**Муниципальное автономное дошкольное общеобразовательное учреждение «Планета «Здорово»**

**Социо-игровой сеанс с детьми подготовительной группы 43**

**по теме «По сказкам Г –Х Андерсена».**

**Воспитатель: Капанадзе Ирина Юрьевна.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Цель игрового сеанса:** | | Формирование умений детей в организации собственной деятельности в атмосфере взаимопонимания. | | | |
| **Задачи:**  **Мотивация:** | | **Обучающие:**  Актуализировать знания детей о сказках Андерсена;  Совершенствовать умение работать в команде, налаживать партнёрские отношения в процессе игры;  Развивать умения при решении совместных задач.  **Развивающие:**  Развивать воображение;  Развивать монологическую речь в процессе участия в беседе;  Развивать волевую саморегуляцию поведения, посредством выполнения правил игры.  **Воспитательные:**  Воспитывать самостоятельность;  Воспитывать готовность к взаимопомощи в процессе общения со сверстниками;  Воспитывать доброжелательность друг к другу.  В группу заходит воспитатель старшей группы. Сообщает, что на занятие они знакомились с детским писателем Г –Х Андерсеным, а книги со сказками нет, так как не сходили в библиотеку за книжками. Воспитатель просит помочь сделать книжки. Дети соглашаются. Воспитатель предлагает детям поиграть в игры, чтобы самим вспомнить о сказках и сделать книги. | | | |
| **Оборудование:** | | | Шкатулка с картинками с изображением сказочных героев (Дюймовочка, оловянный солдатик), иллюстрация по сказке Оле – Лукойе(игра «Бродилка»), предметы (карандаш, линейка), картинки для составления алгоритма, сюжетные картинки, песочные часы, азбука, бумага, клей, ножницы(для изготовления книг). | | |
| **№** | **Этап СИС** | | **Цель (назначение)** | **Содержание, рекомендации** | **Коллективный результат** |
| **1** | **Игры для создания рабочего настроя.** | | Пробудить интерес друг к другу, поставить участников в зависимость друг от друга. | **Игра Пирамидка любви»** Воспитатель говорит: «Каждый из нас что-то или кого-то любит. Я люблю свою семью, своих детей, свой дом, свой город, свою работу, люблю читать книжки. И у меня есть любимые сказочные герои, а у вас есть? Расскажите и вы, кого и что любите вы. (Рассказы детей.) Воспитатель предлагает построить «пирамидку любви» из своих рук. Называет любимого героя из сказок Андерсена и кладёт свою руку, затем каждый из детей называет своего любимого героя и кладут свою руку. (Дети выстраивают пирамиду.)  **Объединение в две команды:**  **Игра «Шкатулка»**.  Дети достают из шкатулки картинки со сказочными героями(дюймовочка и оловянный солдатик). Находят подходящие картинки со сказочными героями и объединяются. | У детей появилась готовность к деятельности, положительная эмоциональная направленность, зависимость детей друг от друга.  Дети самостоятельно объединились в две команды. |
| **2** | **Разминка, тематическое погружение.** | | Побудить интерес к теме, предстоящему делу. | **Игра «Бродилка»**.  Каждой команде даётся иллюстрация по сказке Оле – Лукойе. Дети двух команд рассматривают картину в течении 5 минут, а затем отвечают по очереди на вопросы воспитателя.  -Сколько зонтов было у Оле – Лукойе? (два)  -Каким цветом носки у Оле – Лукойе? (голубым)  -Сколько горело фонарей? (два)  -Кто сидел на крыше? (кот)  -На чём был изображён велосипед? (на зонте)  -С какой игрушкой спал малыш? (с медведем)  -Что висело на поясе у Оле – Лукойе? (ключи)  -Сколько ключей висело на поясе? (два)  -Какие части суток изображены на картине? (ночь)  -На чем сидел Оле – Лукойе? (Оле – Лукойе не сидел, а был в воздухе)  **(Чья команда правильно ответит, получает картинку по сказки Г –Х Андерсена)** | У детей появился интерес к теме. Повысилась самооценка. |
| **3.** | **Игры творческого самоутверждения.** | | Побудить детей к выполнению задания творческого характера, развивать умение преодолевать страх, принимать на себя роль ведущего – лидера. | **Игра «Превращения предмета».** Каждая команда выбирает лидера, лидер выбирает конверт с предметами, детям предлагается любой предмет из обихода занятия «превратить» во нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы и т.д.  **На обсуждение даётся 3 мин. (Чья команда отгадает, получает картинку по сказки Г –Х Андерсена)** | Смена лидерства на протяжении всей игры. Дети эмоционально и содержательно выражали мысли с помощью жестов.  Дети договаривались в командах, налаживали партнёрские отношения.  Актуализировали знания о профессиях. |
| **4** | **Игры социо-игрового приобщения к делу.** | | Развивать умение работать в команде, выполнять поставленную задачу совместно. | **Игра «Подумай и составь»** воспитатель предлагает детям с помощью картинок сделать алгоритм правильное обращение с книгой. Командам необходимо обсудить и составить алгоритм.  **Отводиться 3 минут** (ставятся песочные часы). По истечении времени, воспитатель предлагает поменяться алгоритмами и проверить правильно команда выполнила. **(Чья команда правильно выполнила, получает картинку по сказки Г – Х Андерсена)**  **Игра «Собери слово».**  Командам даются буквы. Команды собирают слово и называют его (русалочка, дюймовочка).  **Отводиться 5 минут** (ставятся песочные часы). **(Чья команда правильно соберёт слово, получает картинку по сказки Г –Х Андерсена)** | Дети применяли свои индивидуальные умения при решении совместных задач. |
| **5.** | **Игры вольные** | | Расширить пространство знания и игрового действия. | **Игра «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем».** Детям предлагается сюжетная картинка из сказок Андерсена. Затем дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет из сказок , при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.  **Отводится 3 мин.(Чья команда справиться, получает картинку по сказки Г – Х Андерсена)** | Дети выполняли задания, соблюдая правила игры.  Анализировали результат совместной деятельности. |
| **6.** | **Рефлексия** | | Выявить и осознать полученный результат. | Дети делают книжки. Выбирают, кто будет рассказывать о сказках Андерсена. Уносят в старшую группу, и один из участников рассказывает название сказок Г – Х Андерсена. | У детей появились положительные эмоции и чувство удовлетворённости от достигнутых результатов. |