

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 22

КОНСТРУКТОР СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ В РЕЖИМЕ ДНЯ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

Семинар – практикум для педагогов города Батайска



Декабрь 2021

Мотивация на игру

1. «Я хочу играть!»

Состояние внутренней свободы.
Право выбора.

2. «Что надо знать, чтобы играть»

Развитие мышления, образности,
познавательной активности

Игра

3. «Надо играть так, а не иначе»

Умение взаимодействовать и
придерживаться определенных
правил

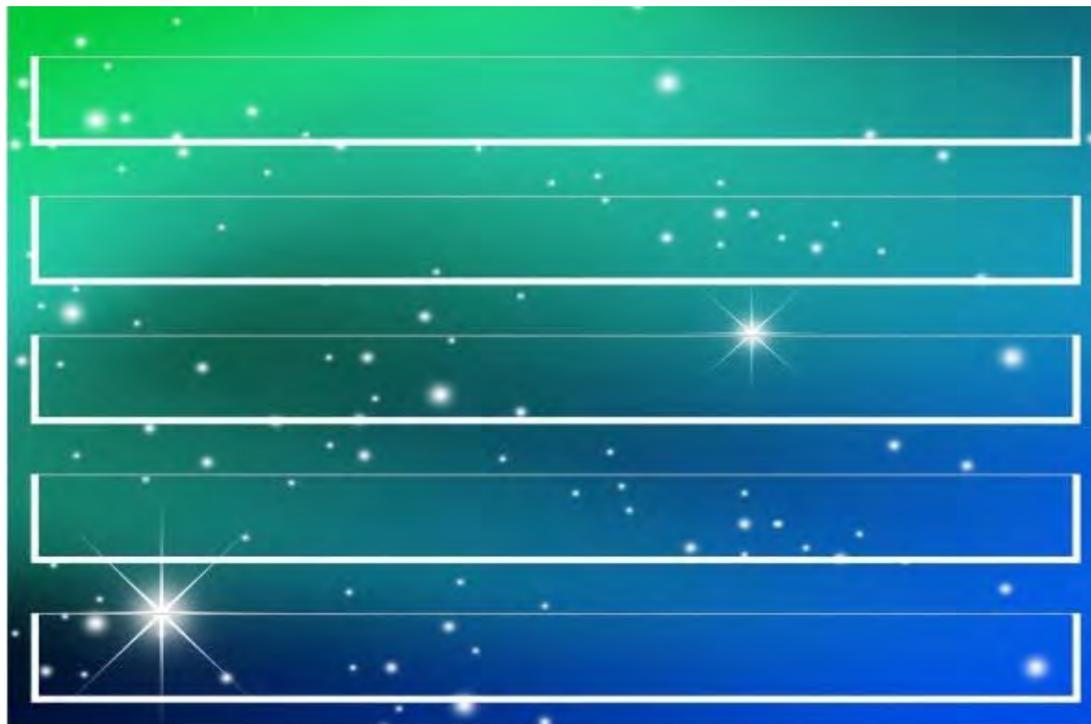
4. РПС группы

Использование возможностей
развивающей среды группы

Технология «Говорящих стен»



Мотивация «Хочу играть»





Технология Л. В. Свирской «Детский совет»



- Интегрируются все образовательные области, поскольку даже при обсуждении темы проекта развиваются коммуникативные навыки, речь, умение отвечать на вопросы, формулировать мысль, делиться имеющимися знаниями.
- При работе в группах формируется социальная компетентность — умение выбирать лидера, отстаивать свою точку зрения, уступать друг другу.
- Вся развивающая среда подбирается таким образом, чтобы у детей в полной мере был выбор игровой мебели, игровых наборов, атрибутов к играм, предметов - заместителей.

Утренний
сбор, план
дня

Утро
радостных
встреч

Вечерний
сбор, итоги
дня

Детский
совет



Воспитатель → «Детский совет»



Поддерживает их инициативу и креативность

Демонстрирует партнерский стиль взаимоотношений

Создает позитивный эмоциональный настрой на игру

Помогает формулировать суждения, аргументировать свои высказывания

Учит разрабатывать план действий.

Планирование сюжетно – ролевой игры в режиме дня

Неделя сюжетно – ролевой игры

Понедельник
Что мы знаем

Вторник
Что хотим
узнать

Среда
Усвоение
нового
материала

Четверг
Обогащение
РППС группы

Пятница
Сюжетно –
ролевая игра

Игра в режиме дня

Утро
Выбор игры
«Говорящая
стена»

Утро
«Детский
совет»

1 половина дня
НОД – новые
знания

2 половина дня
Организация
игры

Вечер
Детский совет
– подведение
ИТОГОВ



Сюжетно – ролевая игра «Семья»

- 1. Умеют ли дети в игре выстраивать последовательность событий?
- 2. Ориентируются ли они на своих партнеров?
- 3. Умеют ли комбинировать предложенные самим ребенком и партнером по игре события в общем сюжете в процессе игры?
- 4. Каким образом можно закончить игру?