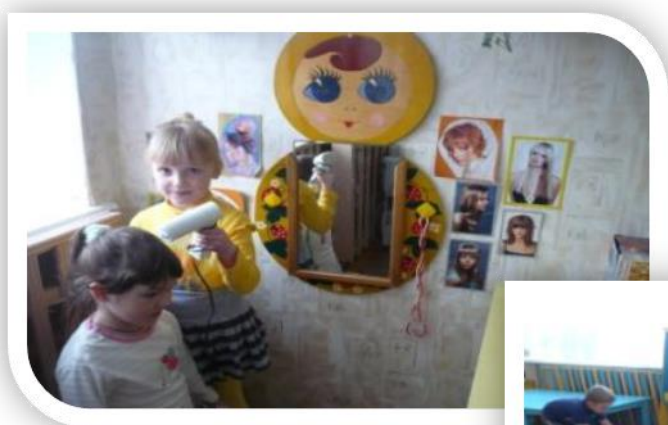


Новоаганское муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида «Лесная сказка»

"Сюжетно-ролевая игра как средство развития дошкольников"

Семинар для педагогов ДОУ



Организатор:
методист Быльцева И.А.

пгт. Новоаганск, 2013г.

Тема мероприятия: «Сюжетно-ролевая игра как средство развития дошкольников»

Цель: повышение уровня профессиональной компетентности педагогов при организации сюжетно-ролевых игр.

Задачи:

1. Актуализировать, расширить представления педагогов о методах и приемах по организации и управлению играми.
2. Развивать творческий подход в организации и управлении игрой, повышать педагогическое мастерство воспитателей.
3. Способствовать использованию в практике современных требований к организации игр.

Дата проведения – 25 января 2013 года

Категория слушателей – педагоги НМБДОУ ДСКВ «Лесная сказка»

Количество слушателей – 18 человек

Организаторы мероприятия – Быльцева И.А., методист

Выступающие – воспитатели: Безмателных Л.А., Львова А.И., Мавлютова Н.Х., учитель-логопед Деликатная В.Н.

План проведения

1. Теоретические основы организации и руководства сюжетно-ролевыми играми.
 - 1.1. Общая характеристика сюжетно-ролевой игры
 - 1.2. Структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.
 - 1.3. Организация сюжетно—ролевой игры
 - 1.3.1. Мастер-класс «Сюжетно-ролевая игра «Больница». *Учитель-логопед Деликатная В.Н.*
 - 1.4. Развитие сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте
 - 1.4.1. Особенности сюжетно-ролевых игр в младшем дошкольном возрасте. *Выступление воспитателя Безмателных Л.А.*
 - 1.4.2. Особенности сюжетно-ролевых игр в среднем дошкольном возрасте. *Выступление воспитателя Мавлютовой Н.Х.*
 - 1.4.3. Особенности сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте. *Выступление воспитателя Львовой А.И..*
2. Современные темы сюжетно-ролевых игр. Плюсы и минусы современных игр.
 - 2.1. Презентация сюжетно-ролевых игр современной направленности
3. Рефлексия.

Предварительная работа:

Подготовить одну сюжетно-ролевую игру современной направленности.
Продумать:

1. Предварительную работу
2. Атрибуты
3. Цель игры.
4. Игровые роли
5. Ход игры

Оборудование: мультимедийное оборудование, мольберт, ватман, бланки для рефлексии

Ход семинара

1. Теоретические основы организации и руководства сюжетно-ролевыми играми.

Дошкольный возраст – самое начало жизни ребенка, когда он только-только начинает осознавать себя личностью с собственными желаниями и возможностями и открывает для себя окружающий мир. Этот период считается классическим возрастом игры. И в частности одной из самых развитых её форм, который в психологии и педагогике получил название сюжетно-ролевой (или творческой).

1.1. *Общая характеристика сюжетно-ролевой игры*

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними.

Многочисленные исследования отечественных ученых (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Б. Г. Ананьев, А. П. Усова и др.) показали, что сюжетно-ролевая игра наиболее полно формирует личность ребенка и поэтому является важнейшим средством воспитания, психического развития и социализации детей дошкольного возраста.

К. Д. Ушинский определил игру как посильный для ребёнка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Детские игры отражают окружающую социальную среду, дающую «... материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой»

Этот вид детской деятельности можно рассматривать с разных позиций.

