***Педагогическая мастерская «Все начинается игры»***

***Цель :*** *направить педагогов на переход от стратегии педагогического руководства сюжетно – ролевой игрой к стратегии ее педагогического сопровождения.*

***Задачи*** *:*

*1. Актуализировать и пополнить знания педагогов о педагогическом сопровождении игровой деятельности дошкольников.*

*2. Оказание профессиональной помощи друг другу, совместное решение задач развития сюжетно – ролевой игры .*

*3.Проектирование и организация игровой деятельности детей с применением современных педагогических технологий.*

*Ход :*

1. *«Что такое игра?» / выступление заместителя заведующей по ВМР/*
2. *Алгоритм разработки сюжетно- ролевой игры / работа в творческих группах/*
3. *Картотека сюжетно – ролевых игр /педагогическая копилка для педагогов/*

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребёнка, когда возникают основы личности, складывается воля и произвольное поведение, активно развивается воображение, творчество, общая иницативность. Однако все эти важнейшие качества формируются не в учебных занятиях, а в ведущей и главной деятельности дошкольника - в игре. Дошкольники практически не знают традиционных детских игр и не умеют играть. В качестве главной причины обычно называют недостаток времени на игру. Действительно, в большинстве детских садов режим дня перегружен различными занятиями и на свободную игру остаётся менее часа.

Однако и этот час дети, по наблюдениям педагогов, не могут содержательно и спокойно играть - они возятся, дерутся, толкаются - поэтому воспитатели стремятся заполнить свободное время детей спокойными занятиями или прибегать к дисциплинарным воздействиям. При этом они констатируют, что дошкольники не умеют и не хотят играть.

Это действительно так. Игра не возникает сама собой, а передается от одного поколения детей другому - от старших к младшим. В настоящее время эта связь детских поколений прервана (разновозрастные детские сообщества - в семье, во дворе, в квартире - встречаются лишь как исключение). Дети растут среди взрослых, а взрослым некогда играть, да они и не умеют этого делать и не считают важным. Если они и занимаются детьми, то они их учат. В результате игра уходит из жизни дошкольников, а вместе с ней уходит и само детство.

Сворачивание игры в дошкольном возрасте весьма печально отражается на общем психическом и личностном развитии детей. Как известно, именно в игре наиболее интенсивно развиваются мышление, эмоции, общение, воображение, сознание ребёнка.

И в то же время, именно в игре дети учатся контролировать и оценивать себя, понимать, что они делают, и (наверное это главное) хотеть действовать правильно. Отношение современных дошкольников к игре (а значит и сама игровая деятельность) существенно изменились.

У большинства из них не развито воображение, отсутствует творческая инициатива и самостоятельность мышления.. Между тем и родителей, как правило, мало волнуют эти проблемы.

Игра, - это деятельность, которая отличается от повседневных будничных действий. Всякая игра, это, прежде всего свободная, вольная деятельность.

Игра - это деятельность, которая изображает отношение личности к миру, что ее окружает.

В игре ребенок не обучается жить, а живет своей истинной, самостоятельной жизнью. Игра наиболее эмоциональна, красочна для дошкольников

Значение игры для формирования личности трудно переоценить. В игре как в грядущей деятельности дошкольника осуществляются те поступки, к которым он будет способен в реальном поведении лишь через некоторое время.

Игровая деятельность строится, таким образом, который в результате возникает воображаемая ситуация.

В игре ребенок обучается действовать в ситуации, которая требует познания, а не только непосредственно переживается.

Главный мотив классической игры лежит не в результате действия, а в самом процессе, в действии, которое приносит ребенку наслаждение.

Игра – творческая деятельность, и как каждое настоящее творчество не может осуществляться без интуиции. Интуиция, в переводе с латинского – созерцание, усмотрение, видение. Основной показатель интуиции “свернутое” восприятие ситуации в целом, непосредственно - эмоционально, образно.

В игре формируются все стороны личности ребенка, происходит значительное изменение в его психике, подготавливающие к переходу в новую, более высокую стадию развития. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью дошкольников.

Особое место занимают игры, которые создаются самими детьми, - их называют творческими, или сюжетно – ролевыми. В этих играх дошкольники воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Творческая игра наиболее полно формирует личность ребенка, поэтому является важным средством воспитания.

Игра – отражение жизни. Здесь все “как будто”, “понарошку”, но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Ребенок знает, что кукла и мишка – только игрушки, но любит их, как живых, понимает, что он не “поправдашний” летчик, или моряк, но чувствует себя отважным пилотом, храбрым моряком, который не боится опасности, по настоящему гордится своей победой.

Подражание взрослым в игре связано с работой воображения. Ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом. Детское творчество проявляется в замысле игры и поиске средств в его реализации. Сколько выдумки требуется, чтобы решить, в какое путешествие отправится, какой соорудить корабль или самолет, какое подготовить оборудование! В игре дети одновременно выступают как драматурги, бутафоры, декораторы, актеры.

Игра – самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания.

В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Игра – творческий процесс, который создает фундамент для творческих предпосылок. Поиски значений смысла не успокаивает, человек стремится что-нибудь сделать с отрытым осмысленным явлением, предметом.

Деятельность требует гибкой тактики руководства, где позиция педагога постоянно меняется:

* Педагог – партнер, носитель игровых умений и умений организованного общения в игре;
* Педагог – координатор игровых замыслов и общения детей;
* Педагог – наблюдатель за играми детей и консультант в случае возникших затруднений…».

Педагогическое сопровождение игровой деятельности дошкольников предполагает

1. Регулярную диагностику игровой деятельности и учет ее результатов при взаимодействии с детьми в игре.
2. Наличие игровой позиции, сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия.
3. Поэтапное изменение тактики педагога.

4.Отбор содержания игр на основе интересов современных дошкольников.

5.Ориентация педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игре, их дальнейшее развитие.

6.Создание современной предметно – игровой среды

Педагогическая мастерская «Гипермаркет»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Технологические этапы** | **Действия ведущего** | **Действия участников** |
| **1.Индукция** - создание эмоционального настроя, включение чувств педагогов, создание личного отношения к предмету обсуждения | - Какие ассоциации у Вас вызывает гипермаркет ? | Записывают возникшие ассоциации. |
| 2. **Самоконструкция** - индивидуальное создание гипотезы, решения. | Предлагает педагогам представить себя директором гипермаркета, которому необходимо предложить детям вариант развития с-р игры (…повысить прибыль от…решить какую – либо проблему…) | Записывают свои мысли, возникшие идеи, гипотезы. |
| 3. **Социоконструкция**  работа педагогов в группах по построению этих элементов. | Организует работу 2-х подгрупп: «Обсудите, кто будет продумывать варианты проблемно – игровых ситуаций, а кто их представлять». | Работа подгрупп. |
| 4. **Социализация** - выступление педагога в группе (сопоставление, оценка, коррекция ) | Организует работу в группах.  Предлагает педагогам- придумать проблемно – игровые ситуации развития с – р игры и представить их. | Работают в группах. |
| **5.Афиширование** – представление работ педагогов. | Организует обсуждение полученных в групповой работе результатов.  - Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения   * задания. | Представляют результаты работы групп:   * задают вопросы друг другу по поводу оригинальности проблемно – игровых ситуаций. |
| **6. «Рефлексия»** | Инициирует и активизирует рефлексию педагогов по поводу индивидуальной и совместной деятельности. Предлагает проанализировать что получилось. | Осуществляют рефлексию. |

**Разработанные проблемно – игровые ситуации**

*1 подгруппа «Потерялся ребенок»*

**Цель:** раскрыть детям особенности работы справочной службы гипермаркета.

**Начало взаимодействия:** *«У меня потерялся ребенок! Помогите! Здесь так много народа, я его нигде не вижу…Что мне делать?»*

Дети предлагают варианты выхода из ситуации.

*- Давайте обратимся в справочную службу. Выбираются работники справочной службы. Проводится игра.*

*2 подгруппа Аукцион «Лучшие конфеты года».*

**Цель:** раскрыть особенности продажи товаров на аукционе.

**Начало взаимодействия:** на столе лежат лоты – коробки с «конфетами», оформленные детьми под номерами.

*- В гипермаркет привезли редкие, но самые вкусные конфеты. Но к сожалению на всех покупателей их не хватит. Как сделать, чтобы покупателям было не обидно, что им не досталось конфет. А магазин бы смог продать их по высокой цене? (Варианты детей).*

Выбирается аукционист. Участникам аукциона раздаются жетоны….

