

Сюжетно – ролевая игра «Кузница»

Цель: Формирование интереса к древнейшей профессии кузнеца. Обогащение представления о содержании работы кузнеца. Формировать умение входить в игровую ситуацию, брать на себя роль, действовать в соответствии с ней до конца игры; представлять и понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Именно в игре ребенок обогащается, преобразует свои знания в свой субъективный опыт как важный источник собственного развития. То есть именно в игре ребенок может примерить на себя какую-либо роль.

Правильная организация предметно-пространственной среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Для создания предметно-пространственной среды к игре "Кузница"

были использованы следующие ресурсы:

- собственное творчество знания, умения и руки педагогов;
- привлекали родителей как непосредственных участников образовательных отношений;
- привлекали самих детей, которые с большим удовольствием включились в работу по созданию оборудования к игре.

Предметно-пространственную среду мы создали. Дети получили представления о профессии, связанной с кузнечным делом, теперь можно приступать к самой игре, где ребенок может окунуться в мир профессий, связанных с кузнечным делом.

Ход игры:

Согласно ролевому действию, кузнец показывает изделия и рассказывает о них, обращая свои знания о изделиях кузнечного промысла, принимает заказ из магазина. Кузнец с подмастерьем куёт изделие (проведение игры в самой кузнечной мастерской завораживают своей необычностью, красотой оформления предметов и костюмов кузнеца, мы пытались произвести на детей тот дух рабочей обстановки, которой они в своём опыте не знали) и готовое изделие передают в магазин. Заказанные выкованные изделия поступают в магазин.

Таким образом, через сюжетно-ролевую игру происходит приобщение детей к декоративно-прикладному искусству России, к исконным корням, к своей истории.

