



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребёнка – Детский сад №73»

Методическая копилка



Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду



Воронкова Т.В., Егорова О.Л.

Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду: методическая копилка для воспитателя / Т.В. Воронкова, О.Л. Егорова. - МБДОУ г. Костромы «Центр развития ребёнка – Детский сад №73», 2018.

В пособии «Методическая копилка» собраны материалы, раскрывающие системный подход к организации сюжетной игры в детском саду (образовательная область «Социально – коммуникативное развитие»); в простой и доступной воспитателю форме раскрывается технология организации детской сюжетной игры /Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова/; показывается генезис развития игровой деятельности на протяжении всего дошкольного возраста, предлагаются конкретные приемы игрового взаимодействия взрослого с детьми, на разных этапах дошкольного детства, способствующие формированию самостоятельной сюжетной игры и развитию ребенка в ней.

Авторами представлен подробный ход педагогического сопровождения детей в игровой деятельности, примеры организации различных игр (конспекты совместных сюжетных игр с воспитателя с детьми дошкольного возраста).

Пособие рекомендовано старшим воспитателям, воспитателям детских садов и педагогам, работающим с детьми дошкольного возраста в других учреждениях образования, родителям.



Содержание

О.Л. Егорова

Игра-ведущий вид деятельности детей в ДОУ 6

Приложение:

Генезис игровой деятельности 14

О.С. Савельева

Психологические и возрастные особенности сюжетно-ролевой игры 15

Приложение:

Возрастные показатели сформированности игровых навыков..... 20

Т.В. Воронкова

Системный подход к организации сюжетной игры в детском саду (по технологии Н. Михайленко, Н. Коротковой «Организация сюжетной игры в детском саду») 21

Приложение:

Организация сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах..... 32

О.Л. Егорова

Содержание ООП. Раздел «Игра как особое пространство развития ребенка»..... 35

Т.В. Воронкова

Планирование развития сюжетно-ролевой игры на основе системного подхода к реализации программных задач..... 40

Приложение:

Примерное перспективное планирование сюжетно-ролевой игры «Магазин игрушек» в средней группе 43

О.Л. Егорова

Оформление предметно-пространственной среды в группах для организации сюжетно-ролевых игр 44

Н.Н. Пигалова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми первой младшей группы. Сюжетная ситуация «Кукла Таня в гостях у детей» 48

Л.К. Ложкина

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми первой младшей группы. Сюжетная ситуация «Кукла Катя заболела» 52

И.Н. Перова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми второй младшей группы. Сюжетная ситуация «К нам в гости приехала бабушка»..... 56

Т.А. Бабкова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми подготовительной к школе группы компенсирующей направленности для детей с задержкой психического развития. Сюжетно-ролевая игра «Автозаправочная станция»..... 61

Т.Г. Зайцева

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми подготовительной к школе группе общеразвивающей направленности. Игра-придумывание «Как Буратино в школу пошёл»..... 68

Т.А. Косова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми старшей группы компенсирующей направленности для детей с задержкой психического развития. Сюжетно-ролевая игра «День рождения» 74

А.П. Борзенкова, М.И. Корсакова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми подготовительной к школе группы общеразвивающей направленности. Сюжетно-ролевая игра «День рождения» 81

Н.Н. Михайлова, М.Ю. Петрова

Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми средней группы общеразвивающей направленности. Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты «Фея»» 89

<i>Л.П. Ковалёва</i>	95
Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми старшей группы общеразвивающей направленности. Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет»	
<i>Е.А. Кострова</i>	102
Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми средней группы общеразвивающей направленности. Сюжетно – ролевая игра «Магазин игрушек»	
<i>Е.А. Синякова</i>	110
Конспект совместной деятельности по социально – коммуникативному развитию с детьми старшей группы компенсирующей направленности с тяжёлыми нарушениями речи. Сюжетно – ролевая игра «Цирк»	
<i>Н.В. Андропова</i>	120
Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми подготовительной к школе группы компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи. Сюжетно-ролевая игра «Детское кафе «Улыбка»	
<i>О.Е. Ван-ти-ча</i>	128
Конспект совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми второй младшей группы общеразвивающей направленности. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие по городу»	



«Игра - арифметика социальных отношений»

Д.Б. Эльконин

В игре «...человечество разыгрывает порядок вещей в природе,
как оно этот порядок воспринимает»

Лео Фрабеллиус

Игра-ведущий вид деятельности детей в ДОУ

*Егорова Ольга Леонидовна,
старший воспитатель*

Понятие «игра» передается словами, одновременно обозначающими радость, веселье. Это означает, что игра-деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие, характеризуется эмоциональным подъемом

Игра — это деятельность, которая одновременно протекает в двух планах. С одной стороны, игра подразумевает условность ситуации и содержит ряд условных элементов. С другой стороны, в игре имеется план реальных действий и отношений, так как детям нужно договариваться о том, что происходит в игре.

Игра — деятельность символическая, так как вместо реальных предметов в ней фигурируют символы — предметы или действия, имитирующие реальные. Так, любимая кукла превращается в игре то в веселого, то в капризного ребенка... Ее нужно покормить, и тут на помощь приходит игрушечная посуда. И вот в тарелке уже появляется «каша», а если под рукой нет игрушечной ложки, ее с успехом заменяет палочка. Все это символические действия с предметами, ситуация замещения реальности. По мнению многих ученых, возможность использовать в своей деятельности символы — это одна из универсальных способностей человека, а ее освоение происходит именно в игре.

Игра — это деятельность, в которой ребенок воссоздает другие виды человеческой деятельности. Например, то, как мама ухаживает за ребенком, как доктор лечит зверей, как артист показывает спектакль, как воин стоит на страже добра и борется со злом. Принимая на себя разные социальные роли, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Именно в игровой практике ребенок начинает понимать, что люди любят друг друга и проявляют заботу, защищают друг друга и помогают. Если соответствующая игровая практика не накоплена в дошкольном детстве, социальное развитие ребенка может быть осложнено.

Игра — добровольная деятельность, она несет в себе чувство свободы и удовольствия. Нельзя играть по принуждению. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется полной свободой и может

выбирать, во что играть, с кем играть, сколько времени играть, какие игрушки брать.

Значение игры в воспитании и развитии ребенка дошкольного возраста.

В дошкольном образовании игра – ведущий вид деятельности.

Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности:

- стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых;
- потребность в познании окружающего мира;
- потребность в активных движениях;
- потребность в общении.

В недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности:

- учебная деятельность;
- трудовая деятельность.

Игра – общепризнанный феномен в развитии личности ребенка.

Роль игры в воспитании и развитии ребенка дошкольного возраста была раскрыта в работах Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, А. П. Усвой, Л. А. Венгера, Н. Н. Поддьякова и др.

Значение игры заключается в том, что:

- формируется социальная компетентность ребенка, позволяющая ему занять достойное место в системе социальных взаимоотношений, стать креативной личностью;
- дети отражают в игре различные стороны жизни, особенно взаимоотношения, уточняют и практически апробируют знания о мире, в котором живут;
- в ходе игрового общения развиваются эмпатийные способности, проявляются индивидуальность и уникальность личности каждого ребенка;
- игра как социально-педагогическая форма организации жизни дошкольника может обеспечить заинтересованное вхождение в общество;
- выступая в роли взрослого, ребенок информирует сверстников, творчески использует усвоенные знания и умения, контролирует и оценивает себя и других, что необходимо сначала для обучения в школе, а затем в профессиональной деятельности;
- игра просто увлекает ребенка, доставляет ему радость, вызывает положительные чувства и переживания.

Исследуя значение детских игр С.А. Шмаков (*Сталь Анатолевич Шмаков, ученый, педагог, профессор, академик Академии образования Российской Федерации*), выделил следующие ее функции:

- развлекательную (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально- культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Классификация игр детей

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию, способам организации, значению для развития и воспитания ребенка, используемым в ней предметам. Это существенно затрудняет классификацию детских игр, однако интенсивное обращение к игре в образовательном процессе детского сада делает их классификацию необходимой.

В настоящее время игра продолжает свой культурно – исторический путь. Вертикаль ее развития представлена в репертуаре современных игр. В настоящее время разработана (С.Л. Новоселова, 1995) относительно полная классификация детских игр, основанная на системообразующем принципе выделения инициативы зачинателя игры.

Игра приобрела статус развивающей детской деятельности, функционально моделирующей перспективы развития личности в онтогенезе.

Психологический критерий инициативы, побуждающей к игре, позволяет выделить три класса игр:

- игры, возникающие по инициативе ребенка (детей) – самодеятельные игры;
- игры, обучающие, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;
- игры, идущие от исторической инициативы этноса, - народные, или традиционные, игры, которые могут возникнуть в детской среде по предложению взрослого или более старших, уже знающих эти игры детей.

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав **первого класса** входят: игра

экспериментирование и самостоятельные сюжетные игры – сюжетно-обозрительная, сюжетно-ролевая, режиссерская. Это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер – ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. К этой группе относятся сюжетные и познавательные игры.

Второй класс игр - это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. К этой группе относятся подвижные, дидактические, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, а также театрально-постановочные игры (не игры в театр, а сам театр). Они формируют культуру игры; через игровую культуру этноса служат в дошкольный период жизни естественной формой передачи детям знаний; способствуют усвоению социальных норм и правил. Подвижные игры могут быть сюжетными и бессюжетными.

Дидактические игры это игры с дидактическими игрушками и аналогичным материалом, словесные, сюжетно-дидактические, настольно-печатные.

Музыкальные игры, могут быть хоровыми, сюжетными и бессюжетными, часто сочетают в себе элементы дидактических и подвижных игр.

Игры – развлечения, рекомендуемые в основном детям раннего и младшего дошкольного возраста, повышают эмоционально – положительный тонус, способствуют развитию двигательной активности, создают благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком.

Третий класс игр - традиционные или народные. Исторически они лежат в основе содержания многих игр, относящихся к обучающим и досуговым. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых психических способностей человека (сенсомоторная координация, произвольность поведения, символическая функция мышления и др.), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Классификация игр для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирование	Игры с природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Игры-общение с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самостоятельные игры	Сюжетно-отобразительные игры		+	+							
		Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+	+			
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные самостоятельные игры					+	+	+	+	+	+
	Обучающие игры	Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+				
		Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+	+			
		Подвижные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Музыкальные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игры интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
		Игры-забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры-развлечения				+	+	+	+	+	+	+
		Театральные игры					+	+	+	+	+	+
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Компьютерные игры				+	+	+	+	+	+	+
Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Обрядовые игры	Культовые игры							+	+	+	+
		Семейные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Сезонные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
	Тренинговые игры	Интеллектуальные игры					+	+	+	+	+	+
		Сенсо-моторные игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Адаптивные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игрища						+	+	+	+	+
		Тихие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Забавляющие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлекающие игры			+	+	+	+	+	+	+	+

© Новосёлова С.Л. О новой классификации детских игр. // Дошкольное воспитание. 1997. № 3. – С. 86.
или сайт «Игра. Школа С.Л.Новоселовой»

Сюжетно - ролевая игра – основная форма игровой деятельности детей дошкольного возраста.

На протяжении всего дошкольного возраста наиболее характерным видом деятельности является сюжетно-ролевая игра.

Игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений, самостоятельно или с помощью взрослых творчески воспроизводятся детьми социальные отношения или материальные объекты называются **сюжетно-ролевыми** (О.С. Газман).

Как отмечают Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко свободная сюжетная игра – самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений. Но кроме сиюминутного субъективного ощущения вседозволенности, эмоционального комфорта, сюжетная игра имеет большое значение для психического развития ребенка, так сказать долговременный эффект. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка: произвольность поведения,

мышление в плане образов и представлений, воображение, самосознание, общение и т.д.

Именно исключительное сочетание объективного развивающего значения игры и субъективного ощущения внутренней свободы ребенка в ней заставляет отводить ей важное место в педагогическом процессе детского сада.

Сюжетно - ролевая игра - это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка.

Говоря, о сюжетно – ролевой игре как деятельности, мы говорим и о её процессе. Если в любой другой, неигровой, деятельности важна прежде всего цель, результат, то в игре важен в основном процесс, так как видимой цели игра не имеет. Именно интерес к самому процессу игры является той движущей силой, которая позволяет игре длиться. Трудиться, например, можно и с радостными чувствами, и с неприязнью. Сюжетно – ролевая игра без получения удовольствия невозможна. Игра всегда радостна для ее участников. Если в сюжетно – ролевой игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается.

Как уже было сказано, сюжетно – ролевая игра - вид деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Для ребёнка игра - средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного детского мира и построить собственный мир. Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, как взрослые, желание управлять предметами.

В структуру сюжетно – ролевой игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Что такое игровой сюжет?

Сюжет игры - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих (Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова). В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны игровые роли.

Сюжеты детских игр разнообразны:

- игры с бытовым сюжетом (семья, детский сад, прогулка, День рождения, приготовление обеда);
- игры с производственным сюжетом (стройка, больница, магазин, школа, поезд);
- игры с общественно-политическим сюжетом (война, индейцы, партизаны, митинг).

Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность.

С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А. Шмаков):

- профессиональные;
- военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
- созидательные (строительство);
- поиска и открытия (путешествия, «космос»);
- связанные с искусством («цирк», «театр»);
- сказочные;
- фантастические;
- этнографические («в индейцев»).

Что представляет собой игровая роль?

Роль – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким – либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Игровая роль - является средством реализации сюжета.

Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. При этом ребенок отождествляет себя с тем или другим человеком, действует от его имени, соответствующим образом использует те или другие предметы (водит машину как шофер, как врач делает укол, ставит градусник и т. д.), вступает в разнообразные отношения с другими окружающими (внимательно слушает больного, осматривает его и т. д.).

Роль - это образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими.

Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике.

К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых вызвали наибольшее эмоциональное впечатление, интерес.

Роли могут быть самыми разнообразными (С.А. Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;

- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.

Что такое игровые действия?

Это действия игрового замещения. Замещение основано на расщеплении выполняемого действия и смысла, который в него вкладывается (кормление куклы игрушечной ложкой, использование вместо ложки палочки, жест, имитирующий кормление без использования предмета, — во всех примерах смысл один, а действия разные).

Какими игровыми действиями пользуется ребенок?

Ребенок использует *предметные игровые действия* (сюжетная игрушка взамен реального предмета), *действия с предметами-заместителями* (например, палочка вместо ложки, градусника). Постепенно ребенок перестает нуждаться в опоре на предмет — и переходит к *изобразительным действиям*, которые сопровождаются вербальными комментариями-пояснениями («Мы как будто уже вымыли руки»). Существуют особые игровые действия *по обозначению игрового пространства*. Сначала это обозначение требует предметов-маркеров игрового пространства (корабль нужно выложить из кирпичиков на полу), а затем — только речи без каких-либо физических предметов («Здесь корабль, а там — море»).

Что определяет содержание детских игр?

Содержание игры — это, то что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой и общественной деятельности.

Многочисленные исследования (Д. Б. Эльконин, П. Г. Саморукова, Т. И. Бабаева, Н. А. Короткова, Н. Я. Михайленко, О. В. Солнцева и др.) свидетельствуют о том, что источником содержания детских игр являются ситуации, где:

- ребенок активно действует вместе со взрослыми (сам ест, одевается, участвует в праздниках, в выборе продуктов в магазине);
- ребенок выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер);
- ребенок наблюдает деятельность взрослых либо узнает о ней опосредованным путем (из фильмов, книг, рассказов и пр.).

Генезис игровой деятельности раскрыт в работах Д.Б. Эльконина

	2-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-6 лет
замысел игры, постановка игровых целей и задач	выбор игры определяется игрушкой, заранее не продумывается	самостоятельно ставят игровые задачи, но не всегда могут понять друг друга, нуждаются в помощи взрослого	воплощение замысла происходит путем решения нескольких игровых задач, усложняются способы их решения, сами договариваются перед началом игры;	замыслы игр устойчивые, развивающиеся, совместно обсуждают замысел игры, согласованность и плановость сочетается с импровизацией, учитывают точку зрения партнера, достигают общего решения, появляется длительная перспектива игры.
содержание игры	основное содержание действие с предметами	сюжетно-отобразительная переходит в сюжетно-ролевую, отражают не только назначение предметов, но и взаимоотношения	отражают разнообразные взаимоотношения людей, действия с предметами отодвигаются на второй план;	создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми.
сюжет игры	сюжеты бытовые, немногочисленные, однообразны, неустойчивы	бытовые сюжеты преобладают, но они менее статичны, чаще используют эпизоды из хорошо знакомых сказок;	сюжеты развернуты и разнообразны, появляются общественные сюжеты, дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни;	эпизоды из сказок, общественной жизни занимают значительное место, дети комбинируют в играх знания, почерпнутые из наблюдений, сказок, фильмов, совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжет.
выполнение роли и взаимодействие в игре	начинают обозначать роль словом, дети разговаривают с игрушками как с партнерами по игре, постепенно роль партнеров переносится на сверстников, переходят к играм вдвоем	берут на себя роль, но не называют себя соответственно роли, эмоционально передают ролевое поведение, развивается ролевой диалог, тяготеют к совместным играм, которые становятся более длительными;	ролевой диалог, ролевое взаимодействие более длительно и содержательно, используются разнообразные средства выразительности	ролевое взаимодействие содержательно, выразительно, есть любимые роли, ролей много, через речь раскрывается сущность ролевых отношений.
игровые действия, игровые предметы	выполняют действия с предметами-заместителями, воображаемыми предметами, заменяют действия словом, переходят к воображаемому действиям, доступна условность игры, постепенно функции играющих разделяются	используют разнообразные предметные способы воспроизведения действительности, придумывают разнообразные замещения, хорошо владеют сюжетно-образными игрушками, воображаемыми предметами, предметами - заместителями	самостоятельно выбирают предметы-заместители, воображаемые предметы, легко дают им словесные обозначения;	игровое действие заменяется словом, широко используется подсобный материал, по ходу игры подбирают или заменяют предметы.
правила игры	детей привлекает само действие, правила не выполняют функцию регулятора	правила регулируют последовательность действий;	правила регулируют ролевые взаимоотношения, дети выполняют правила в соответствии со взятой на себя ролью, следят за выполнением правил игры другими детьми;	дети осознают, что соблюдение правил является условием реализации роли.



Психологические и возрастные особенности сюжетно-ролевой игры

*Савельева Ольга Станиславовна,
педагог-психолог*

Если для детей игра - это развлечение, то для взрослого детская игра - труд, ведь его задача - не просто приобщить малышей к игре и проконтролировать их действия, но и сделать так, чтобы игра способствовала психическому развитию каждого ребенка.

В последнее время играм часто придают обучающее значение. Игру используют для приобретения новых умений и навыков. Однако такое мнение весьма ограничено, т.к. в таком случае главные функции игры отходят на второй план или совсем вытесняются. Л. С. Выготский подчеркивал, что **специфика дошкольной игры заключается в том, что свобода и самостоятельность играющих сочетается со строгим, безоговорочным подчинением правилам игры.**

Игра является для детей – школой собственного практического опыта, в которой социальные нормы воспроизводятся ребёнком с удовольствием и без всякого поощрения.

Главный социальный навык сюжетно-ролевой игры – формирование различных стратегий поведения.

Свободная игра доставляет детям большое удовольствие, не нагружает психику, позволяет разрядить накопившееся напряжение. Эмоциональная привлекательность игровых действий выше привлекательности любых других неигровых действий.

Очень важно определить цель и тип игры, т. к. от этого зависит развитие той или иной стороны психического развития ребенка.

Приведу пример. Можно организовать игру в магазин, чтобы дети научились пользоваться весами, запомнили названия овощей, фруктов и т. д., определять стоимость товара. Подобные игры, помогут детям понять, как взвешивать, отмерять, считать «деньги», давать сдачу. Однако в центре их внимания окажутся именно действия с весами (овощами, фруктами) и т. п.

Главное же содержание данной сюжетно-ролевой игры - **отношения между продавцом и покупателем** будет отодвинуто на второй план. Важно учитывать, что ролевая игра - это ни в коем случае не упражнение на совершенствование того или иного частного умения. В ролевой игре у ребёнка появляются принципиально новые желания - **действовать правильно, как взрослый.**

Очень важно учитывать **закон психического развития**: сначала ребенок должен захотеть выполнять что-либо, увидеть в новом деле личный смысл и лишь затем на этой основе овладеть техническими приемами и конкретными умениями. Часто педагоги нарушают данный закон, пытаясь научить ребенка тому, что не имеет для него никакого интереса и привлекательности.

Возрастные закономерности развития игры.

Сюжетно-ролевая игра не возникает сама по себе. Она начинается с образования предпосылок ролевой игры на протяжении раннего детства, которые формируются в ходе деятельности и общения ребенка со взрослым.

Давайте посмотрим как развивается сюжетно-ролевая игра в соответствии с возрастными этапами развития ведущей деятельности детей.

Ведущая деятельность – это такая деятельность, в ходе которой наиболее интенсивно развиваются все психические функции: память, внимание, речь, мышление, восприятие. На каждом возрастном этапе она своя.

В возрасте до 1,5-2 лет ведущей является **манипулятивная деятельность**.

Это значит, что ребенок лучше всего развивается, осваивая манипуляции с интересующими его предметами.

Например: ребенок берет ложку и долго стучит ею по столу; берет тряпку и, подражая взрослому, водит ею по полу; берет игрушечную машинку и катает ее туда-сюда без всякого смысла и развития сюжета (его игра так же манипулятивна). Именно эти однообразно повторяющиеся действия стимулируют мышление ребенка.

Ребенок развивается тем лучше, чем больше он осваивает интересующее его действие путем многократных повторений и чем больше новых способов использования одного и того же предмета он изобретает. Заметьте, не чем больше предметов он изучит, а чем интенсивней он изучит один предмет, то есть чем больше действий произведет с заданным предметом.

Ведущей деятельностью в преддошкольный период – является **предметная деятельность**. Ее отличие от простого манипулирования, состоит в том, что действия ребенка с предметами начинают подчиняться их функциональному назначению. Взрослый учит ребенка тому, как следует использовать ложку и чашку, как держать в руке совочек, что нужно делать с игрушками — возить машину, укачивать куклу, дуть в дудочку.

В совместной деятельности с ребенком взрослый выполняет сразу несколько функций:

- 1) раскрывает его непосредственную функцию предмета;
- 2) передает ему технические приемы осуществления действий;

3) контролирует ход выполнения действий ребенка.

Ребенок воспроизводит действия взрослых с предметами, у него появляются **предметные игры**. Например, кормит ее, режет овощи и т.п.

В младшем дошкольном возрасте возникает **символическая игра**. Для развития такой игры важно появление замещающих действий. Ребенок протягивает камешек: «Вот тебе конфетка, кушай!». **Способность к замещению рассматривается как одна из важнейших предпосылок развития сюжетно-ролевой игры**. Если замещение оказывается несформированным к концу раннего детства, нужно выяснить, с чем связано отставание в формировании замещающих действий, и оказать им помощь. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребёнка переносить усвоенные действия с одного предмета на другой, то есть обобщать действия.