Игра - это отражение ребенком окружающей реальности; и хотя оно основывается на воображении ребенка, в этой условной обстановке реальные действия играющих, реальные и искренние детские эмоции. В игре ребенок комбинирует, объединяет свои впечатления и жизненный опыт.

Игра – это импровизация, ребенок не говорит длительно свою роль, не продумывает ее, замысел игры развивается спонтанно, непредсказуемо.

Игра – это самостоятельная деятельность ребенка, в ней ребенок впервые вступает в общение со сверстниками, с партнерами по игре, учится устанавливать с ними отношения, основанные на симпатии, дружбе, взаимопомощи, осваивается детьми социальный опыт, мир человеческих отношений.

Игра - это школа воспитания чувств дошкольников, их нравственных качеств. Именно сформированные в игре моральные качества влияют на поведение ребенка в жизни, и наоборот, навыки, приобретенные в результате ежедневного общения детей друг с другом и с взрослыми, получают дальнейшее развитие в игровых ситуациях.

Игра – это средство интеллектуального развития ребенка. Знания, представления, умения, навыки, полученные в процессе обучения, в семье, находят непосредственное отражение и практическое применение в детских играх.

Игра – действенное средство коррекции нарушений эмоционально-волевой и познавательной сферы, речи, общей и мелкой моторики.

Игра – это способ развития детского воображения и творческих способностей, радость творчества, радость созидания. Они проявляются в поиске средств для воплощения игрового замысла, в подборе атрибутов и предметов-заменителей для игры, развитии игрового сюжета, интерпретации ребенком роли в сюжетно-ролевой игре. Создавая своими руками необходимые для игры атрибуты, ребенок открывает и развивает свои способности, на этой основе рождается его увлеченность, иногда призвание, мечта.

Игра – это подготовка ребенка к взрослой жизни. Большинство детских сюжетно-ролевых игр отражает труд взрослых: малыши подражают воспитателю, врачу, шоферу, летчику, пожарному, отражают бытовые действия членов семьи и их отношения. В игре закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду.

В игре ребенок обладает возможностью проявлять способность, казалось бы, не характерную для дошкольников, к самовоспитанию.

Игра – это работа ребенка над самим собой. Это, не означает, что ребенок сознательно ставит перед собой цель самосовершенствоваться. Нет, ребенок и не думает об этом: он просто играет – летит на самолете, гонится за пиратами по южным морям и т.д. Вот тут, незаметно для него и осуществляется большая работа изменения самого себя: весело, играючи осваивает он новые пласты жизни; тренирует память, мышление, воображение; получает новые знания о взаимоотношениях людей, о природе и окружающей действительности.

Через игру осуществляется социализация ребенка в обществе сверстников. В Федеральных государственных требованиях социализация выделена в отдельную образовательную область, в содержание которой входит и **развитие игровой деятельности детей;**

1.2. Структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

В структуре сюжетно-ролевой игры выделяют следующие компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является **сюжет**, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (крутить руль автомашины, готовить обед, учить рисовать учеников и т.д.) - одно из основных средств реализации сюжета.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на:

- бытовые (игры в семью, детский сад),
- производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин и т. д.),
- общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу и т.д.).

Сюжет игр зависит как от собственного опыта ребенка, так и от внешних факторов (эпохи, культурных, географических, природных условий, важных исторических событий). В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей: игры в семью, школу, больницу и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются и в самой жизни.

Следующий компонент – **содержание игры**. Д.Б.Эльконин определил его как, «то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности»

Содержание игры зависит от глубины представлений ребенка об окружающей действительности и от возраста. Первоначально в игре отражается только внешняя сторона деятельности (с чем человек действует: «человек - предмет»). Затем, по мере понимания ребенком отношения человека к своей деятельности, элементарного постижения общественного смысла труда, в играх начинают отражаться взаимоотношения людей («человек - человек»), а сами предметы легко заменяются (кубик - кусок мыла, хлеб, утюг, машинка) или мысленно представляются («как будто у меня акваланг и я опускаюсь на дно океана»).

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью **роли**, которую он на себя берет. Таким образом, роль - это средство реализации сюжета. А для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры. Отступление кого-либо из играющих от правил вызывает протесты у партнеров по игре. Это возникает вследствие того, что образцы поведения детей различны.

