

Тема: Проектування розвитку сюжетно-рольової гри.

Мета: *вчити студентів застосовувати теоретичні знання в проектуванні розвитку сюжетно-рольової гри. Розуміти необхідність попередньої роботи для розвитку сюжету гри і її виховної мети. Розвивати творчість, ініціативу, інтерес до проектувальної роботи. Виховувати бажання навчати дітей гратися.*

Обладнання: *схеми проекту, програми, додаткова література (посібники).*

План-заняття:

I. Організаційний момент, мотивація навчальної діяльності.

Форма роботи – групова.

II. Повідомлення завдань до практичного заняття.

Знати:

- Орієнтовну структуру проекту.
- Інтерактивні прийоми зацікавлення дітей і включення їх в активну діяльність.
- Теоретичний матеріал до теми.
- Вимоги програми щодо гри за віковими групами.

Вміти:

- Розробляти проекти за схемою.
- Планувати попередню роботу для збагачення знань дітей.
- Підбирати необхідний матеріал (література, практичний тощо . . .).
- Розподіляти за часом навчальний матеріал протягом 3-4 тижнів.

Завдання для виконання роботи:

1. Тема проекту (*назва сюжетно-рольової гри*).
2. Мета проекту.
3. Завдання проекту (*вся підготовча робота: спостереження за об'єктом, художня література, виготовлення атрибутів*).
4. База реалізації проекту (*№ ЗДО, вікова група*).

5. Учасники проекту (*попередні ролі, які будуть в цій грі*).

6. Етапи реалізації завдань проекту:

○ Мотиваційний етап.

Мета: килимок цілей (*що треба зробити, щоб підготуватись до гри*);
про що хочуть дізнатися діти;
чому хочуть навчитися діти.

○ Інформаційний етап (оволодіння знаннями):

Мета: підготовка дітей до реалізації проекту:
навчальна діяльність,
діяльність поза заняттями,
разом з сім'єю.

○ Репродуктивний етап.

Мета: реалізація набутих знань – навчальна діяльність,
партнерська діяльність, інші види діяльності.

○ Творчий етап.

Мета: організація сюжетно - рольової гри (розгорнутий сюжет)

○ Рефлексивно-оцінювальний етап.

Мета: обговорення гри (позитивні та негативні моменти в грі),
обговорення виконання ролей дітьми; перспектива цієї гри на
майбутнє (послідуючі етапи гри).

III. Захист проектів.

IV. Підведення підсумків заняття. Виставлення оцінок.

Пропоновані ігри:

- ✦ 4-5 р.ж. - «Магазин», «Лікарня», «Сім'я»
- ✦ 5-6 р.ж. - «Супермаркет», «Сім'я»
- ✦ 6-7 р.ж. - «Подорож по Дніпру», «Поліклініка - лікарня - аптека»