С 3-4 лет ведущей деятельностью детей становится **игровая деятельность**. В поведении ребенка можно наблюдать **«роль в действии»**. Ребенок, воспроизводя действия взрослого, не осознает этого, но охотно соглашается, когда ему это сообщают («Ты ведешь машину как шофер. Ваня — шофер»). Позже он сам замечает сходство своих действий с действиями взрослого и называет себя в соответствии с соответствующей ролью.

Со стороны взрослых ребенку необходима помощь. Взрослый своими предложениями постепенно усложняет и вносит разнообразие в игру; обеспечивает материальную сторону игры: подбирает игрушки и материалы (посуду, мебель, одежду, инструменты и т.д.).

Дети в этом возрасте выполняют короткую последовательность действий под контролем взрослых (кормят куклу и укладывают ее спать, меряют температуру, делают укол, выписывают рецепт и т.д.)

В старшем дошкольном возрасте появляется **сюжетно-ролевая игра**. Ее возникновение связано с рядом обстоятельств.

1. У ребенка к этому времени должна быть развита символическая функция, он должен научиться пользоваться предметами не только по их прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры.
2. У ребенка должна возникнуть потребность копировать действия взрослых.
3. Ребенок должен научиться взаимодействовать с другими детьми и взрослыми в игре.

Основная роль воспитателя заключается в том, чтобы стимулировать воображение детей. Необходимо больше рассказывать, читать с ними и обсуждать все, что они узнали и пережили. На основе свежих впечатлений у дошколят рождаются новые сюжеты для игр.

Задача взрослых – конкретизировать персонажей, уточнить их роли. Следует подключаться к игре, делиться идеями, предлагать образцы поведения и реплик. Необходимо поддерживать инициативу детей. Лишь тогда игра, как и любой другой вид ведущей деятельности, будет полезна и сыграет свою важную роль в развитии ребенка, формируя необходимые новообразования в психике дошкольника, готовя его к следующему этапу жизни.

С развитием сюжетно-ролевой игры появляются **игры с определенными правилами**.

Постепенное овладение подчинением правилу, определяемому ролью, а затем - и условному, уже не связанному с сюжетом правилу игры является предпосылкой к учебной деятельности.

Важно учитывать возраст детей, с которыми вы организуете игру. Бесполезно предварительно объяснять малышу правила: на этом этапе они существуют для него в скрытой форме - ребенок их как бы не замечает. Однако если взрослый постоянно обращает внимание малыша на то, что и когда следует делать, поддерживает его правильные действия, то он все более подстраивает свое поведение к требуемым нормам. Это подготавливает его к осознанию правила.

Осознание правила наиболее ярко проявляется в замечаниях, которые дети начинают делать друг другу в случае его нарушения. Контроль действий других создает внутреннюю готовность к тому, чтобы выполнять те же действия самому. Однако способность соблюдать его на этом этапе еще неустойчива и требует поддержки со стороны взрослого, без активного участия которого игра распадается.

Помощь взрослого предполагает:

- постоянное и непосредственное его участие в игре,
- эмоциональную вовлеченность,
- контроль соблюдения правил,
- одобрение верных действий.

Только, когда дети начинают самостоятельно действовать по правилам, показанным взрослым, и при этом сами следят за их соблюдением, можно утверждать, что они уже овладели правилами игры и способны контролировать свое поведение.

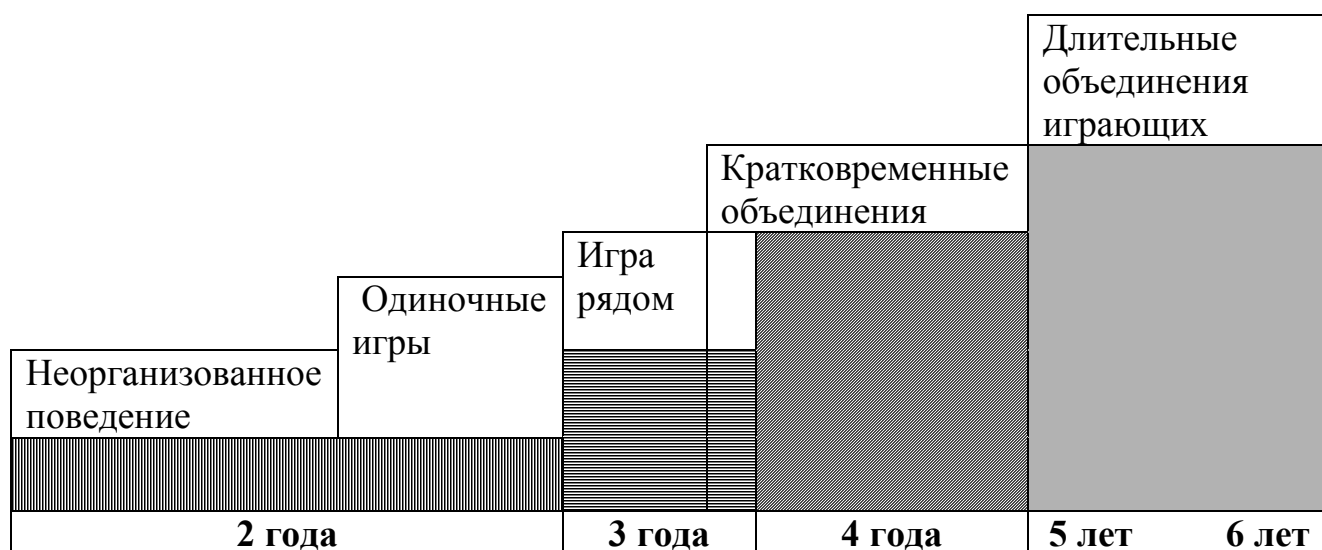
Таким образом, игра — это «школа морального поведения», поскольку в ней всегда есть норма морали — правило, которому надо подчиниться.

Особенности взаимоотношений в сюжетно-ролевой игре.

Взаимоотношения в игре могут быть игровыми и реальными.

Игровые отношения отражают взаимоотношения детей по сюжету и роли. Так, если ребёнок взял на себя роль Карабаса Барабаса, то он будет в соответствии с сюжетом утрированно злобно относиться к детям, взявшим на себя роли других персонажей сказки «Приключения Буратино».

Реальные отношения отражают взаимоотношения детей как партнеров, товарищей, выполняющих общее дело. Они могут договариваться о сюжете, распределении ролей, обсуждают возникшие в ходе игры вопросы и недоразумения.



Элементы общения появляются очень рано, когда дети ещё не умеют строить развёрнутую сюжетную игру, а играют индивидуально - каждый сам по себе. Обычно в этот период развития игры ребёнок сосредоточен на своих собственных действиях и мало обращает внимания на действия другого ребёнка.

Однако время от времени, пресытившись собственной игрой, малыш начинает посматривать на то, как играет другой ребёнок.

Интерес к игре сверстника как раз и приводит к попыткам установления определённых отношений. Первые формы взаимоотношений проявляются в стремлении одного ребёнка приблизиться к другому, **играть с ним рядом**, в желании уступить часть места. Каждый ребёнок играет сам по себе, но на этом уровне создаются условия для естественного объединения играющих.

В период, когда игра заключается лишь в выполнении самых элементарных действий с игрушками взаимодействие ребёнка со сверстником носит **кратковременный характер**. На этом этапе дети могут меняться игрушками, помогать друг другу. Начинает появляться замысел, но он ещё неустойчив, кто-то может выйти из игры, что приведёт к её распаду.

С развитием игровых умений и усложнением игровых замыслов дети начинают вступать в более **длительное общение**.

Наблюдая за взрослыми, ребёнок обнаруживает, что жизнь постоянно протекает во взаимодействии с другими людьми. Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых приводит к тому, что ребёнок начинает нуждаться в партнёрах, которые бы играли вместе с ним. Отсюда возникает необходимость договориться с другими детьми, вместе организовать игру, включающую несколько ролей.

В игровой деятельности возникают определённые формы общения детей. Игра требует от ребёнка таких качеств, как инициативность, общительность, в совместной игре дети учатся взаимопониманию и взаимопомощи, учатся согласовывать свои действия с действиями другого.

Сюжетно-ролевая игра - обязательно совместная деятельность. Это значит, что в ходе игры дети общаются друг с другом, расширяют свои знания, полученные в ходе взаимодействия со взрослым.

Объединение детей в совместной игре способствует дальнейшему обогащению и усложнению содержания игр. В результате игры становятся разнообразнее. Усложнение содержания игр ведёт, в свою очередь, к увеличению количества участников игры и к усложнению реальных взаимоотношений, к необходимости более чёткого согласования действий.

Сюжетно-ролевая игра завершает этап дошкольного детства. Ребенок исчерпывает возможности развития в игровой деятельности, что приводит к необходимости перехода к учебной деятельности.

Приложение

«Возрастные показатели сформированности игровых навыков»

Особенности игровой деятельности		
Компоненты игры	Младшие дошкольники	Старшие дошкольники
Сюжет	Отображение трудовых действий взрослых	Те же и отражение отношений между людьми
Количество ролей	1-2	7-10
Кол-во играющих	1-2	1-2 и 10-15
Тематика	Бытовая	Бытовая и общественная
Правила	Не осознаются	Устанавливаются самими.
Игровые действия	Однообразные (1-3)	Много: свернутые, развернутые, словом, жестом.
Включение игровых ситуаций	Под руководством взрослого	Сами и под руководством взрослого
Появление новых игровых ситуаций	С помощью взрослого	С помощью взрослого и самостоятельно
Объединение игр	Не возможно	Возможно
Использование предметов, игрушек	Готовые	Бытовые и самодельные, заместители, воображаемые
Продолжительность игры	Кратковременные	До нескольких дней
Предварительное планирование	Нет	Есть
Окончание игры	Неожиданно	Предвиденное



***Системный подход к организации сюжетной игры в
детском саду***
*по технологии Н. Михайленко, Н. Коротковой «Организация
сюжетной игры в детском саду»*

*Воронкова Татьяна Валерьевна,
старший воспитатель*

Игра не может развиваться сама по себе, для ее развития необходимо грамотное руководство со стороны взрослого.

В дошкольной педагогике сложилось несколько подходов к организации и руководству сюжетно-ролевыми играми детей:

- традиционный подход (Д.В. Менджерицкая, Р.С. Жуковская);
- комплексный подход (Е.В. Зварыгина, С.Л. Новоселова);
- партнерский подход (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова)

На рубеже 1980-1990-х годов в работах Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой был зафиксирован распад разновозрастных детских игровых сообществ, обусловленный изменением социокультурной ситуации развития ребёнка. Раньше они существовали в виде дворовых, соседских групп или группы братьев и сестёр разного возраста в одной семье. Сейчас дети разного возраста очень разобщены. Это послужило причиной разрушения естественного пути обучения игре старшими детьми младших.

Воспитатель должен помочь ребенку овладеть игровыми умениями, втягивая его в игру. Сегодня мы рассмотрим партнерский подход к руководству сюжетно-ролевой игрой, основоположниками которого являются Нинель Яковлевна Михайленко, Надежда Александровна Короткова.

Партнерский подход к руководству заключается в **формировании у детей игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру**, в которой дети по собственному желанию реализуют содержание. Воспитатель **партнер ребенка** по игре он как бы занимает позицию ребенка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры.

Авторы предлагают рассматривать руководство сюжетно-ролевой игрой как **процесс** постепенной передачи дошкольникам усложняющихся способов построения игры. Передача способов осуществляется в совместной игре взрослого и детей.

