***Добрый день, уважаемые коллеги!***

         СЛАЙД №1.

Меня зовут Конова Анна Александровна. Я работаю воспитателем в Детском саду №48 комбинированного вида Советского района г.Казани.

 Представляю вам мастер-класс по теме: «Роль сюжетно-ролевой игры в развитии связной речи детей».

СЛАЙД №2.

Цель мастер-класса - представить педагогам опыт работы  по развитию связной речи детей в рамках  сюжетно-ролевой игры в детском саду.

Ожидаемый результат: повышение уровня профессиональной компетенции педагогов по использованию сюжетно-ролевой игры для развития связной речи детей дошкольного возраста.

***1. Теоретическая часть.***

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования направлен на формирование у детей дошкольного возраста умений жить в сложном, быстро меняющемся мире, взаимодействовать с окружающими людьми, жить в социуме.

СЛАЙД №3.

Как педагогу детского сада решить поставленные задачи? Какой путь выбрать?

     А помогает мне  в этом старое, проверенное годами средство - сюжетно-ролевая игра. Именно она объединяет все представленные формы в единое целое.

СЛАЙД №4.

Анализ моей педагогической деятельности показывает, что дети стали меньше играть в сюжетно-ролевые игры, их выбор сюжетов ограничен, игровые умения недостаточно развиты.

Игра - это не просто развлечения, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок познает не только окружающий мир, но и самого себя, свое место в этом мире. Играя, дети накапливают знания, осваивают язык, общаются, развивают мышление и воображение. Джанни Родари утверждает, что именно в игре ребенок свободно владеет речью, говорит то, что думает, а не то, что надо. В игре нет схем и правильных образцов, ничто не сковывает ребенка. В работе с детьми я стараюсь не поучать и обучать, а играть с ними, фантазировать, сочинять, придумывать. От уровня развития игры зависит развитие мышления, воображения и речи.

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Стараюсь направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

СЛАЙД №5.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера деятельности, которая воспроизводится детьми. Сюжеты игр разнообразны.

При этом использую косвенные и прямые приемы.

**Косвенные приемы** – без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).

**Прямые приемы** – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Стремлюсь оказывать влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогаю детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

СЛАЙД №6.

Я считаю, что развитие и успех сюжетно-ролевой игры в дошкольном образовательной учреждении во многом зависит от:

- профессиональной компетенции;

- мастерства педагога;

- учета возрастных и индивидуальных особенностей детей;

- правильного руководства и четкой организации игры.

***2. Практическая часть.***

СЛАЙД №7.

Так, например, моим воспитанникам очень нравится **сюжетно-ролевая игра «Зоопарк».** Цель игры: развить речь, навык чтения простых слов, расширить представления о животном мире, научить составлять простые рассказы.

Оборудование: игрушки (животные: лиса, заяц, волк, медведь, коза), карточки с надписями названий животных, предметные картинки с изображением еды для животных, клетки, билеты.

Описание игры: Воспитатель выбирает себе игрушку, надпись к ней и карточку с изображением еды животного, кладет карточки рядом с животным и говорит: «Давайте поиграем в зоопарк. Посмотрите, у меня здесь клетка с лисой. Вы будете посетителями зоопарка, а я экскурсоводом, отвечающим за эту клетку. Видите, я подобрала ей надпись «Лиса» и положила еду, которую она ест. А теперь послушайте, что я могу рассказать об этом звере: «Лиса – это дикое животное. Она живет в лесу. Семья лисы: мама - лиса, папа - лис и детишки – лисята. Лиса – хищник, поэтому я положила ей в клетку мясо. Лиса хитрая, рыжая и пушистая. Есть много сказок про лису: «Лиса и петух», «Колобок», «Теремок» и другие.

А теперь вы берите себе животное, нужные карточки и давайте играть в «Зоопарк».

После этого каждый ребенок должен взять игрушку-животное, найти карточку с названием животного и «еду», затем сделать клетку и составить рассказ. Дети превращаются в посетителей зоопарка, получают билеты. На входе ставится «контролер», который будет проверять билеты.

Во время экскурсии по зоопарку ребенок, к клетке которого все подошли, должен изображать экскурсовода, рассказывая о своем животном. Если ребенок затрудняется, воспитатель должен помочь наводящими вопросами.

А сейчас я приглашаю коллег для участия в сюжетно-ролевой игре «Зоопарк».

*(проводится игра с педагогами)*

*Из опыта работы вижу, что сюжетно-ролевая игра развивает не только связную речь, но и накапливает знания, развивает мышление и память. Посредством сюжетно-ролевой игры воспитывается творческое воображение ребенка, происходит ознакомление с современной социальной действительностью. Я ставлю перед собой задачу – помочь ребенку выбрать из массы жизненных впечатлений самые яркие, которые послужат сюжетом хорошей игры через использование разнообразных форм и методов работы по расширению представлений детей об окружающем мире (в ходе подготовки педагогов к игре).*

***3. Рефлексия.***

Уважаемые коллеги! Наша экскурсия по зоопарку закончилась. Прошу вас на предложенных шаблонах нарисовать эмоцию, которую вы испытали во время нашей экскурсии:

- «улыбка» - мне понравилось;

- «равнодушие» - понравилось, но не очень;

- «грусть» - не понравилось.

СЛАЙД №8. Спасибо за внимание!