**Система действий ведущего мастерской и участников**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Технологические этапы** | **Действия ведущего** | **Действия участников** |
| **1.Индукция** - создание эмоционального настроя, включение чувств педагогов, создание личного отношения к предмету обсуждения | - Какие ассоциации у Вас вызывает сюжетно – ролевая игра «Поликлиника»? | Записывают возникшие ассоциации. |
| 2. **Самоконструкция** - индивидуальное создание гипотезы, решения. | Предлагает педагогам продумать ситуацию: «Дети играют в с-р игру «Поликлиника». Изо дня в день совершают одни и те же действия, говорят одни и те же диалоги. | Записывают свои мысли, возникшие идеи, гипотезы. |
| 3. **Социоконструкция**  работа педагогов в группах по построению этих элементов. | Организует работу 2-х подгрупп: «Обсудите, кто будет продумывать варианты проблемно – игровых ситуаций, а кто их представлять». | Работа подгрупп. |
| 4. **Социализация** - выступление педагога в группе (сопоставление, оценка, коррекция ) | Организует работу в группах.  Предлагает педагогам- придумать проблемно – игровые ситуации развития с – р игры и представить их. | Работают в группах. |
| **5.Афиширование** – представление работ педагогов. | Организует обсуждение полученных в групповой работе результатов.  - Дает необходимые пояснения по ходу представления группами результатов выполнения   * задания. | Представляют результаты работы групп:   * задают вопросы друг другу по поводу оригинальности проблемно – игровых ситуаций. |
| **6. «Рефлексия»** | Инициирует и активизирует рефлексию педагогов по поводу индивидуальной и совместной деятельности. Предлагает проанализировать что получилось. | Осуществляют рефлексию. |

**Проблемные задачи**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Постановка проблемной задачи** | **Действие , подводящее к решению задачи** | **Решение задачи** |
| Зверюшкам надо перебраться на другой берег реки на плотах /из разных материалов/. Как это сделать? | Предложить детям отобрать из имеющихся «плотов» те , которые плавают. Затем помещать по очереди на каждый плот игрушку | Не каждый плавающий предмет удержится на плаву под воздействием тяжести. Можно использовать «плот» , сделанный из дерева, пластмассы |
| Мы хотим напиться , но нет стаканчиков. Как быть ? | Предложить детям проверить водонепроницаемость некоторых предметов и материалов: целлофановый пакет, салфетку, лист бумаги, кусочек ткани, листочек с дерева и пр. | Если сложить чашечкой предмет или материал , не пропускающий воду , то им вполне можно пользоваться как стаканчиком. |
| На пути большая ледяная горка без ступенек. Как на нее забраться? | Опыты на превращение гладких предметов в шершавые : нарезка резьбы, наклеивание крошки /песочной/ и т.д. | Можно сделать ступеньки , но это долго и трудоемко. Скользкую , гладкую поверхность можно превратить в шершавую , посыпав песком , сделав резьбу и т.д. |
| Если надо рисовать на доске , а мела не. Что делать? | Предложить различные средства для рисования : краски с кисточкой , карандаши , фломастеры , ручка, гвоздик , губная помада, влажная и сухая ткань и т.д. | Рисовать графическими средствами неудобно , т.к. плохо видно и можно испортить доску, так же как иголкой , гвоздем. Можно рисовать мокрой тряпочкой , но рисунок будет недолгим. |
| Как провести прямую линию , если нет линейки? Круг , если не циркуля? | Подобрать предметы различной конфигурации: лекала, трафареты, бумагу с разлиновкой в клетку, предметы округлой формы, карандаш и полоску бумаги, бумагу нелинованную и ножницы | Прямую линию или окружность можно нарисовать , используя предметы округлой формы, твердые предметы с прямыми краями. |
| Была у лисы избушка ледяная, а у зайца лубяная. Пришла весна, а у лисы избушка не растаяла. Почему? | Выяснение условий при которых лед не тает : помещение кусочков льда в термос, морозильную камеру, в холодную и горячую воду, в закрытую емкость | Избушка не растаяла потому . что находилась там где лед не тает /на Северном полюсе, высоко в горах/ |
| Как согреться на улице , если ты не можешь развести огонь? | Рефлексия своего состояния после выполнения физических упражнений, а так же в процессе принятия горячей пищи. Одевание одно – и многослойной одежды | Можно согреться , выполняя физ.упражнения; прижавшись к другому человеку; одев дополнительно теплые вещи, выпив горячего напитка |
| Как узнать , сильный мороз на улице , если нет термометра? | Понаблюдать за поведением животных и птиц на улице; за образованием узоров на окнах; за паром, образующимися при дыхании, образование инея. | В морозную погоду домашние животные предпочитаю сидеть дома , а те что оказались на улице бегают поджав хвосты. Птицы сидят нахохлившись. Люди закрывают варежками или шарфами носы. Окна замерзают . Ветки деревьев покрываются инеем. |
| Ты играл на улице и случайно выронил ключи от квартиры в канаву с водой. Как достать ключи , не замочив при этом руки? | Опыты с магнитами | Сделать магнитную удочку |
| Помните сказку , в которой Машенька заблудилась и попала в избушку к трем медведям. К счастью ей удалось убежать. Но как ей найти дорогу домой | Наблюдение в природе. Определение сторон горизонта с помощью компаса |  |
| Вам завтра рано надо встать , а будильник не работает . Что делать ? |  | Можно попросить знакомых позвонить по телефону, обратиться за помощь к соседу, поставить таймер на телевизоре или муз.центре. |