Развитие роли в сюжетно-ролевых играх происходит на протяжении всего дошкольного детства: от исполнения ролевых действия (варить, купать, мыть и т.д.) к ролям-образам (я – мама, я – шофер и т.д.).

Дети играют в то, что они воспринимают вокруг и что является для них особенно привлекательным. Но что же именно в окружающей действительности стимулирует игру дошкольника? И всякие ли яркие впечатления ребенка дают материал для ролевой игры? Я предлагаю вам рассмотреть ситуацию, описанную Д.Б.Элькониным.

Анализ ситуации (Экспериментальная ситуация, описанная Д.Б.Элькониным)

«Воспитатель подготовительной группы организовала для детей экскурсию в зоопарк, в ходе которой знакомила ребят с разными животными – с их внешним видом, повадками, образом жизни т.д. По окончании экскурсии она побеседовала с детьми о тех животных, которых они наблюдали в зоопарке, ввела в группу игрушки этих животных, ожидая, что они начнут играть в «Зоопарк». Однако дети ни в первый, ни в последующие дни в запланированную воспитателем игру не играли.

Тогда воспитатель повторила экскурсию в тот же зоопарк. Но в ходе второй экскурсии она знакомила детей не только с животными, но и с деятельностью сотрудников зоопарка: кассир продает билеты, контролер их проверяет и пропускает посетителей, сотрудники, которые

осуществляют кормление и уход за животными, ветеринар лечит заболевших животных, ставит им прививки, экскурсовод рассказывает посетителям о животных и т.д. В этот же день дети организовали игру в «Зоопарк» в группе Постепенно в игру вводились новые персонажи, усложнялся сюжет.»

- Как вы думаете, почему игры не получилось после первой экскурсии?

Первая — это сфера предметов (вещей), как природных, так и созданных руками человека; вторая—сфера деятельности людей и их отношений. Данные результаты свидетельствуют о том, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними и что ее содержанием является именно эта реальность. Таким образом, содержанием развернутой, развитой формы ролевой игры являются не предметы, не машины, не сам по себе производственный процесс, а отношения между людьми, которые осуществляются через определенные действия, т.к. деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты игр многообразны и изменчивы.

1.3. 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.

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.

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.

Рассмотрим некоторые приемы на примере игры «Путешествие на корабле». Эти приемы служат подготовительным этапом к игре.

- 1. Беседа** с целью выявления представлений детей о содержании игры, жизненных наблюдений и конкретных знаний.

Вопросы: «Кто видел настоящий корабль?», «Кто работает на корабле?», «Что делает на корабле капитан, матросы, радист, сигнальщик, кок, рулевой, пассажиры?»

2. **Чтение произведений** «морской» тематики (например, повести Л.Кассиля «Далеко в море»). В беседе о прочитанном уточняются знания обязанностей членов экипажа, и кому что нужно для работы.
3. **Выбор атрибутов и игрушек**, необходимых для игры (например, штурвал, бескозырки, подзорная труба, спасательные круги т.д.)
4. **Рассматривание иллюстраций и составление рассказа по картинкам**; при этом воспитатель может подсказывать слова, с которых можно начать рассказ «Однажды», «В один прекрасный день на море» и т.д.
5. **Распределение ролей** перед игрой. Детям предлагается самостоятельно решить, кто кем хочет быть на корабле. Недопустимо со стороны воспитателя принуждение, навязывание тем, игровых ролей, форм игры (индивидуальная или групповая). У детей не должно возникать чувство, что в детском саду «надо играть, как велят, а не как хочется»
6. **Уточнение важных моментов, совместное сложение сюжета.** Вместе с детьми решаются, какие правила игры могут быть установлены, определяется сюжет.

Для того, чтобы дети могли реализовывать 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.

Сделать именно совместное сюжетное сложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане. Игра-придумывание позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий. 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.

Возникает вопрос: что и как «продумывать»? 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. Любая инициатива участников должна быть вне критики педагога, тогда дети почувствуют свободу, удовольствие от сотворчества.

Всю работу по формированию совместного сюжета можно начинать с детьми старшей группы и продолжать в подготовительной группе детского сада.

