

МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №115»

Мастер-класс

**«Использование технологической карты
для организации сюжетно – ролевой игры с
целью формирования инициативности и
самостоятельности детей»**



Подготовила воспитатель 1 кв.к.
Средней группы №10
Черечукина Н.С.

Цель: Привлечение интереса к
использованию
технологической карты
сюжетно – ролевой игры в
работе с детьми дошкольного
возраста и побудить к
дальнейшему применению.



Задачи:

1. Систематизировать знания педагогов о сюжетно – ролевой игре.
2. Познакомить с технологической картой сюжетно-ролевой игры.
3. Формировать у педагогов позитивного настроения, инициативы в творческом процессе.



Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте (в соответствии с ФГОС ДО).

Основным видом игровой деятельности дошкольников являются сюжетно-ролевые игры и игры с правилами.



Через игру осуществляется социализация ребенка в обществе сверстников

Сюжетно-ролевые игры способствуют формированию у дошкольников таких качеств как инициативность, самостоятельность, способность выбирать себе род занятий, участников совместной деятельности. Именно на это ориентирует педагогов федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.



Организация сюжетно—ролевой игры

Успешность сюжетно-ролевой игры зависит от организационной деятельности педагога.

Во-первых, педагогу необходимы условия для развития игрового сюжета (предметно-развивающая среда).

Атрибуты для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

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.

В-третьих, организуя сюжетно-ролевую игру с детьми, педагог должен активно использовать методы и приёмы, направленные на формирование игровых интересов детей, на обогащение содержания игры и на воспитание у них умения жить в коллективе.



Основные методы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой

- **Метод диалога.**
- **Создание проблемных ситуаций.**
- **Прямые и косвенные воздействия на игру и играющих.**



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА — это описание пошагового процесса освоения сюжетно-ролевой игры, с указанием примерных средств реализации, задач и предполагаемых результатов.

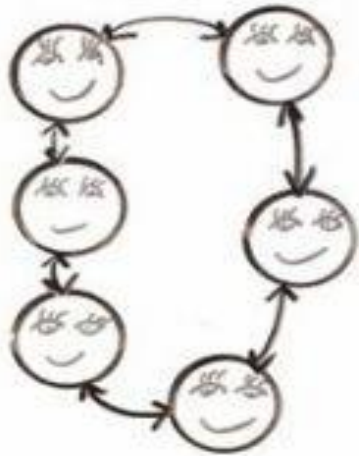


ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА К СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ «Магазин»

Предварительная работа	Сюжетная линия	Задачи	Атрибуты
<p>1. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках»</p> <p>2. Беседы с детьми «Какие магазины бывают и что в них можно купить?» «Кто работает в магазине?», «Правила работы с кассой».</p> <p>3. Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?»</p> <p>4. Дидактические игры: «Подбери атрибуты для игры в магазин», «Идём в супермаркет», «Заказ товара по телефону», «Кому что нужно», «Подбери картинку»</p>	<p>1. Рекламный проспект.</p> <p>2. Объяснение обязанностей и правил.</p> <p>3. Распределение ролей.</p> <p>4. Модель: создание торговых помещений.</p> <p>5. Открытие магазина.</p> <p>6. «В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».</p> <p>7. Закрытие магазина.</p>	<p>1. вызвать у детей интерес к профессии продавца</p> <p>2. формировать навыки культуры поведения в общественных местах</p> <p>3. воспитывать дружеские взаимоотношения.</p>	<p>весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.</p>