Михайленко Н.М., Короткова Т.А. Выделяют три последовательных этапа руководства сюжетно-ролевой игрой.

1 этап (1,5-3 года) — обогащение игровых действий.

Педагог, развертывая игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создает ситуации, которые стимулируют ребенка к осуществлению условных действий с предметом.

2 этап (3 года — 5 лет) — развитие ролевого поведения детей в игре.

Педагог формирует у детей умение принимать роль, развертывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой. Строит совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметом на ролевую речь (ролевой диалог).

3 этап (5-7 лет) — обучение сюжетосложению в игре.

Педагог развѣртывает совместно с детьми своеобразную игру-придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой - придумывание новых сюжетов, включающих в себя разнообразные события.

Организация и руководство сюжетной игрой на каждом возрастном этапе.

Формируя игровые умения у детей 2-3 лет, воспитатель развѣртывает совместную игру с детьми, изменяя характер участия в ней ребёнка:

- 1. привлекает ребенка к осуществлению необходимого по смыслу игры условного действия с сюжетными игрушками; стимулирует его к продолжению, дополнению по смыслу игрового действия партнера-взрослого;*

Первоначально педагог решает задачу формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками. Для этого он развертывает сюжетную игру на виду у детей, одушевляя игрушечных персонажей. Обращаясь к детям, говорит: «Вы играете, и я поиграю с куколкой. Я сейчас ее покормлю, она есть хочет. Вот здесь кашка в тарелке, давай кушать, дочка!» Берет ложку и несколько раз (5—6) подносит ее ко рту куклы. При этом разговаривает с куклой: «Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая, ест кашу!»

Такая игра воспитателя — это не специально организованное занятие, где взрослый беспристрастно, с дидактическими целями демонстрирует детям тот или иной «сюжет». Не нужно специально организовывать детей, ставить их возле себя. Достаточно первоначального **обращения** к детям. Эмоциональная окраска действий взрослого, необычность его позиции «играющего» сразу же привлекают внимание детей.

Затем педагог вводит 2 смысловые ситуации, связанные друг с другом: «варит» кашу на игрушечной плите, а затем «кормит» ею кукол; «кормит» кукол, а затем укладывает их спать.

Сюжеты с двумя взаимосвязанными ситуациями позволяют воспитателю вовлекать ребенка в игру таким образом, чтобы его игровые действия не просто повторяли, но дополняли, продолжали по смыслу действия взрослого. Делать это можно примерно так. Воспитатель берет мишку, разговаривает с ним: «Мишка, почему ты такой грустный? Есть хочешь? Дать каши?» Обращается к наблюдающему за игрой малышу: «Петя, свари мишке кашку. Он есть хочет». Обычно ребенок с удовольствием «варит» кашу на игрушечной плите.

2. привлекает ребенка к осуществлению условного действия с заместителями и воображаемыми предметами;

При введении в игру предметов-заместителей воспитатель должен не только осуществлять игровые действия с ними (подносить ложку-палочку ко рту куклы, намыливать мишку мылом-кубиком), но и **словесно обозначать условный предмет** («Это у нас мыло», «Это как будто ложка» и т. п.), **смысл производимого с ним действия** («Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло» и т. п.), делать это неоднократно в ходе игры.

Затем учит использовать **один и тот же предмет для выполнения разных игровых действий** (например, в одной игре палочка используется как ложка, в другой - та же палочка - градусник, в третьей - расческа и т. д.).

Предмет-заместитель всегда должен сочетаться с сюжетной игрушкой (если хлеб замещается кубиком, то тарелка, на которой он лежит, должна быть «как настоящая», если мыло замещается бруском, то необходим игрушечный тазик, в котором стирают, и т. п.). Если предоставить ребенку только предметы-заместители без сюжетных игрушек, ему будет трудно уловить смысл игровой ситуации даже в совместной игре со взрослым, а его самостоятельная деятельность сведется к простому манипулированию предметами.

К двум годам, когда ребенок уже усвоил действия «понарошку», т. е. для него открылась условность действия с предметом, нужно включать в игру наряду с предметом-заместителем и **воображаемый предмет**, с которым осуществляется игровое действие (например, причесываться расческой, которой нет, брать воображаемое яблоко, конфету и т. п.).

По мере овладения детьми условным игровым действием воспитатель может переходить от совместной игры с одним-двумя малышами к совмещению такой деятельности с игрой, позволяющей включать большее количество детей.

3. ориентирует ребенка на продолжение, дополнение игрового действия партнера-сверстника, стимулирует словесное обозначение игровых действий.

Участвуя в игре, воспитатель разворачивает сюжет таким образом, чтобы действие одного из малышей было адресовано сверстнику, он как бы «замыкает» детей друг на друга. Например, разворачивая «кормление» кукол, говорит: «Вася уже тарелку для каши приготовил. Настя, подай ему, пожалуйста, кастрюльку с кашей».

Формируя игровые умения у детей 3-4 лет в совместной игре, взрослый сам действует новым способом и по смыслу игры вызывает у партнёров необходимость действовать таким же способом.

Воспитатель:

- организует совместную игру с детьми таким образом, чтобы ее центральным моментом стало именно ролевое поведение. Ролевое поведение ребёнка ориентируется на партнёра (сначала взрослого, затем – сверстника);
- осуществляет подбор **игровых ролей**, учитывая характер их взаимосвязей.

Различают два типа ролей: «**взаимодополнительные**», требующие взаимодействия с другой ролью; «**независимые**» - связь которых с другими ролями является более опосредованной.

Для формирования ролевого поведения следует начинать совместную игру с детьми, используя взаимодополнительные роли, связь которых «открыта», лежит на поверхности. Разумеется, для начала это должны быть парные роли, хорошо знакомые ребёнку по его жизненной практике (к примеру, «**семейные**» роли: мама — дочка, бабушка — внучка, мама — сынок, а также пары: доктор — больной, продавец — покупатель и т. п.). Парные взаимодополнительные роли сразу с необходимостью ориентируют детей на партнера и смещают акцент игры с предметного действия **на ролевое взаимодействие — ролевой диалог**.

Воспитатель может строить совместную игру с детьми, постепенно ее усложняя, в следующей последовательности: первоначально взрослый берет на себя основную роль и втягивает ребенка в совместную игру, предлагая ему дополнительную роль; в дальнейшем воспитатель подключается к игре ребенка, беря на себя уже дополнительную роль, а затем уступает ее другому ребенку, т. е. ориентирует детей друг на друга, «замыкает» их в смысловой связке, требующей ролевого взаимодействия.

Например, воспитатель на виду у детей начинает играть, «приписывая» себе роль «доктора»: «Буду детей лечить. Я — доктор. Здесь у меня больница. Мишка, ты заболел? Что у тебя болит? Покажи горлышко. Сейчас тебе температуру измеряем (ставит палочку — градусник). Теперь послушаю тебя... У тебя ангина». Пообщавшись таким образом с персонажем-игрушкой, взрослый вовлекает в игру одного из наблюдающих за ней детей: «Катя, твоя

дочка тоже заболела? Веди ее в больницу. Я доктор, полечу ее. Что у вашей дочки болит?» Затем воспитатель-доктор может «полечить» и кого-нибудь из детей: «Вася, а давай, ты как будто заболел и тоже в больницу пришел. После такой игры с воспитателем игрушки предоставляются в распоряжение детей: «Кто теперь хочет быть доктором? Петя? Надевай шапочку. Теперь ты будешь доктором, будешь лечить детей».

Непременным условием игры воспитателя с детьми является **неоднократное называние им своей роли** («Я доктор, полечу больного мишку» и т. п.) и обращение к партнеру (игрушечному персонажу или ребенку) как носителю роли («Заходите, больной» и т. п.), разговор с ним.

Воспитателю следует **внимательно наблюдать** за игрой детей; когда цепочка специфических ролевых действий осуществлена ребёнком, можно связать для него эти действия с названием роли: «Ты как мама покормила дочку?», «Ты доктор? Лечил больного мишку?» и т. п. Такие **«подытоживания»** важны для дальнейшего осознанного принятия ребенком игровой роли, самостоятельного ее называния.

При возникновении у ребенка простейшего ролевого подражания воспитателю необходимо **«угадать»**, что делает ребенок, подключиться к его игре, найдя подходящую по смыслу дополнительную роль и **действуя «изнутри» нее, развернуть ролевое взаимодействие**. Воспитатель должен понимать, что его цель — не унификация, приведение к единообразию игры всех детей в рамках «заданных» сюжетов и ролей, а развитие игры каждого ребенка с опорой на его личные интересы.

Чем разнообразнее игровые роли, привлекающие каждого ребенка, тем полнее в дальнейшем будет игровой опыт всех детей группы, когда они овладеют умением вступать в ролевое взаимодействие не только с партнером-взрослым, но и друг с другом.

Переключение детей на речевое взаимодействие в игре можно сделать еще более отчетливым, используя **особые методические приемы**. Одним из них является создание чисто «разговорной» ситуации с помощью очень простых игрушек — телефонов. Это игра взрослого с детьми в **«телефонный разговор»**. Разумеется, использовать этот прием можно только в том случае, если дети представляют себе назначение настоящего телефона и знакомы с сюжетами.

Сначала игра организуется по мотивам известного детям стихотворения К. Чуковского «Телефон»;

Через 1-2 дня организуется свободная игра в «телефонный разговор» с парами детей на основе уже известных детям сюжетов с парными взаимодополнительными ролями («дочки — матери»); Первоначально,

воспитатель себе берет основную роль (например, «доктора»), а детям предлагает одинаковые дополнительные роли («пациентов»).

На следующем этапе взрослый, вовлекая детей в игру, не только разворачивает «телефонный» ролевой диалог с каждым из них, поочередно, но и стимулирует диалог детей друг с другом. («папа» выполняет поручения «мамы» - звонит дочке, узнаёт, как у неё дела). Таким образом взрослый вызывает детей на ролевые диалоги друг с другом.

Значение такой совместной игры со взрослым заключается в том, что теперь в свободной самостоятельной игре детей действия с игрушками будут в большей степени сопровождаться ролевыми диалогами, появится название своей роли партнеру-сверстнику и ролевое обращение к нему: дети будут более свободно вступать в игровые контакты и разворачивать ролевое взаимодействие друг с другом.

Еще одним приемом, способствующим развитию у детей умений называть свою роль, обращаться к партнеру в соответствии с его ролью, разворачивать простой ролевой диалог, является игра воспитателя с небольшой подгруппой детей **по мотивам известных им сказок**, персонажи которых выполняют однотипные действия.

В таких играх взрослый берет на себя роль первого появляющегося в сказке или основного персонажа (например, мышки-норушки, колобка, волка) и последовательно вовлекает детей в игру, разворачивая ролевое взаимодействие поочередно с каждым (с лягушкой-квакушкой, ежиком и т. д. в «Теремке»; с зайцем, медведем и т. д. в «Колобке»).

Игры по сказочным сюжетам очень удобно проводить на прогулке. Игра должна быть импровизацией, а не «театральным действием» — не следует требовать от детей точного воспроизведения текста сказки (так же как и выразительных движений и речи), достаточно воссоздания ее общего смысла.

Чтобы выделить для детей ролевой диалог как необходимое условие совместной игры, целесообразно во время игры с детьми пользоваться **минимальным числом игрушек**.

Формирование игровых умений у детей 4-5 лет возможно в совместной игре, где взрослый является не руководителем и оценителем, а участником, партнёром детей в творческом процессе.

