**Педагогическая викторина «Обогащение социального мира ребёнка через расширение тематики сюжетно-ролевых игр».**

**Цель:** активизировать и систематизировать знания педагогов в вопросах обогащения социального мира ребёнка через расширение тематики сюжетно-ролевых игр.

**Ход педагогической викторины:**

**Ведущий:** Сегодня в нашем детском саду для педагогов пройдёт викторина «Обогащение социального мира ребёнка через расширение тематики сюжетно-ролевых игр».

Кто присутствует здесь в зале,

Кто считает строго баллы,

Ну, конечно – же, они –

Наше строгое жюри.

Итак, нам необходимо выбрать строгое жюри.

1.

2.

3.

**Ведущий:** Давайте поприветствуем участников команд. Мы начинаем, желаю командам удачи, успехов в предстоящем состязании. Чтобы поближе познакомиться, предлагаю вам выбрать в своей команде капитана и представить свою команду. Приветствуется творчество, фантазия, смекалка команды (название, девиз). Сегодня вас ждут конкурсы, игры, сюрпризы, поэтому просим вас быть активными участниками викторины.

**Конкурс «Планёрка».**

**Задание №1.** Спланируйте предварительную работу к сюжетно - ролевой игре «Шоферы».

**Задание №2.** Спланируйте предварительную работу к сюжетно - ролевой игре «Семья».

**Конкурс «Виртуозы».**

Командам выдаются листок и ручка. Необходимо за ограниченное время перечислить как можно больше сюжетно-ролевых игр (СРИ), и к каждой перечисленной игре по 5 атрибутов. Побеждает команда, перечислившая наибольшее количество СРИ.

**Конкурс «Программисты».**

На листке бумаге напечатано программное содержание по сюжетно-развивающимся играм. Командам за определенное время необходимо определить соответствующую возрастную группу.

1. Формировать умения осуществлять разнообразные условные игровые действия с сюжетной игрушкой, предметом: связывать 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником. (От 2 до 3 лет.)

2. Формировать умения принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, элементарный игровой диалог с партнером-сверстником. (От 3 до 4 лет.)

3. Формировать умения изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры. (от 4 до 5 лет)

4. Формировать умения комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. (От 5 до 7 лет.)

Побеждает команда, определившая правильно возрастную группу в программном содержании.

**Конкурс «Интрига».**

Педагогические ситуации. Команды по жребию вытаскивают педагогические ситуации. Одна команда разыгрывает педагогическую ситуацию, а представителю с противоположной команды (в роли педагога) необходимо должен решить эту ситуацию.

**Педагогическая ситуация**

Маша, Ваня и Кирилл решили играть в «Морское путешествие».

«Чур, я капитан корабля», - говорит Ваня. «Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан», - запротестовали Маша и Кирилл

*Как воспитателю разрешить данную ситуацию?*

*Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?*

**Педагогическая ситуация**

Максим быстро взял себе игрушки для игры в «Космическое путешествие»: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и «космическое питание», и «солнечные батареи» для перезарядки двигателей. «А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть», - сказали ребята.

*Как поступить воспитателю в данной ситуации?*

*Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?*

**Педагогическая ситуация**

Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали это и после напоминания воспитателя.

*Какова должна быть реакция педагога?*

**Педагогическая ситуация**

Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

*Как поступить воспитателю?*

**Педагогическая ситуация**

Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечания воспитателя отвечают, что они играют в «войну».

*Как должен поступить педагог?*

**Педагогическая ситуация**

Дети повторяют в игре «некрасивое» поведение взрослых.

*Как должен отреагировать на это воспитатель?*

**Педагогическая ситуация**

Девочка пришла в группу. Ребята приглашают её в игры. Но она от всех приглашений отказывается.

*Как отреагировать в этом случае воспитателю?*

*Как правильно вовлечь девочку в игру?*

В конце подводятся итоги педагогической викторины. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов.