указаны операции и их составные части, материалы, производственное оборудование, инструмент, технологические режимы, необходимое для изготовления изделия время, квалификация работников и т.п.

Существуют технологические карты блюд, изделий, процессов, уроков. А я предлагаю составить и использовать технологическую карту игры – пошаговую инструкцию для детей по организации сюжетной игры. Технологическая карта предлагает новый подход организации сюжетной игры путем ее моделирования. Опираясь на разработанную модель педагог помогает детям вспомнить эпизоды, действия участников игры, содержание взаимоотношений.

Но как же дети смогут «прочитать» технологическую карту. Конечно, только если они сами ее и составят.

Очень часто в вопросах организации нам – взрослым помогают сами дети, с помощью воспитанников нами была составлена технологическая карта, которая поможет организовать любую сюжетно-ролевую игру. Она универсальна для любого возраста и любого сюжета.

А вам я предлагаю понять какие правила игры на ней изображены.

Соотнесите картинку с действием. *На каждый стол раздаются схемы, предлагается расположить их последовательно и назвать(ответ см. слайд)*

Для удобства использования на практике детьми и педагогом мы предлагаем такое оформление технологической карты.

Посмотрите, здесь присутствуют все основные шаги («Позови друзей», «Распредели роли», «Выбери необходимые предметы», «Прибери игрушки»), кроме одного – это шаг номер 4 «Поиграйте». Для каждого игрового сюжета и для каждой возрастной группы содержание этого этапа будет разное.

2 часть – Практическая

Задание 1.

Давайте составим технологическую карту игры «Космическое путешествие».

1-ая группа - синих разработает схемы игровых действий космического путешествия, характерных для детей средней группы (возраст 4-5 лет).

Вот ваши ситуации.

1. Строительство ракеты.
2. Семья провожает космонавтов.
3. Возвращение космонавта домой.

2-ая группа – желтых разработает схемы для детей старшей группы детского сада (возраста 5-6 лет).

1. Физическая подготовка и спорт космонавтов для преодоления невесомости.
2. Связь космонавтов с землёй.
3. Выход космонавтов на орбиту.

3-я группа - красных разработает схемы для детей подготовительной группы 6-7-лет.

1. Подготовка отряда космонавтов, медицинский осмотр.

2. Встреча с инопланетянами.
3. ЧП на корабле.

У вас есть описание игровых ситуаций, ваша задача изобразить их графически и дополнить ими существующие пробелы в технологической карте.

Все необходимое у вас на столах. На работу вам дается 7 минут. Приступайте к работе. *По окончании работы каждая группа представляет полученный результат.*

Уважаемые коллеги, представляйте свои технологические карты.

1-ая группа - синих представляет технологическую карту для детей среднего дошкольного возраста.

2-ая группа – желтых представляет технологическую карту для старшей группы, обратите внимание, как меняется сюжет игры.

3-я группа - красных представляет технологическую карту для подготовительной группы. Вы заметили, что увеличилось количество возможных ролей, и усложнился сюжет игры.

Задание 2.

Уважаемые коллеги, а для вас мы с детьми тоже подготовили загадки. На экране вы видите, созданные нами схемы, догадайтесь какие игровые ситуации представлены.

Задание 3.

- Организация сюжетно-ролевых игры.

- Произвести анализ

А теперь поиграем. Вернемся к нашей схеме.

Шаг 1-ый – приглашаем друзей. Выходите.

Шаг 2-ой – распределение ролей. Уважаемые коллеги предлагаю вам взять по одному предмету из этой космической коробки. Обсудите друг с другом, кем вы будете.

Атрибуты для ролей:

Космонавт – шлем, пилотка,

Мама - сумочка,

Папа – кепка,

Медик – повязка,

Инопланетянин – волосы,

Руководитель полета – наушники,

Тренер – гантели,

Журналист – фотоаппарат.

Шаг 3-ий – необходимо выбрать игровые предметы. А теперь представьтесь нам и расскажите, что вы будете делать.

Участники выбирают атрибуты игры, представляют свою роль и придумывают свой игровой сюжет.

4-ым шагом, согласно нашей технологической карты является непосредственно игра. Давайте начнем игру. Выбирайте себе место для каждой локации и приступаем. *Небольшое проигрывание. Все остальные наблюдают за ходом игры.* Переходим к **5-ому шагу** – приберем игрушки. Присаживайтесь на свои места.

- **Как вы считаете – такая технологическая карта поможет педагогу организовать сюжетно-ролевую игру с детьми?**

Ответы участников: да, конечно.

- **Каким образом технологическая карта поможет вам организовать сюжетно-ролевую игру?**

Ответы участников: такая технологическая карта позволит детям самостоятельно организовать игру, дополнить ее другими игровыми сюжетами.

- **Вы согласны, что использование технологической карты способствует развитию самостоятельности?**

Ответы участников: да, конечно.

Рефлексия: Мастер-класс подошел к завершению. После него можно провести небольшое обсуждение, на котором участники мастер-класс попытаются ответить на вопросы: «Насколько мастер-класс был полезен? Что они для себя открыли?» и прочее.

Сюжетно-ролевые игры являются основным видом деятельности дошкольника. Они позволяют ребенку в воображаемой ситуации осуществлять любые привлекающие его ролевые действия, функции, включаться в разнообразные события. Сюжетно-ролевая игра – это изначальное, сознательное взаимодействие маленького человека с миром, при котором ребенок исполняет главенствующую роль субъекта творца, это способ его самореализации и самовыражения. В ней ребенок таков, каким ему хочется быть, в игре ребенок там, где ему хочется быть, он - участник интересных и привлекательных событий.

Через сюжетно-ролевую игру ребенок овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. В ней ребенок получает навыки коллективного мышления. Сюжетно-ролевая игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний, т. к. здесь ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Сюжетно-ролевые игры могут стать той формой организации жизнедеятельности дошкольника, в условиях которой педагог, применяя различные методы, формирует личность ребенка, ее духовную и общественную направленность.