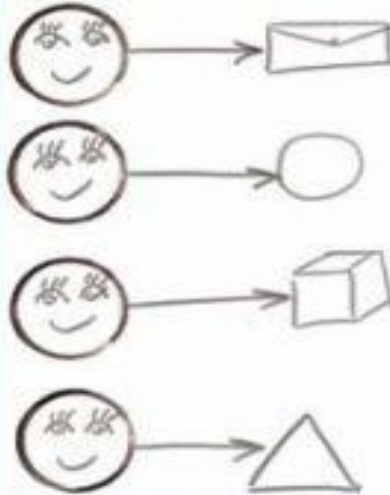


Соотнесите картинку с действием

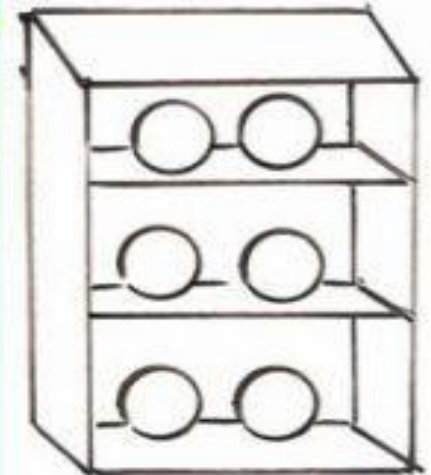


Позови друзей

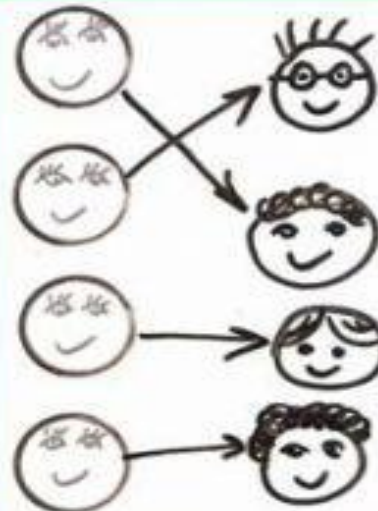
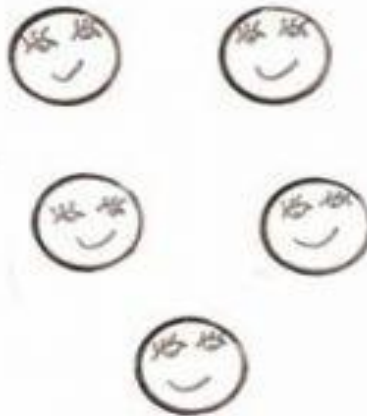
Поиграйте



Распредели роли



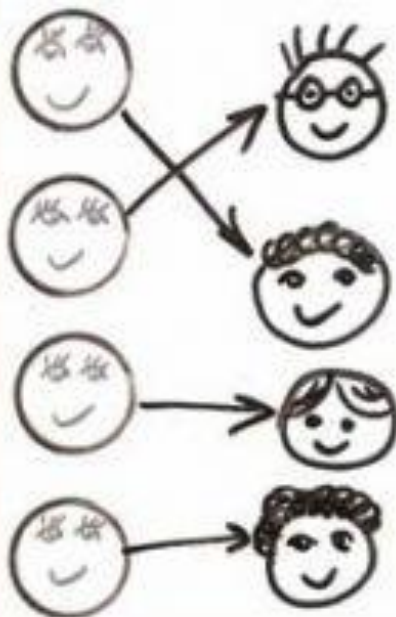
Выбери необходимые предметы



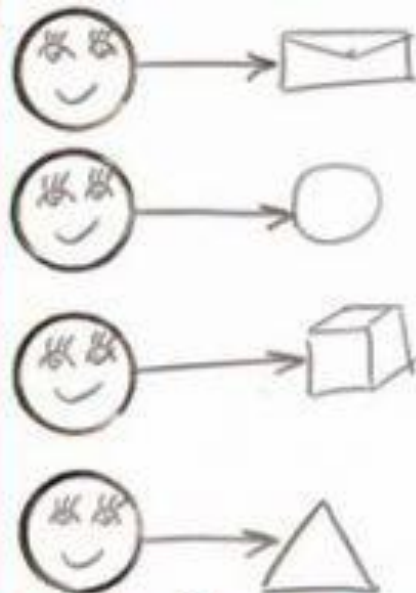
Приберите игрушки



Позови друзей

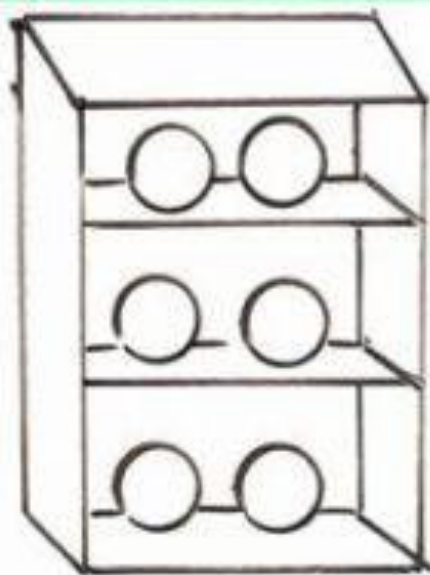
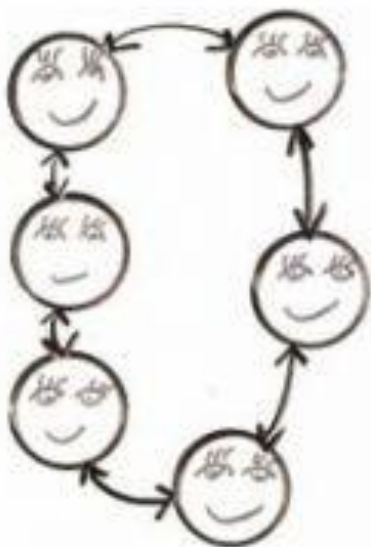