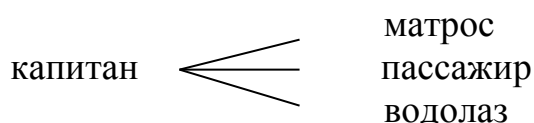
Теперь речь пойдёт о формировании у детей **ролевого поведения как важного центрального способа построения сюжетной игры**.

Игра должна разворачиваться особым образом, так, чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотнести его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры, для разворачивания

интересного сюжета. Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

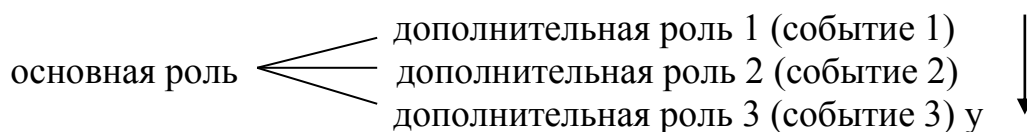
- использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;
- отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

Остановимся подробнее на структуре сюжетов. Возможный состав ролей принимает вид «куста», например, к теме «Поездка на пароходе»:



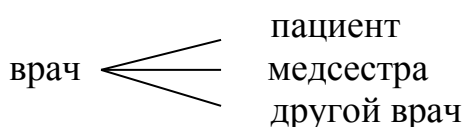
Такой сюжет разворачивается постепенно — в первом событии в игре взаимодействуют капитан и матрос, во втором — капитан и пассажир, в третьем — капитан и водолаз. Таким образом, одна роль (капитана) включается уже не в единичную, а во множественные ролевые связи. Если ребенок выполняет роль капитана, он вынужден все время изменять свое ролевое поведение в соответствии с новой ролевой связкой, в которую он включается. Роль «открывается» для него во множестве возможных связей с другими ролями.

Для того чтобы ребенок открыл возможность смены роли в процессе игры, необходимо соблюдение второго условия: персонажей (ролей) в сюжете должно быть больше, нежели участников игры. Например, если в приведенном сюжете распределить роли между четырьмя участниками, необходимость их менять в ходе игры не возникает. А если участников будет только двое — одному из них придется по мере появления в сюжете новых персонажей менять роль (побывать сначала «матросом», потом «пассажиром» и т. д.). При этом сюжет не должен быть «задан», спланирован для ребенка заранее; новый персонаж (роль) появляется в процессе самой игры. Общая схема сюжета (независимо от его конкретной тематики) будет выглядеть следующим образом:



Подбирая роли в смысловом «кусте», можно сделать акцент не просто на многообразии ролевых связей, но и выделить для ребенка типы отношений

между людьми. Так, роли могут быть связаны между собой **специфическими функциями**, которые один человек осуществляет по отношению к другому (например, врач лечит больного, продавец снабжает покупателя продуктами, вещами и т. п.), более сложными **отношениями управления-подчинения** (например, врач отдает распоряжения медсестре, милиционер указывает шоферу на нарушение правил и т. п.) и, наконец, **дружескими отношениями, отношениями взаимопомощи**, которые для детей ярче раскрываются на примере одинаковых ролей (например, шофер помогает своему товарищу исправить поломку, врач советуется с коллегой и т. п.).



На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры.

Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предлагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Например, мальчик любит играть в «шофера». Воспитатель предлагает ему: «Вася, давай с тобой играть. Здесь у нас будет машина. Ты будешь шофер? А я — пассажир». Во время «поездки» развертывает ролевой диалог с «шофером», а затем предлагает следующее сюжетное событие, требующее появления нового персонажа: «Давай, мы как будто на красный свет поехали, и милиционер нас остановил. Я теперь буду милиционером». После выяснения обстоятельств с «милиционером» можно ввести третье событие, требующее появления еще одного персонажа: «Давай, рядом с твоей машиной ехала еще одна — грузовик. Я теперь шофер грузовика. Моя машина вдруг сломалась. Я тебе сигналю, чтобы ты остановился и помог ее починить!» и т. д.

После этого воспитатель может переходить ко второму этапу формирования — учить детей менять первоначально принятую роль в ходе развертывания игры.

С этой целью используются те же, что и раньше, схемы сюжетов, но теперь взрослый берет себе основную роль, а ребенку предлагает дополнительную. В процессе игры воспитатель стимулирует последовательную смену ребенком игровых ролей: «Давай играть, я — врач, а ты — больная, пришла ко мне на прием... Как будто больная ушла, а ко мне пришла медсестра помочь. Давай, ты теперь медсестра...» и т. д.

Вовлечение детей в игру (или подключение к их игре) осуществляется педагогом только по их желанию. Также дети должны иметь полную свободу «выхода» из игры, перемещения по групповой комнате и переключения на другие игры и занятия. Если игра с воспитателем не увлекает ребенка (он не обнаруживает инициативных действий, эмоционального оживления), продолжение ее бессмысленно, так как в этом случае игра уже превращается в обязательное занятие. Воспитатель не «диктует», а предлагает детям в игре ту или иную роль, событие как равный партнер.

Эффективным средством **формирования игровых навыков детей 5-7 лет** является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах.

Задача воспитателя - переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры - совместное сюжетосложение.

Сделать именно совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане.

Игра-придумывание позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий.

Характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности:

1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки;

Прежде всего, надо сориентировать детей на слушание друг друга, продолжение рассказа партнера. Это можно сделать, «вспоминая» вместе известную сказку. Воспитатель обращается к двум детям: «Маша, Вася, вы какую сказку больше всего любите? Про Серого волка? Что-то я ее немного забыла. Давайте вместе вспомним. Будем по кусочку вспоминать — кусочек расскажет Маша, потом — Вася, потом — я, а дальше опять Маша». Пересказ должен происходить в свободной обстановке, без оценок качества детской речи и требований полноты рассказа. Важно, лишь, чтобы ребенок передал общий смысл очередного события сказки. После его изложения взрослый предлагает передать «ход» следующему партнеру: «Ты уже рассказала кусочек, давай теперь Вася». Если дети забыли часть сказки, можно включиться «вне очереди»: «Я вспомнила, что дальше было так...»

2) частичное преобразование известной сказки;

Этим же детям через 1—2 дня после пересказа воспитатель предлагает: «Давайте по-новому играть! Будем вместе придумывать одну общую сказку, похожую на сказку про Ивана-царевича и Серого волка, только немного не такую».

Начинать преобразование известной сказки проще всего с изменения главного героя, его задачи (искомого объекта), волшебного средства. Воспитатель предлагает детям начало сказки: «Давайте, царю очень хотелось получить не Жар-птицу, а новогоднюю елку, украшенную игрушками. Он слышал, что это очень красиво. И он отправил ее искать... Кого же он отправил?»

3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов;

В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку, по сравнению с известной. Для этого целесообразно предлагать начало сказки, соединяя в нем сразу сказочные и реалистические элементы. Например: «Ивану-царевичу захотелось учиться в школе, и он отправился ее искать»;

Воспитатель обращает внимание детей на смысловое несоответствие их «кусочков» друг другу: «Что-то мне непонятно. Вася говорил, что Емеля тигра волшебного встретил, а Маша про щуку рассказывает. Как же было дело?»

4) разворачивание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»;

По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, воспитатель может стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам — разноконтекстные роли (например: Буратино и воспитатель, принцесса и милиционер, космонавт и учитель, Айболит и солдат, Баба-Яга и продавец и т. п.). Чтобы не «закрывать» предметными действиями творческую работу по соединению этих ролей в общем сюжете, игру можно осуществлять в форме «телефонных» разговоров персонажей.

5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.

В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру-придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки (знакомая сказка уже выполнила свою функцию первоначальной опоры для совместной деятельности), а «настоящие истории».

Выбирая вместе с детьми содержание для таких историй (о ком, о чем она будет), педагог прежде всего опирается на детские интересы, но одновременно стимулирует участников к использованию тех знаний, которые они получают на занятиях, экскурсиях, из книг и кинофильмов. Придумывание историй можно осуществлять уже в численно больших группах (до 4—5 человек). Воспитатель, обсудив с детьми начальный эпизод истории (выбор героя, ситуация, в которой он оказался, цель, которую он должен достичь), или

предложив его сам, занимает в дальнейшем позицию скорее наблюдателя, нежели активного участника игры.

Уже на первоначальных этапах после игры-придумывания со взрослым у детей может возникать желание самостоятельно ее продолжить. Иногда они пытаются развернуть сюжет дальше в речевом плане, но чаще придуманный со взрослым сюжет служит как бы толчком для игры с распределением ролей, развертыванием действий с игрушками. Педагогу следует поощрять такие, возникающие у самих детей намерения, но ни в коем случае не навязывать им «разыгрывание» придуманного сюжета.

Следует учитывать желание ребенка. Если он не хочет включаться в игру, ни в коем случае нельзя на этом настаивать.

Игра-придумывание каждый раз должна занимать не более 10—15 минут. Расположиться для нее нужно в спокойном месте, кружочком, чтобы участники видели друг друга. Постепенно воспитатель может включать в нее уже не двух, а трех детей.

Заключая разговор об организации сюжетной игры дошкольников, напомним, что на каждом возрастном этапе педагогический процесс по отношению к игре должен быть двучастным, состоящим:

- из ситуаций формирования игровых умений в совместной игре взрослого с детьми, где взрослый является «играющим партнером»,
- и самостоятельной детской игры, в которую взрослый непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для нее.

Организация сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах

	Первая младшая группа	Вторая младшая группа	Средняя группа	Старшая и подготовительная к школе группы
Цель	создание условий для формирования условных игровых действий	создание условий для формирования ролевого поведения	создание условий для формирования более сложного ролевого поведения, установления разнообразных ролевых связей в игре	создание условий овладения новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением.
Задачи	– формировать простейшие взаимодействия между детьми; – формировать у детей умения: ✓ развёртывать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом; ✓ связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их; ✓ продолжать по смыслу действие, начатое партнёром-взрослым, а затем сверстником	– формировать у детей умения: ✓ принимать и обозначать игровую роль; ✓ реализовывать специфические ролевые действия, направленные на партнёра-игрушку; ✓ развёртывать парное ролевое взаимодействие; ✓ развёртывать элементарный ролевой диалог с партнёром-сверстником	– формировать у детей умение: ✓ изменять своё ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров; ✓ менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнёров в процессе развёртывания игры	– формировать у детей умение: ✓ выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнёров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнёров; ✓ умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры
Действия воспитателя	– привлечение ребёнка к осуществлению совместных предметных действий с партнёром-взрослым, с партнёром-сверстником (в парах); <i>Параллельно с формированием предметного взаимодействия решаются задачи формирования условного игрового действия.</i> – привлечение ребёнка к осуществлению необходимого по смыслу игры условного действия с сюжетными игрушками; стимулирование его к продолжению, дополнению по смыслу игрового действия партнёра-взрослого; – привлечение ребёнка к осуществлению условного действия с заместителями и воображаемыми предметами;	– воспитатель первоначально берёт на себя основную роль и втягивает ребёнка в совместную игру, предлагая ему дополнительную роль; – подключение к игре ребёнка, беря на себя дополнительную роль; – ориентирование детей друг на друга (уступает дополнительную роль другому ребёнку), «замыкает» их в смысловой цепочке, требующей ролевого взаимодействия	– на первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребёнка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры; – на втором этапе воспитатель учит детей менять первоначально принятую роль в ходе развёртывания игры.	стимулирование детей к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий в игре-придумывании. Последовательность (этапы) игры-придумывания: – совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки; – частичное преобразование известной сказки; – придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; – развёртывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»;

