**Приложение № 1**

**Мастер-класс**

Автор: старший воспитатель высшей категории МБДОУ № 10

Тема: «Использование макетов в игровой деятельности с дошкольниками»

Цель: Обучение педагогов активному использованию макета как элемента предметной среды и игровой деятельности.

**План мастер-класса:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Вопросы** | **Формы работы** |
| 1 | Основные понятия темы: макет, составляющие макета (фигурки-персонажи, маркеры пространства «мира», предметы, обозначающие события-действия персонажей). | Педагогический диктант |
| 2 | Этапы подготовки и проведения игр с использованием макетов | Заполнение матрицы |
| 3 | Передача детям игровой культуры (Средства решения поставленных задач) | Открытый показ с комментированием |
| 4 | Стиль поведения педагога на каждом этапе игровой деятельности | Деловая игра |

**Результат работы педагогов:**

**матрица «Подготовка и проведение игры с использованием макета».**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Этапы** | **Средства** | **Стиль поведения взрослого** |
| 1 | Введение в игровую ситуацию | Присказки, потешки, обещание необыкновенных приключений и испытаний, т.е. Установка на внимательное слушание и активное участие | Доверительной общение, внимательное отношение к каждому ребенку, диалог с каждым, пониженный тон голоса, убеждающий характер высказываний |
| 2 | Знакомство с игрой и ее героями | Прослушивание начала сказки (истории). Строительство на макете игрового пространства (сказочной страны, замков, дворцов, морей, рек, лесов, города ― того, что требуется по сюжету), заселение его различными персонажами (сказочными или мультипликационными героями, животными...) | Позиция «описательного рассказчика», доброжелательного помощника, исследователя создаваемого пространства. |
| 3 | Возникновение конфликта, трудностей, проблемная ситуация | Детям предлагается продолжение истории, в которой происходит нечто, что нарушает созданное игровое пространство, его правила, порядок (появление сил зла, разрушения: драконы, чудовища, ураган...) | Взрослый демонстрирует позицию либо стороннего наблюдателя, либо разрушителя (с использованием фигурок кукол), создается проблемная ситуация, в которой ребенок действует самостоятельно. |
| 4 | Выбор помощи | Обращение к детям за помощью (Что будет с жителями страны? Что делать? Как быть?... Только мы с вами можем помочь жителям (герою), мы знаем правила, у нас доброе сердце, мы смелые и т.п.) при этом взрослый сам может облачиться в сказочные одежды, выбрать куклу или сказочного персонажа и непосредственно участвовать в игре. | Взрослый ― заинтересованное лицо, изучающее ситуацию, он ищет выход наравне с ребенком. Взрослый убеждает его, подбадривает, вселяет веру в себя, указывает ребенку на его потенциальные возможности. Можно применять убеждающие интонации. |
| 5 | Борьба и победа, верное решение. | Дети обыгрывают проблемную ситуацию, либо ситуацию борьбы со злом. Здесь они и умные, верные помощники, и друзья, и мудрецы, и рыцари, и феи, и волшебники. Каждый выбирает себе героя и выступает под его маской, маской близкого ему героя или персонажа. Далее происходит восстановление, реконструкция, преобразование. Здесь дети могут выступать творцами ― восстанавливают мир, решают проблему в соответствии со своими желаниями и приобретенными знаниями, умениями, навыками. Восстанавливают, исправляют, строят так, чтобы всем было понятно, удобно. Таким образом усиливают опыт успешной деятельности ― детям благодарны все герои разыгранной ситуации | Взрослый поддерживает, подбадривает, высказывает свою заинтересованность, выражает уверенность в том, что у детей все получится. Потом искренне восхищается детьми (ребенком), благодарит за выдумку, смекалку, знание и доброту. |
| 6 | Утверждение победы | Спонтанное продолжение игры, в которой происходит празднование завоеванной победы или решение проблемы. | Взрослый интересуется эмоциональным состоянием детей, мыслями и чувствами, которые возникли в процессе игры, спрашивает, понравилась ли игра, и что они будут делать, если вдруг опять попадут в похожую ситуацию и пр. |
| 7 | Выведение из игровой среды и перспектива дальнейших приключений. | Поощрение участников игры, рассказ о последующих играх, приключениях. | Взрослый пытается заинтересовать ребенка, опираясь на полученный опыт успешной деятельности и работы. |