Распредели роли



Выбери необходимые предметы

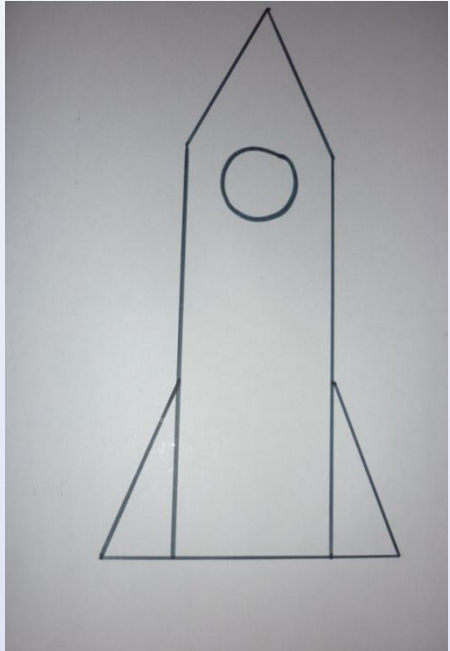
Поиграйте



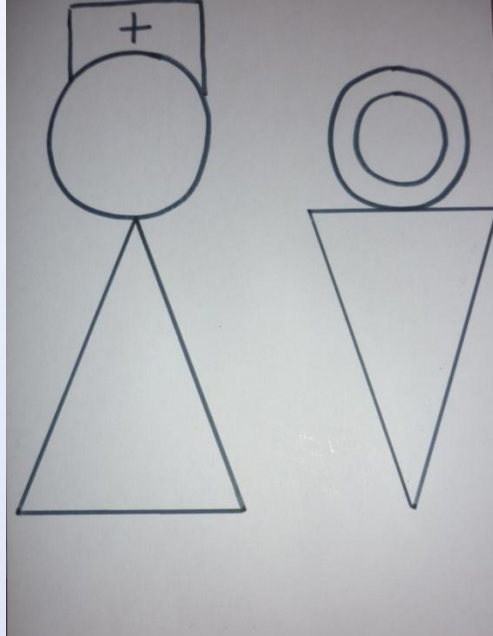
Приберите игрушки

«Путешествие В КОСМОС»

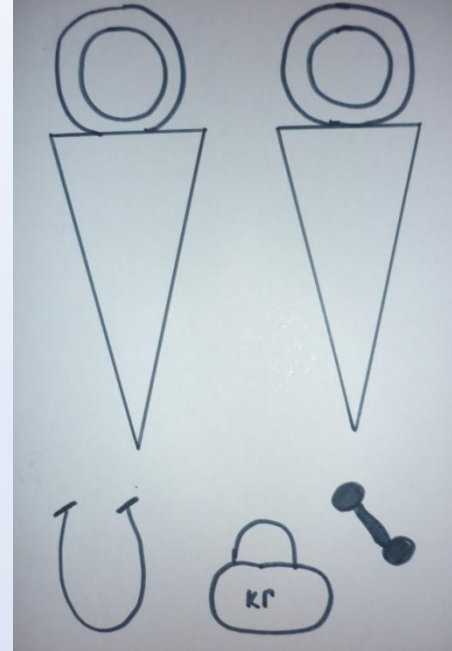




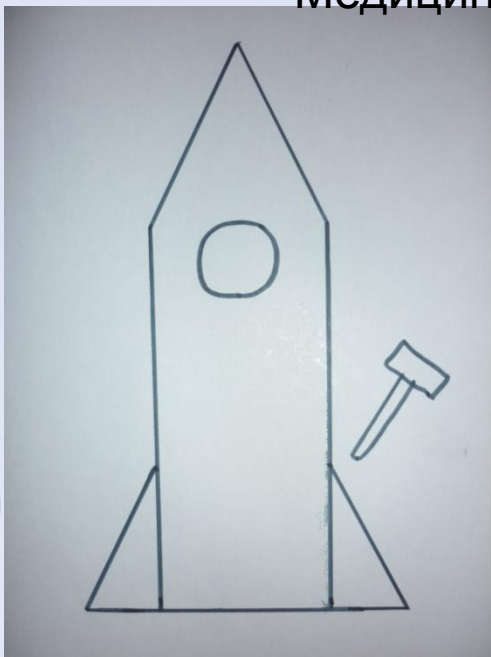
Строительство ракеты



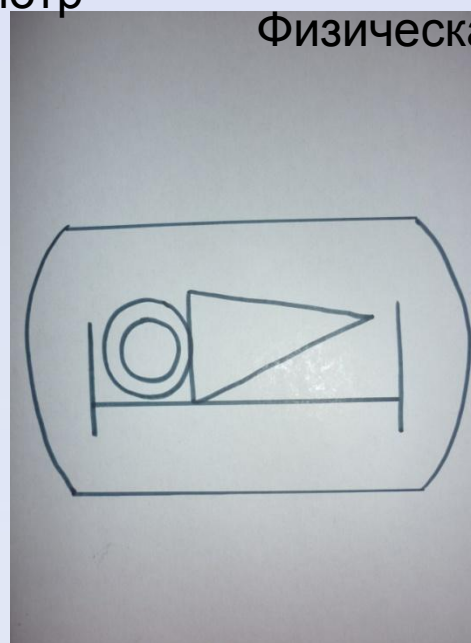
Медицинский осмотр



Физическая подготовка



Поломка ракеты



Болезнь космонавта в полете

**Игра – это, прежде всего, взаимоотношения,
которые формируются поэтапно.**

(А. П. Усова)

Начиная от уровня неорганизованного поведения, проходя:

- стадии одиночных игр,
- игр рядом,
- уровней кратковременного, а затем и долговременного общения, достигая наивысшего уровня
- уровня постоянного взаимодействия на основе общих интересов, симпатий.