	– ориентирование ребёнка на продолжение, дополнение игрового действия партнёра-сверстника, стимулирование словесного обозначения игровых действий			– придумывание новых историй на основе реалистических событий.
Приёмы	– показ образца; – словесные комментарии (словесное обозначение условного предмета); – подключение воспитателя к уже возникшей игре, игровым действиям ребёнка; – параллельная игра с ребёнком; – «приписывание» предмету условного значения; – «замыкание» детей друг на друге	– «подытоживание» – связывание цепочки специфических ролевых действий, осуществлённых ребёнком с названием роли (Ты, как мама кормила дочку.); – действия «изнутри» роли; – «замыкание» детей друг на друга; – «телефонный разговор»; – игра по мотивам известных сказок, персонажи которых выполняют однотипные действия	– игра по мотивам сказочных сюжетов; – стимуляция последовательной смены ребёнком игровых ролей; – «замыкание» детей на ролевом взаимодействии; – импровизация сюжета	– продолжение рассказа партнёра; – «распатывание» известных сюжетов; – «телефонный разговор» персонажей; – игра-придумывание
Планирование	Ежедневно воспитатель может охватывать формирующими воздействиями несколько детей следующим образом: совместная игра с 1—2 детьми (или 1—2 парами детей), совместная игра с небольшой подгруппой детей. Игра воспитателя с 1—2 детьми или подгруппой должна занимать не более 7—10 минут. Педагог по своему усмотрению распределяет эту нагрузку на весь день, используя все периоды времени, отведенные режимом для игры и свободных занятий детей. <i>В первом полугодии</i> воспитатель в основном решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, элементарного предметно-игрового взаимодействия ребенка со сверстником, используя втягивание одного-двух детей в игру со взрослым, организуя групповые игры, требующие от всех участников однотипных условных игровых действий. <i>Во втором полугодии</i> воспитатель	Воспитатель может планировать свою работу по формированию ролевого поведения у детей следующим образом: каждый день играть с одним-двумя детьми (или с одной-двумя парами); игре с одним ребенком или парой детей можно уделить до 7—10 минут. Эту работу следует распределить на те отрезки времени, которые отведены режимом для самостоятельной деятельности детей. Игры с использованием «телефонных разговоров» целесообразно вводить лишь во втором полугодии с детьми не младше трех с половиной лет. Игру с минимальным количеством игрушек имеет смысл развертывать и на прогулке, когда ограничение числа игрушек является вполне естественным.	Начинать работу целесообразно с каждым из детей индивидуально. Наиболее подходящее время — утренние и вечерние часы, когда детей в группе немного, и воспитатель может уделить ребенку 7—10 минут.	Желательно включать детей в игру-придумывание не менее 2—3 раз на каждом из этапов (за исключением первого, который может быть одноразовым).

	формирует у детей умение выстраивать в игре смысловые цепочки из 2—3 игровых действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями и воображаемыми предметами.			
Результат	Дети в самостоятельной игре развёртывают цепочки из 2-3 действий с сюжетными игрушками, включают в игру отдельные предметы-заместители, называя действия с ними, могут вызвать с помощью игрушки или краткого речевого обращения ответное игровое действие сверстника.	Развёртывание детьми в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи, направленной на кукольных персонажей, парное ролевое взаимодействие со сверстником, включающее название своей роли, ролевое обращение, короткий диалог.	Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли. В совместной со сверстником и индивидуальной игре расширяется диапазон актуализируемых детьми игровых ролей. При этом дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, соединяя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У них появляется вкус к динамичному развёртыванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует с одним-двумя сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т. е. устанавливает разнообразные ролевые связи в игре.	Прежде всего возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, разворачиваемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многогранный характер. В них так переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т. п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не «разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета. Игра разворачивается в группах до 3—4 человек, причем возрастает инициатива всех участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими приводит к уменьшению конфликтов в игре.



Содержание ООП

Раздел «Игра как особое пространство развития ребенка»

Егорова Ольга Леонидовна,
старший воспитатель

Возраст	Задачи развития игровой деятельности детей	Содержание сюжетно – ролевых игр	Результаты развития игровой деятельности
ранний возраст 3 год жизни	1. Развивать игровой опыт каждого ребенка. 2. Способствовать отражению в игре представлений об окружающей действительности. 3. Поддерживать первые творческие проявления детей. 4. Воспитывать стремление к игровому общению со сверстниками.	Сюжетно-отобразительные и сюжетно-ролевые игры. Отображение в сюжетно-ролевой игре бытовых действий, взрослых, семейных отношений, передача рисунка роли: как доктор слушать больного и делать укол, как шофер крутить руль, как парикмахер подстригать волосы, как кассир выдавать чек и пр. В совместной игре со взрослым воспроизведение действий, характерных для персонажа, проявление добрых чувств по отношению к игрушкам (приласкать зайчика, накормить куклу). Установление связи игровых действий с образом взрослого (как мама, как папа), с образом животного (как зайчик, как петушок). Подбор необходимых для развития сюжета игрушек и предметов, замещение недостающих игрушек или предметов другими. Отражение в игровом сюжете эпизодов знакомых стихотворений, сказок или мультфильмов. К концу третьего года жизни выстраивает цепочки из 2—3-х игровых действий, установление связи между действиями в игровом сюжете (сначала..., потом...). Наблюдение за игровыми действиями других детей, спокойные игры рядом с другими детьми. Во втором полугодии — кратковременное игровое взаимодействие со сверстниками. Передача в движении образов зверей, птиц в играх-имитациях, участие в играх - имитациях, сопровождаемых текстом («Котик и козлик», «Я люблю свою лошадку» и др.). В сюжетных играх — использование построек (строим диванчик, кровать для куклы и укладываем куклу спать)	Достижения ребенка (Что нас радует) –Ребенок выстраивает сюжет из нескольких связанных по смыслу действий. –Принимает (иногда называет) свою игровую роль, выполняет игровые действия в соответствии с ролью. –Игровые действия разнообразны. –Ребенок принимает предложения к использованию в игре предметов-заместителей, пользуется ими в самостоятельных играх. –Охотно общается с воспитателем и с детьми, вступает в игровое взаимодействие. Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей –Ребенок отражает в игре хорошо знакомые, не всегда связанные по смыслу действия. –Игровую роль не принимает («роль в действии»). –Игровые действия воспитателя в самостоятельной игре воспроизводит частично. –Игровые действия однообразны. –Предметами-заместителями пользуется только по предложению воспитателя. –Редко включается в игру со сверстником, испытывает трудности в согласовании игровых действий.
2-я младшая группа 4-ый год жизни	1. Развивать игровой опыт каждого ребенка. 2. Поддерживать новые возможности игрового отражения мира. 3. Развивать интерес к творческим проявлениям в	Проявление интереса к разнообразному содержанию сюжетно-ролевых игр на основе отображения семейных отношений, непосредственных впечатлений от посещения магазина, поликлиники, событий прочитанных книг, мультфильмов, картинок. Отражение в сюжете элементарного взаимодействия взрослых (мама — дочка, врач — пациент, парикмахер — клиент, капитан — матрос и др.), включение в сюжет нескольких	Достижения ребенка (Что нас радует) –Ребенок отражает в играх разные сюжеты. –Активно осваивает способы ролевого поведения: называет свою роль и обращается к сверстнику по имени игрового персонажа. –Охотно вступает в ролевой диалог с воспитателем и со сверстником.

	игре и игровому общению со сверстниками.	взаимосвязанных действий. Освоение умений принимать игровую роль, участвовать в несложном ролевом диалоге, называть свою игровую роль и игровые действия, отвечать на вопросы об игре («Как зовут твою дочку? Что ты ей сварила?»). Участие в элементарном планировании игровых действий в совместной с воспитателем игре («Может быть, твоя дочка хочет погулять? Куда вы пойдете?»). Использование в играх разных игрушек, предметов-заместителей, атрибутов одежды (халат и шапочка врача, бескозырка матроса, фуражка и жезл полицейского). По побуждению воспитателя использование разворачивания игры в определенном игровом уголке (парикмахерская, кабинет врача). Проявление инициативы в дополнении игровой обстановки, использовании предметов-заместителей, деталей костюмов. Освоение способов игрового общения со сверстниками в паре, в малой группе: элементарно договариваться о совместных действиях («Давай катать машинки», «Давай кидать мяч»), о ролях («Я буду лечить, приносите своих детей»). При поддержке и помощи воспитателя вступать в игровое общение со сверстниками — в парное, в малой группе; во втором полугодии — самостоятельно договариваться со сверстниками о выполнении знакомых игровых действий в общем игровом сюжете. Участие в создании построек из разных деталей (игровые модули, крупный строитель, коробки, стульчики): автобусы, поезда. Поддержка желания использовать простейшие постройки в игровом сюжете, развития сюжета при помощи постройки («Кукла смотрит из домика, выходит гулять по дорожке, садится на скамейку»).	–У ребенка есть любимые игры и роли, которые он охотнее всего выполняет. –Использует разнообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос воспитателя. –Проявляет интерес к игровому общению со сверстниками. Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей –Игры однообразны, ребенок воспроизводит одни и те же игровые действия. –В совместной игре с воспитателем малоинициативен. –Проявляет неустойчивость в игровом общении: дружеское отношение часто сменяется конфликтами, попытками завладеть игрушками других детей. –Игровое сосредоточение недостаточное: начинает игровые действия и быстро прекращает их, переходит к новым игрушкам и так же быстро оставляет игру, не развивает сюжет.
средняя группа 5-ый год жизни	1. Развивать все компоненты детской игры (обогащать тематику и виды игр, игровые действия, сюжеты, умения устанавливать ролевые отношения, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровых ситуациях).	Проявление интереса к отображению в сюжетно-ролевых играх семейных и несложных профессиональных отношений взрослых (врач — пациент, парикмахер — клиент, капитан — матрос и др.), к объединению в одном сюжете разнообразных по тематике событий (мама с дочкой собрались идти в гости, сначала они зашли в парикмахерскую, а затем в магазин за подарками). Поддержка эмоционального вовлечения в содержание, которое находит отражение в игре. Освоение новых способов ролевого поведения: способности строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги, выполнять по ходу развития сюжета не одну, а несколько ролей. Развитие умений до начала игры определять тему, одно-два игровых события («Во что	Достижения ребенка (Что нас радует) –В играх наблюдается разнообразие сюжетов. Ребенок называет роль до начала игры, обозначает свою новую роль по ходу игры. –Проявляет самостоятельность в выборе и использовании предметов-заместителей, с интересом включается в ролевой диалог со сверстниками. –Выдвигает игровые замыслы, инициативен в развитии игрового сюжета или в создании интересных (выразительных) образов игровых персонажей. –Вступает в ролевой диалог, отвечает на вопросы и задает их соответственно принятой роли. Играя