Но, уделяя особое внимание обогащению содержания игры, не стоит стремиться сразу включать в игру ровно столько участников, сколько было запланировано ролей в сюжете, и каждому предписывать определенные ролью действия. Стремясь к порядку в игре, можно уничтожить сам дух игры как свободной деятельности. Дети, подчиняясь команде воспитателя, становятся пассивными объектами его воздействия. Такая игра, кроме как конкретизации знаний о (почте, стройке, магазине и т.д.) ничего не развивает в ребенке (ни умения самостоятельно соотносить свои ролевые действия с действиями партнеров, подключаться к их игре, ни умения менять роли в процессе игры).

Важно научить ребенка находить для себя роль, подходящую по смыслу к ролям сверстников с которыми он хотел бы поиграть, а для этого необходимо учить ребенка сменять принятую роль на новую. На практике обычно воспитатели не ставят перед собой такую задачу.

Каким же образом можно формировать эти умения у детей? Решение этой задачи возможно только при наличии субъект – субъектного взаимодействия воспитателя с детьми, в совместной игре воспитателя и дошкольников, где взрослый является не руководителем, а участником, партнером детей в этом творческом процессе. Игра должна разворачиваться особым образом, так, чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотносить его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры для разворачивания интересного сюжета. Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

1. использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;
2. отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

Остановимся подробнее на первом условии. Любая интересующая детей тема, которую воспитатель хочет использовать в игре, должна быть представлена так, чтобы одна из ролей (основная) была непосредственно связана с несколькими другими ролями, относящимися к этой же смысловой сфере. Тогда, возможный состав ролей принимает вид «куста»:

→ дополнительная роль 1 (событие 1)

Основная роль 1 → дополнительная роль 2 (событие 2)

→ дополнительная роль 3 (событие 3)

→ основная роль 2 (вводится в конце игры)

В качестве примера приведем ролевой «куст» к сюжетно – ролевой игре «Путешествие на корабле»:

→ пассажир

Капитан → матрос

→ радист

→ капитан другого судна (вводится в конце игры)

Приведенные схемы помогут воспитателю разворачивать совместную игру с детьми. Однако запланированный воспитателем сюжет должен выглядеть для детей импровизацией – интересными предложениями, вносимыми по ходу игры партнером – взрослым.

Влияние воспитателя на игровые действия детей заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативу детей. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями.

Но в любом случае следует соблюдать два основных правила:

- дети вовлекаются в игру только по их желанию,
- дети должны иметь полную свободу «выхода» из игры.

- воспитатель не «диктует», а предлагает детям в игре ту или иную роль, событие как равный партнер.

Мастер-класс «Организация сюжетно-ролевой игры «Больница». Учитель логопед Деликатная В.Н.

1.4. Развитие сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте

Как уже говорилось ранее сюжет, содержание сюжетно-ролевой игры зависят от возраста детей. Просмотреть, как развивается сюжетно-ролевая игра в дошкольном возрасте, нам помогут выступления наших коллег.

Особенности сюжетно-ролевых игр в младшем дошкольном возрасте

Выступление воспитателя Безматерных Л.А.

Особенности сюжетно-ролевых игр в среднем дошкольном возрасте

Выступление воспитателя Мавлютовой Н.Х.

Особенности сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте

Выступление воспитателя Львовой А.И.

Игра – это, прежде всего, взаимоотношения, которые формируются поэтапно (А. П. Усова), начиная от уровня неорганизованного поведения, проходя стадии одиночных игр, игр рядом, уровень кратковременного, а затем и долговременного общения, достигая наивысшего уровня – Уровня постоянного взаимодействия на основе общих интересов, симпатий.

1. **Уровень неорганизованного поведения**, которое ведет к разрушению игр других детей (младший дошкольный возраст).
2. **Уровень одиночных игр**. Он характеризуется тем, что ребенок не вступает во взаимодействие с другими детьми, но и не мешает им играть. То, что ребенок сосредоточен на своей игре и не мешает другим, является предпосылкой для перехода к совместным играм.
3. **Уровень игр рядом** проявляется в том, что двое – трое детей могут играть за одним столом, на ковре, в кукольном уголке, но каждый действует в соответствии со своей игровой целью, реализуя свой замысел. У ребенка складывается понимание, как надо относиться к игре другого, создаются условия для естественного объединения играющих.
4. **Уровень кратковременного общения**. Ребенок на какое-то время подчиняет свои действия общему замыслу и соотносит их с действиями других. Но дошкольник пока не чувствует своей связи и зависимости в общей деятельности.
5. **Уровень длительного общения** – взаимодействия на основе интереса к содержанию игры, к тем действиям, которых она требует. Ребенок

обладает начальными формами ответственного отношения к своей роли в общей игре.

