

# Педагогическая лаборатория по созданию технологических карт для поддержания интереса детей к сюжетно- ролевым играм



Подготовила  
старший  
воспитатель  
Кошелева Н.Ю

11.03.2020

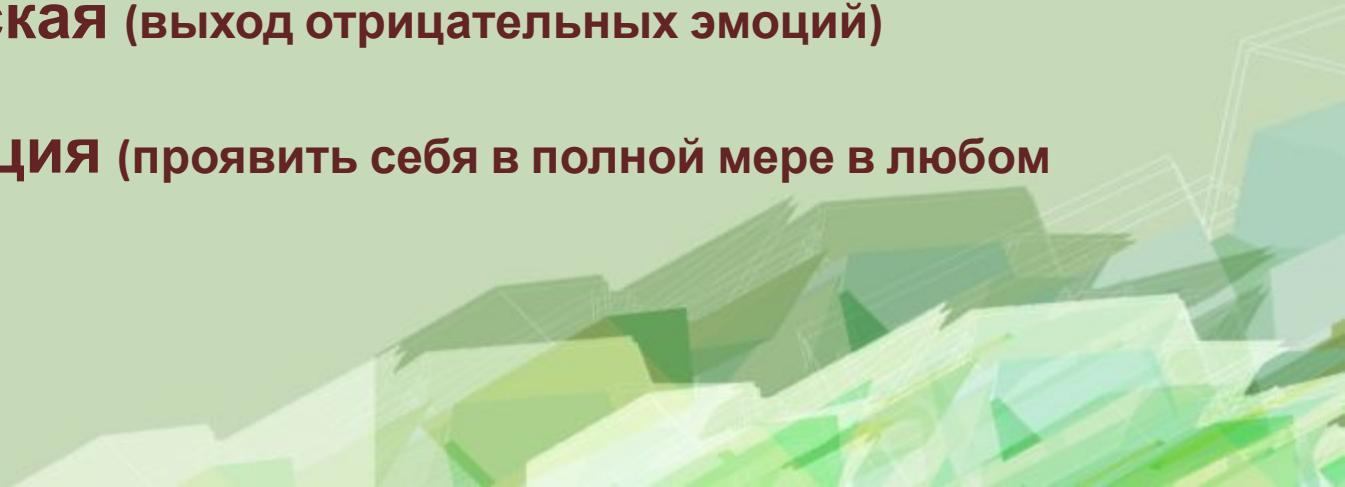
## **Цель:**

**повышение интереса воспитателей к совместной игровой деятельности с детьми в сюжетно – ролевых играх.**

## **Задачи:**

- 1. Уточнить знания об особенностях руководства сюжетно – ролевыми играми.**
- 2. Познакомить с принципом создания технологических карт сюжетно-ролевых игр.**
- 3. Способствовать проявлению инициативы в творческом процессе создания технологических карт.**

# Функции сюжетно-ролевой игры:

- **развлекательная** (доставляет удовольствие, помогая ощутить все многообразие человеческих эмоций)
  - **коммуникативная** (умение выстроить взаимоотношения и быть услышанным)
  - **терапевтическая** (выход отрицательных эмоций)
  - **самореализация** (проявить себя в полной мере в любом качестве)
- 

## Подходы к осуществлению руководства сюжетно-ролевой игрой:

- Традиционный подход к руководству (Д.В. Менджерицкая, Р.С.Жуковская): Игра - деятельность самостоятельная, обучать игре не надо.
- Комплексный подход (Е.В.Зварыгина, С.Л. Новоселова) предлагает осуществление руководства игрой путем использования педагогом совокупности методов и приемов.
- Партнерский подход к руководству (Н.Я. Михайленко, Н.А.Короткова) заключается в формировании у детей игровых умений

# 3 этапа формирования сюжетной игры

*(по Н.Я. Михайленко):*

На 1 этапе (1,5-3 года) педагог делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создает ситуации.

На 2 этапе (3 года-5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развертывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой.

На 3 этапе (5-7 лет) дети могут овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом.

# Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

*(по Н.Я. Михайленко):*

1 принцип: Воспитатель должен играть вместе с детьми, занимая позицию «играющего партнера».

2 принцип: Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, развертывая игру так, чтобы дети усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3 принцип: Начиная с раннего возраста необходимо ориентировать ребенка не только на осуществление игрового действия, но и на пояснение его смысла

## Технологическая карта –

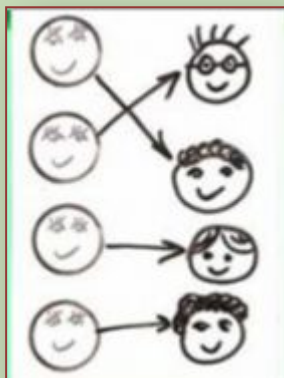
новый вид методической продукции, обеспечивающей эффективное и качественное освоение нового. «Технологическая карта сюжетно-ролевой игры» – это способ графического проектирования игрового сюжета, таблица, позволяющая структурировать его по выбранным параметрам.



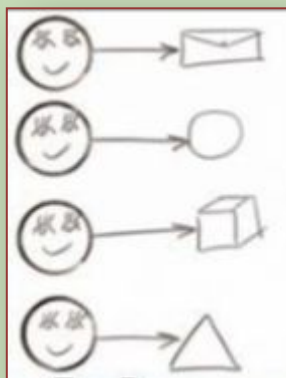
# Универсальная карта для любой сюжетно-ролевой игры



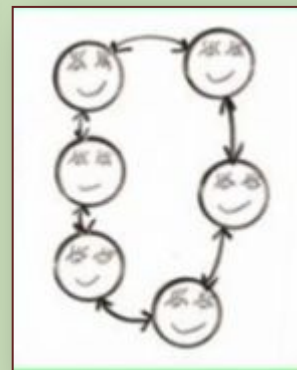
приглашение  
друзей



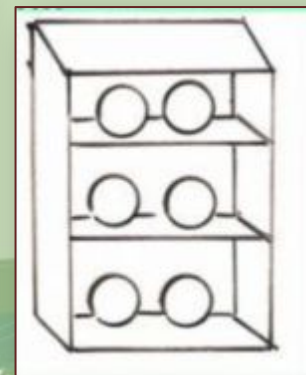
выбор  
сюжетной  
линии,  
распределение  
ролей



выбор  
игровых  
предметов  
в  
действии



разыгрывани  
е сюжета



уборка  
игрушек



## **Использование технологических карт способствует:**

- развитию связной речи детей;**
- социально – коммуникативному развитию;**
- развитию познавательных интересов;**
- развитию предпосылок к учебной деятельности;**
- развитию творческой инициативы;**
- развитие двигательных навыков.**

# Творческая лаборатория «Создание единого образовательного пространства для поддержки интереса детей и взрослых



м играм»

Подготовила  
старший  
воспитатель  
Кошелева Н.Ю