

**Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад "Кораблик"**

Мастер класс на Тему:

**Руководство сюжетно-ролевой игрой детей
младшего дошкольного возраста.**



**Подготовила
Воспитатель
Уткина М.Е.**

**г.о.г. Бор
2023 г.**

Цель: совершенствование педагогов в процессе овладения приёмами руководства сюжетно-ролевой игрой.

Задачи:

1. Кратко познакомить с особенностями сюжетно-ролевой игры младших дошкольников.
2. Отработать наиболее эффективные приёмы руководства (от простого к сложному).
3. Развивать рефлексию, аналитические умения.

Ход работы

1. Введение (приветствие, актуальность)
2. Теоретическая часть (формулировка понятия, выделение составляющих)
3. Практическая часть: Моделирование ситуации и их анализ.

Цель: развитие коммуникативных и аналитических умений.

Итог основной части.

4. Рефлексия.

1-й этап

1. Вступление (сообщение цели, актуальность проблемы)

Подготовительный (сообщение цели, актуальность).

Приветствие

Добрый день, уважаемые коллеги! Вашему вниманию предлагается мастер-класс на тему: «Руководство сюжетно-ролевой игрой детей младшего дошкольного возраста». Конечно, за короткое время поиграть нам не удастся, но некоторые приёмы мы отработаем.

Надеюсь, что тема, которую мы сегодня затронем, будет для вас интересной, а материал, который я приготовила, окажется полезным для вашей профессиональной деятельности.

Игра – особый вид деятельности ребенка: возникает по его потребности, и каждый ее компонент ценен сам по себе. В игре особенно активно формируется психика ребенка, подготавливается переход на новую

возрастную ступень. Она дает возможность в воображаемой ситуации осуществлять любые привлекательные для человека действия, ролевые функции, включаться в разнообразные события, а также одновременно переживать ощущения своей свободы, своего могущества, эмоционального комфорта.

Овладение игрой на уровне самостоятельности открывает воспитанникам возможность играть и рядом, не мешая друг другу (в младших группах), и коллективно (уже в средней группе), начиная с совместного определения замысла. Мастерство воспитателя – в том, что он и творец, и организатор детской игры. Следовательно, главная задача педагога – овладеть правильной организацией игры как самостоятельности ребенка:

во – первых, ее нужно организовывать так, чтобы в игре (в каждом ее виде) предчувствовался будущий урок – нравственный идеал, соответствующий общечеловеческим ценностям. Однако эта цель должна быть поставлена воспитателем только перед собой как организатором игры, но ребенок даже и не подозревает ее как свою цель;

во – вторых, педагог должен содействовать обогащению и самостоятельному накоплению ребенком представлений об образцах для подражания (героям, на которых он хотел бы быть похожим). Создание в воображении этого образа и станет содержанием его игры (люди разных профессий и отношения между ними, литературные герои и их взаимоотношения и т.д.).

в – третьих, организуя игру, педагог продумывает средства игры (роль, атрибуты, игровое пространство). Если материал (средства) детской игры будет негибким, жестоким в своем механическом постоянстве, то игра будет только забавой, времяпровождением, но не образовательной деятельностью.

(С. И. Гессен).

Для того, чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, необходимо её грамотно организовать. Воспитатель должен знать особенности организации игры в детском коллективе. Это требует большого искусства, профессионального мастерства и любви к детям, основанного на знании педагогики и психологии игры.

Термин «руководство игрой» обозначает в педагогической литературе совокупность методов и приемов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями. Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащает содержание,

способствует овладению детьми ролевым поведением. Педагогическое руководство бывает прямое и косвенное.

Сюжетно-ролевая игра младших дошкольников развивается не спонтанно, а постепенно и характеризуется следующими особенностями:

-На 1-м этапе ребёнок в совместной игре с взрослыми подражает его действиям с игрушками.

-2-й этап: дети самостоятельно начинают выполнять усвоенные действия с игрушками, а затем усвоенные действия переносятся на другие предметы.

-3-й этап: появление изобразительной игры. Её содержание - условно-орудийные действия. Ребёнок подражает действиям с предметами, которые он наблюдал в повседневной жизни.

Постановка проблемы

Для воспитателя и родителя руководство игрой является одним из наиболее сложных аспектов. Он должен уметь руководить игрой, исходя из возможностей ребёнка, не подавляя его интересов и инициативы.

Я имею достаточно большой опыт работы, но столкнулась со следующей проблемой: проблема организации детской игры. Зачастую педагог даёт конкретный образец действия, игра схематична и похожа друг на друга. Чтобы этого избежать, можно использовать следующие приёмы:

А теперь представьте себя ребёнком.

1 этап. Прямая инструкция.

Демонстрация приёма

Атрибуты: таз, коробочка – предмет-заместитель мыла, утюг.

Таня, возьми и постирай кукле платье. Как будем стирать? Сними его, натри мыльцем, постирай, повесь на верёвку сушить, а затем погладь. Ах, Танечка, какая ты умница! Какая теперь кукла чистая и нарядная!

Рефлексия

Вы чувствовали самостоятельность сейчас? Нет, вы выполняли чёткую инструкцию, алгоритм действий.

Анализ ситуации

Итак, это было прямое руководство действиями, инструкция, которая раскрывает способ действия. Прямые инструкции подходят на начальном этапе работы с детьми.

2 этап. Косвенная инструкция.

Демонстрация приёма

Атрибуты: таз, коробочка – предмет-заместитель мыла, кубик – предмет-заместитель утюга.

Танечка, посмотри на куклу. «Ах ты, девочка чумазая, где ты платье так измазала?» Как же помочь нашей кукле? Скорее помогай, а то скоро ужин! Мама придёт в садик, а она у нас грязная. Танечка, а что будет утюгом? Какая хорошая девочка!

Рефлексия

-А сейчас выполняли вы четкую инструкцию? Нет.

-В какой ситуации вы были (чувствовали) себя более самостоятельными?

Анализ ситуации

Итак, это было косвенное руководство: использование художественного слова для привлечения внимания. Тем самым я спровоцировала на действия ребёнка.

3 этап. Проблемная ситуация.

Демонстрация приёма

Кукла плачет и не хочет идти в садик. Почему? Что случилось?

Рефлексия

-Вы выполняли какую-либо инструкцию? Нет. Я поставила проблему.

-А раскрывался ли способ действия? Нет. Ребёнок сам выбирал способ действия.

Таким образом, это были приёмы руководства сюжетно-ролевой игрой младшего дошкольного возраста с использованием проблемных ситуаций.

Хотела бы узнать ваше мнение, насколько эти приёмы эффективны и считаете ли вы их применимыми?

Итог

Сегодня мы познакомились с некоторыми приёмами руководства сюжетно-ролевой игрой:

- выполнение прямых инструкций;
- косвенные инструкции;
- создание проблемных ситуаций.

Проблемные ситуации особенно эффективны, так как предоставляют детям проявлять инициативу, действовать по интересам.

Спасибо!