6. **Уровень постоянного взаимодействия на основе общих интересов, избирательных симпатий.** Дети, объединенные общими интересами, способны уступать друг другу в выборе сюжета, распределении ролей, согласовывать свои действия.

2. Современные темы сюжетно-ролевых игр. Плюсы и минусы современных игр.

«Игра, как затопленная Атлантида,
находится на грани исчезновения»

Шмаков С.А

Вторую часть семинара я хочу посвятить современным играм.

На сегодняшний день можно констатировать, что детская игра стала другой. Я не буду делать оценку, стала детская игра лучше или хуже, оставим это компетентным экспертам. Остановимся на том, что она просто стала другой. И процесс этот вполне закономерен, если рассматривать изменившуюся социальную действительность. Меньше стало многодетных семей, где сюжетные игры передаются от старшего поколения к младшему. Исчезли дворовые сообщества, где ребенок учился играть.

Появилась новая игровая реальность в виде компьютерных игр, которые все чаще становятся основой игровых сюжетов.

Современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов, и брать на себя роли телевизионных героев.

Еще одной особенностью игр современных дошкольников ученые считают отсутствие традиционных профессиональных сюжетов (повар, моряк, почтальон).

- Я предлагаю выделить положительные и отрицательные стороны современных детских игр. *(Совместное обсуждение. Высказывания записываются на ватмане)*

«+»	«-»
Не меняется суть игры: при всем многообразии сюжетов за ними скрывается принципиально одно и то же содержание — деятельность людей, их поступки и отношения.	Из игр уходит воспроизведение трудовой действительности.
.....	

Развивая тему детской игры современной направленности, я представляю вашему вниманию домашние задания наших коллег, которое заключалось в представлении одной игры современной тематики.

Представление игр

3. Рефлексия

И в заключении я предлагаю участникам заглянуть в это «ОКНО». Когда мы смотрим в окно, видим много разного: и хорошего, и негативного, и интересного.

Я попрошу вас отметить что интересного, нового вы «увидели» сегодня. Что понравилось, вызвало положительные эмоции, оказалось полезным. А что, может быть, показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось непонятным, или представленная информация оказалась не нужной и бесполезной.

(Участники заполняют предварительно заготовленные бланки)

**Семинар
«Сюжетно-ролевая игра как средство развития
дошкольников»**

ПЛЮС

МИНУС

ИНТЕРЕСНО

**Семинар
«Сюжетно-ролевая игра как средство развития
дошкольников»**

ПЛЮС

МИНУС

ИНТЕРЕСНО

повышение уровня знаний и умений воспитателей при организации сюжетно-ролевой игры; совершенствовать умения находить выход в сложных педагогических ситуациях, расширять представления педагогов в методах и приемах управления сюжетно-ролевыми играми; развивать творческий подход в организации и управлении игрой, повышать педагогическое мастерство воспитателей, их творчество.

повысить значимость организации игры в воспитательно-образовательном процессе ДОУ

Задачи:

1.

Актуализировать имеющиеся у педагогов-психологов знания по развитию игровой активности детей дошкольного возраста, по организации игровой деятельности.

Способствовать использованию в практике современных требований к организации игр.

Совершенствовать у педагогов-психологов навыки использования оборудования сенсорной комнаты для развития игровой активности дошкольников

Цель:

1. повышение уровня знаний и умений воспитателей при организации сюжетно-ролевой игры;

2. совершенствовать умения находить выход в сложных педагогических ситуациях, расширять представления педагогов в методах и приемах управления сюжетно-ролевыми играми;

3. развивать творческий подход в организации и управлении игрой, повышать педагогическое мастерство воспитателей, их творчество.

Предварительная работа: консультация на тему: «Методы и приемы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой», подготовка каждой командой сюжетно-ролевой игры.

План семинара.

1. Лекция о методике организации и управления сюжетно-ролевыми играми.

2. Деловая игра.

Цель: Повышение уровня профессиональной компетентности участников семинара через использование проектной деятельности в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

1. Представить опыт работы педагогов ДОУ и дать рекомендации молодым воспитателям по созданию проектной деятельности сюжетно-ролевых игр с детьми дошкольного возраста.

2. Разработать совместно с участниками семинара творческий проект на примере сюжетно-ролевой игры.