	2. Обогащать содержание детских игр, развивать воображение, творчество, интерес к игровому экспериментированию. 3. Формировать умение следовать игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх. 4. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия.	будем играть? Что произойдет?»), распределять роли до начала игры. Самостоятельное использование в играх предметов-заместителей (разнообразные кубики, бруски, флаконы, веревки, бечевки, которые могут быть использованы в качестве других предметов). По побуждению воспитателя использование изобразительных игровых действий («чик-чик, это чек»). Освоение способа развития игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-либо предмета (у парикмахера исчезли все расчески), невозможности достичь цель (корабль сбилсся с курса). Развитие умения вести разные ролевые диалоги — в начале года в совместной игре с воспитателем, а во втором полугодии — в совместной игре со сверстниками. В совместной игре с воспитателем изменять содержание диалога в зависимости от смены ролей, обмениваться ролями с воспитателем, действуя в соответствии с новой игровой позицией (диалоги по телефону в разных ролях — мамы, папы, бабушки, детей). Освоение способа сокращения предметных игровых действий детей за счет обозначения части сюжета в речевом плане («Как будто мы уже покормили кукол и теперь будем одевать их на прогулку»). Самостоятельное включение в игровой сюжет новых событий, ролей, проявление творчества в выборе предметов-заместителей и создании игровой обстановки (устраивать комнату для кукол, обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т. п.). Использование по собственной инициативе в играх ряженья, масок, музыкальных игрушек (бубен, металлофон, дудочки-свистульки). К концу года самостоятельное придумывание реплик игровых персонажей, использование разных интонаций в ролевых диалогах, комбинирование в сюжете 3—4 -х эпизодов, разнообразного содержания. Развитие доброжелательности в игровом общении с партнерами-сверстниками. Проявление инициативности в игровом взаимодействии со сверстниками, добрых чувств по отношению к сверстникам и игрушкам, интереса к общему замыслу и к согласованию действий с играющими детьми.	индивидуально, ведет негромкий диалог с игрушками, комментирует их «действия», говорит разными голосами за разных персонажей. —Проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами и материалами. —Проявляет творчество в создании игровой обстановки, в театрализации эпизодов любимых сказок, в имитации действий животных, сказочных героев и пр. —☐В играх с правилами принимает игровую задачу, проявляет интерес к результату, выигрышу. —Доброжелателен в общении с партнерами по игре. Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей —В игре ребенок повторяет однообразные сюжетные эпизоды. Затрудняется исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре, придумать новый вариант сюжета или новую роль. —Испытывает затруднения в согласовании игровых действий с партнерами- сверстниками, вступает в конфликты, не пытается вникнуть в общий замысел. —Нуждается в помощи воспитателя для установления игрового взаимодействия со сверстниками. —В игре с воспитателем проявляет интерес к его игровым действиям, повторяет их, но испытывает трудности в ролевом диалоге. —☐Затрудняется назвать и перечислить любимые игры.
старшая группа 6-й год жизни	1. Развивать умение играть на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй,	Проявление интереса к сюжетно-ролевым играм, содержанием которых является отображение социальной действительности, к комбинированию в одном сюжете реальных и фантастических событий, разнообразных ситуаций взаимодействия людей, коллизий; появление сюжетно-ролевых игр новой тематики («Музей», «Книжный гипермаркет», «Туристическое агентство» и	Достижения ребенка (Что нас радует) —Присутствует предварительное обозначение темы игры и создание игровой обстановки. —Ребенок заинтересован совместной игрой, эмоциональный фон общения — положительный. Согласовывает в игровой деятельности свои

	затем — через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии — через сложение новых творческих сюжетов. 2. Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизировать воображение на основе сюжетов сказок и мультипликационных фильмов. 3. Развивать умение сотрудничать со сверстниками в разных видах игр: формулировать собственную точку зрения, выяснять точку зрения своего партнера, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации.	др.) и игр с продолжением сюжета в течение нескольких дней. Самостоятельное участие в создании игровой обстановки с учетом темы игры и воображаемой ситуации, совместное с воспитателем изготовление игрушек-самоделок и предметов-заместителей до игры или по ее ходу. Освоение нового содержания сюжетно-ролевых игр в процессе общения и сотворчества воспитателя и детей, направленного на подготовку к игре: накопление содержания для игр, придумывание возможных игровых ситуаций, творческого создания обстановки для игр. Освоение умения фиксировать придуманные ситуации, события при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания сюжетных событий воспитателем под диктовку детей и пр. Освоение способов сюжетосложения: придумывание целостных сюжетных событий в совместной с воспитателем и сверстниками игре-придумке; проговаривание части игровых событий во время игры, речевое обозначение места действия. Самостоятельное название своей роли до начала игры, обращение к партнеру по имени игрового персонажа. Проявление инициативы в ролевом диалоге со сверстником, изменение интонации голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа. Проявление способности передавать действия, отношения, характеры и настроения персонажей: требовательный учитель, любящая мама, капризная дочка; использовать средства выразительности: мимика, жесты, движения, интонация. Самостоятельное или с небольшой помощью взрослого согласование общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребий, договор по желанию), установление договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры. Самостоятельное создание игровой обстановки в зависимости от замысла игры, использование изобразительной или продуктивной деятельности детского коллекционирования (театральные программки, билеты, открытки, значки и пр.) для создания игровой обстановки.	интересы и интересы партнеров, умеет объяснить замыслы, адресовать обращение партнеру. Характерно использование просьб, предложений в общении с партнерами. – В сюжетных и театрализованных играх активность детей проявляется поразному. Для <i>детей-сочинителей</i> наиболее интересны игры, которые осуществляются в вербальном плане. Замечен переход к игре-фантазированию, придумывание игровых событий преобладает над их практической реализацией через выполнение игровых действий. Для <i>детей-исполнителей</i> наиболее интересен процесс создания игровых образов в сюжетно-ролевой игре, управления персонажами в режиссерской игре. Для <i>детей-режиссеров</i> характерна высокая активность, как в инициировании игровых замыслов, так и в создании образов игровых персонажей. Они выступают посредниками в разрешении спорных ситуаций, дирижируют замыслами игроков, способствуют их согласованию. Для <i>детей-практиков</i> интересны многоплановые игровые сюжеты, предполагающие вариативные переходы от игры к продуктивной деятельности и обратно. Часто продуктивная деятельность предшествует игре и обогащает игровой замысел. Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей – В сюжетно-ролевых играх ребенок отражает элементарные бытовые сюжеты, характерно стереотипное разыгрывание одних и тех же сюжетов и ролей. – Не умеет согласовывать свои действия и замыслы в игре с другими детьми.
подготовительная к школе группа 7-й год жизни	1. Поддерживать проявления активности, самостоятельности и творчества детей в разных видах сюжетных игр; обогащать игровой опыт	Развитие интереса к отображению в сюжетно-ролевых играх разнообразных событий, связанных с их непосредственным опытом (посещение гипермаркета, кафе, парикмахерской), впечатлений, полученных от просмотра телевизионных передач, чтения художественной литературы, ожиданий, связанных с перспективой поступления в школу.	Достижения ребенка (Что нас радует) – Ребенок проявляет интерес к разным видам игр. Выражены индивидуальные предпочтения к тому или иному виду игровой деятельности. – Способен согласовать в игровой деятельности свои

	каждого ребенка на основе участия в интегративной деятельности (познавательной, речевой, продуктивной), включающей игру. 2. Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками, развивать дружеские взаимоотношения и способствовать становлению микрогрупп детей на основе интереса к разным видам игр.	Участие в играх проектного типа, в которых, принимая на себя роли, дети создают определенный продукт, который в дальнейшем может быть использован в других играх; стремление к играм с продолжением сюжета в течение нескольких дней. Самостоятельное использование совместного со сверстниками сюжетосложения, переход от внесения изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события) к сложению новых творческих сюжетов. Участие в подготовительном этапе сюжетно-ролевой игры: самостоятельное придумывание новых сюжетных линий, комбинирование и согласование вариантов развития сюжета со сверстниками. Активное использование приема словесной передачи воображаемых игровых событий, места действия («Здесь море. Это корабль — он плывет к замку волшебника») приемом условного проигрывания части сюжета — «как будто». Проявление инициативы и активности в использовании продуктивной деятельности детей для создания необходимых атрибутов для игры (изготовление рекламных плакатов для игры в «цирк», коллажей, талончиков для лотереи, призов для победителей конкурсов и пр.), участие в создании коллекций предметов для разных игр (коллекция новогодних украшений для игры «Новогодний базар в гипермаркете», коллекция школьных принадлежностей для игр «Школа», «Школьный базар»). Участие в согласовании общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребия, договора по желанию), установление договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры. Самостоятельное стремление детей совместно с партнерами распределять роли, обращаться к партнеру по имени игрового персонажа, вступать в разнообразные ролевые диалоги со сверстниками, передавать при помощи интонации, мимики, жестов характер и настроение ролевого персонажа, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа.	интересы и интересы партнеров, умеет объяснить замыслы, адресовать обращение партнеру. –В сюжетных и театрализованных играх активность детей проявляется по-разному. <i>Детям-сочинителям</i> наиболее интересны игры, которые осуществляются в вербальном плане. Придуманные ими сюжеты отличаются оригинальностью. Они становятся носителями игрового замысла. <i>Дети-исполнители</i>, артисты проявляют интерес к воплощению игровых образов и ролей. Используют при этом разнообразные средства — мимику, жест, речевую интонацию, комментирующую речь. Для <i>детей - режиссеров</i> характерна высокая активность, как в инициировании игровых замыслов, так и в создании образов игровых персонажей, выполнении игровых действий. <i>Детям-практикам</i> интересны многоплановые игровые сюжеты, предполагающие переходы от игры к продуктивной и конструктивной деятельности и обратно. <i>Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей</i> –Ребенок тяготеет к шаблонным игровым сюжетам и действиям. В игровой роли маловыразителен. Речевая активность снижена. Сосредоточен на однообразных, стереотипных действиях с игрушками; ролевой репертуар беден. –В совместных играх наблюдается неумение согласовывать игровое взаимодействие с общим игровым замыслом. Предложения других играющих по изменению сюжета принимает, но затрудняется соответственно изменить рисунок своей роли. Часто оставляет общую игру до ее завершения.
--	---	--	--



Планирование развития сюжетно-ролевой игры на основе системного подхода к реализации программных задач

*Воронкова Татьяна Валерьевна,
старший воспитатель*

Вопросы планирования игровой деятельности достаточно спорны и неоднозначны. Если исходить из того, что педагог должен идти от ребёнка, то запланировать заранее тот или иной вид игры, её сюжет, проблематично. В то же время оставлять стихийным процесс развития игровой деятельности дошкольников нельзя. Необходимо найти золотую середину.

Оставляя право выбора за ребёнком, педагогу нужно постараться увидеть ближайшие перспективы и грамотно спрогнозировать развитие игровой деятельности в соответствии с программными задачами, индивидуальными особенностями и интересами каждого ребёнка.

Планированию подлежит не игровая деятельность детей, а педагогическая деятельность воспитателя по её руководству.

Анализ календарных планов показал, что существуют трудности, которые испытывают педагоги при планировании игры:

- тематика игр, часто не сочетается с работой по ознакомлению с окружающим;
- в планах не прослеживается перспектива постепенного формирования сюжетно-ролевой игры.

Существует несколько вариантов планирования сюжетно-ролевой игры: тематическое, календарное и перспективное планирование.

Целесообразно начинать планирование сюжетно-ролевой игры с определения тем в соответствии с **тематическим планированием** своей возрастной группы.

Мы вам предлагаем образец тематического планирования сюжетно-ролевых игр поквартально и по возрастам (Интернет-ресурсы: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/143/6175/>).

	II младшая группа	Средняя группа
I квартал	Детский сад, Семья, Магазин	Магазин, Семья, Автобус, Больница, Моряки, У зубного врача, Прачечная (с выдачей и приемом белья)
II квартал	Семья, Больница, Магазин, Парикмахерская, Детский сад	Детский сад, Салон красоты, День рождения (Мишки, Винни-Пуха, Карлсона), Мы переходим улицу, Театр, Зоопарк, Экскурсия в музей, Пароход, Кукольный театр, Столовая (Кафе)
III квартал	Магазин, Магазин игрушек, Семья, Автобус, Пароход, Больница, Парикмахерская, Зоопарк	Такси, Кафе «Пиццерия» (игры современной социальной жизни)

	Старшая группа	Подготовительная группа
Сентябрь	Кондитерская фабрика, Семья, Поликлиника, Пароход, Магазин, Зоопарк	Школа, Путешествие (по России), Фабрика игрушек, Осенняя ярмарка, «Дары природы», Мы — фермеры
Октябрь	Пароход, Транспорт сухопутный «Автобус», Транспорт воздушный «Поездка на самолёте», Транспорт водный «Путешествие на корабле», Магазин (кондитерский, хлебный), Подготовка к открытию детского сада	Библиотека, Театр, Телефонная станция (салон сотовой связи), Путешествие «Мы едем на Украину, Белоруссию», Консервный завод, Путешествие (по пустыне, степям)
Ноябрь	Животноводы, Столовая, Магазин гипермаркет (отделы — Овощной, кондитерский, хлебный, молочный, мясной), Магазин игрушек, Детский сад, Путешествие в Атлантиду, на другую планету «Космическое путешествие»	Поход в лес, Салон красоты
Декабрь	Путешествие (в дальние страны), Больница с разными отделениями, Поликлиника, Аптека, Строители (космодрома)	Стадион, Семья, Телефонная станция, Кинотеатр, Цирк
Январь	Пароход, Отправляемся в путешествие (по России), Открываем новый детский сад, Магазин (кондитерский, хлебный), Строители (город будущего), Аэропорт, Артисты, Ателье	Пограничники, Уличное движение
Февраль	Семья, Цирк, Путешествие (с приключениями можно про пиратов), Пограничники, Художники, Рыболовецкое судно	Скорая помощь, Почта, Телевидение, КВН, Театр
Март	Строители (город), Зоолечебница, Почта, Праздник 8 Марта — дома, Как мы поздравляли мам в детском саду	Пожарная часть, Зоолечебница, Мы — инопланетяне, Карнавал в Африке
Апрель	Космическое путешествие, Цирковые артисты, Газетный киоск, Кулинария, Дискотека, Строители (города Старый Оскол)	Стоматологическая поликлиника, Дом моды, Полет в космос, Поле чудес, Путешествие (на батискафе)
Май	Лесная школа, Весенний бал, Уличное движение, В театре — премьера, В ботаническом саду	Аптека, Стадион, Конкурс красоты, Полет на луну, Зов джунглей (Телевизионная игра), Дог-шоу

Затем на основании тематического планирования разработать **перспективное планирование.**

В чём же преимущества перспективного планирования:

- можно предусмотреть последовательное решение задач по разделу «Игра как особое пространство развития ребёнка»;
- воспитателю легче учитывать и использовать в игре знания, умения, навыки, получаемые детьми в процессе непосредственно-образовательной деятельности и в повседневной жизни;

- наряду с обогащением сюжетной линии можно постепенно обогащать и способы игрового воспроизведения действительности;
- планирование помогает осуществлять преемственность в работе воспитателей одной группы.

Мы предлагаем модель перспективного планирования сюжетно-ролевой игры:

Тема, возраст	
Цель	
Игровые сюжетные ситуации	
Средства реализации, вид детской деятельности (косвенные приёмы руководства)	
Прямые приёмы руководства	
Организация среды	
Индивидуальная работа	
Взаимодействие с семьями воспитанников	

Календарное планирование.

Невозможно определить заранее, во что дети будут играть, когда появится та или иная игра. Поэтому в календарном плане сюжетно - ролевую игру необходимо включать в выноски на одну – две недели.

В плане намечается цель, которую ставит воспитатель при руководстве сюжетно - ролевой игрой, и основные пути этого руководства. Планируется работа с коллективом детей и с отдельными детьми. Большое внимание в плане должно уделяться индивидуальной работе с детьми.

В плане намечаются наблюдения, беседы, рассматривание, чтение которые вызывают у детей интерес к разным явлениям жизни и могут повлиять на содержание их игр: указывается, какой материал для игр на эти темы следует подготовить.

Примерное перспективное планирование сюжетно-ролевой игры «Магазин игрушек» в средней группе

Тема, возраст	Магазин игрушек, средняя группа
Цель	создание условий для совместного построения нового игрового сюжета «Магазин игрушек», развития более сложного ролевого поведения детей в игре
Игровые сюжетные ситуации	– «Подарок моему другу»; – «Игрушка для сестрёнки»; – «Игрушка для братишки»
Средства реализации, вид детской деятельности (косвенные приёмы руководства)	<i>Социально – коммуникативное развитие:</i> – беседы на тему «Как мы с мамой ходили в магазин», «Волшебные слова»; <i>Познавательное развитие:</i> – рассматривание альбома «Профессии»; иллюстраций «В магазине игрушек», «Книжный магазин», «Магазин одежды»; – беседа о работе продавца, водителя; – дидактические игры «Что из чего сделано?», «Что нужно для работы продавцу, водителю...?»; <i>Речевое развитие:</i> – составление описательных рассказов «Моя любимая игрушка»; – ситуация-общение «Разговор по телефону»; – дидактические игры на развитие словаря: «Назови ласково», «Скажи какой, какая», «Узнай и назови». <i>Художественно эстетическое развитие:</i> – рисование на тему «Моя любимая игрушка» – изготовление игрушек, атрибутов для с/ролевой игры «Магазин игрушек»; – чтение стихов, загадок о профессии продавца, водителя, кондуктора; разучивание пословиц, поговорок о труде. <i>Физическое развитие:</i> – пальчиковые игры «Профессии», – координация речи с движением «Шофер».
Прямые приёмы руководства	– исполнение воспитателем главной роли, активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на самостоятельное применение детьми новых способов решения игровой задачи; – ролевое участие в игре, помощь в распределении ролей, показ образца игрового действия, совет по ходу игры, разъяснение, подборе игрушек, атрибутов, обучение ролевому поведению.
Организация среды	– вывеска «Магазин игрушек»; – прилавков, самодельные игрушки; – детские книжки – малышки; – ценники, чеки; – деньги /круги из картона/; – кошельки, сумки; – детские стулья, руль; – бейджик с надписью «Продавец», касса; – сумка, билеты; – микрофон, кепка.
Индивидуальная работа	совместная игра с партнёром взрослым, игра по мотивам сказочных сюжетов - изменение ролевого поведения в соответствии с разными ролями партнёров, умение менять игровую роль.
Взаимодействие с семьями воспитанников	– чтение стихотворения С.Маршака «Урок вежливости»; – рассказ детям о своей профессии; – беседа на тему «Что я хотел бы получить в подарок?»; «Лучший подарок»; – повторение пословиц, загадок о профессии продавца. – подвижная игра «Кто что делает? - Скажи и покажи»



Оформление предметно-пространственной среды в группах для организации сюжетно-ролевых игр

*Егорова Ольга Леонидовна,
старший воспитатель*

«Нет такой стороны воспитания, на которую обстановка не оказывала бы влияние, нет способности, которая находилась бы в прямой зависимости от непосредственно окружающего ребёнка конкретного мира. Тот, кому удастся создать такую обстановку, облегчит свой труд в высшей степени. Среди неё ребёнок будет жить – развиваться собственно самодовлеющей жизнью, его духовный рост будет совершенствоваться из самого себя, от природы...»

Е.И. Тихеева

Понятие **развивающая предметно-пространственная среда** определяется как «система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание его духовного и физического развития».

ФГОС дошкольного образования выдвигает следующие **требования к развивающей предметно — развивающей среде ДОО** - среда должна быть:

- содержательно-насыщенной,
- трансформируемой,
- полифункциональной,
- вариативной,
- доступной,
- безопасной.

Насыщенность среды должна соответствовать возрастным возможностям детей и содержанию Программы. Образовательное пространство должно быть оснащено средствами обучения и воспитания (в том числе техническими), соответствующими материалами, в том числе расходным игровым, спортивным, оздоровительным оборудованием, инвентарем (в соответствии со спецификой Программы).

Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений развивающей предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей;

Полифункциональность материалов предполагает: – возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды, например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т. д.; – наличие в ДОО или группе полифункциональных (не обладающих жестко закрепленным

способом употребления) предметов, в том числе природных материалов, пригодных для использования в разных видах детской активности (в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре)

Вариативность среды предполагает: – наличие в ДООУ или группе различных пространств (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; – периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую, двигательную, познавательную и исследовательскую активность детей.

Доступность среды предполагает: – доступность для воспитанников, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, всех помещений, где осуществляется образовательная деятельность; – свободный доступ детей, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья, к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности; – исправность и сохранность материалов и оборудования.

Безопасность развивающей предметно-пространственной среды предполагает соответствие всех ее элементов требованиям по обеспечению надежности и безопасности их использования.

Условия организации сюжетно-ролевых игр на современном этапе.

- *выполнение санитарно – гигиенических требований* (влажная уборка, проветривание, мытье игрушек);
- *организация игрового пространства* (организация предметно – игровой среды с учетом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников; атрибуты для сюжетно – ролевой игры должны быть красочными, эстетичными, прочными; создание безопасных условий игры; игровое пространство должно соответствовать содержанию игры и количеству играющих; атрибуты для сюжетно – ролевых игр должны быть доступны детям);
- *наличие игрушек:*
 - ✚ *сюжетно – образная игрушка* - отражающая в себе образ одушевленного существа (мишки, зайцы, котики и т.д.); важный аспект таких игр – постановка определенного сюжета (сказки, жизненной ситуации) – поэтому они называются – сюжетными;
 - ✚ *техническая игрушка* - отражает средства передвижения, технику, используемую в труде, средства связи и информации;
 - ✚ *игрушка – забава* - смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных; в основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность;

- ✚ *дидактическая игрушка* - предназначена для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (шары, пирамиды, матрешки, парные картинки);
- ✚ *строительный материал* - различные конструкторы; назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей;
- ✚ *игрушка – самоделка* - при изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху;
- ✚ *маскарадная игрушка* - она лишь чем-то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки, но этого достаточно, что бы дети играли, жили в образе;
- ✚ *спортивно – моторная игрушка* - предназначена для осуществления задач физического воспитания;
- ✚ *музыкальная игрушка* - удовлетворяет интерес к звукам;
- ✚ *театральная игрушка* - служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышление, воображение, способность воспроизведения.

Требования к игрушкам

должна:

- ✚ побуждать детей к творчеству, формировать дружеские взаимоотношения, организованность, справедливость;
- ✚ быть динамичной;
- ✚ отражать здоровый юмор;
- ✚ быть окрашена стойкими, безопасными красками;
- ✚ легко подвергаться обработке;

не должна:

- ✚ провоцировать ребёнка на агрессивное действие;
- ✚ вызывать проявление жестокости по отношению к персонажам игры (людям, животным), роли которых выполняют играющие партнеры (сверстник, взрослый) и в качестве которых выступают сюжетные игрушки;
- ✚ провоцировать игровые сюжеты, связанные с безнравственностью и насилием;
- ✚ вызывать интерес к сексуальным вопросам, выходящим за рамки детского возраста.

– *организация центров сюжетной игры и педагогические задачи соответственно возрасту.*

Предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях должна отвечать определенным требованиям - это прежде всего свобода достижения ребенком темы, сюжета игры, тех или иных игрушек, места и

времени игры. При этом нельзя не учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста и то обстоятельство, что они находятся в дошкольном образовательном учреждении, работающем по определенной образовательной программе. Это означает, что, создавая в дошкольном учреждении условия для осуществления детьми права на игру, необходимо предложить им не только наиболее удобное в распорядке дня время для игры, но и выделить подходящее место, оборудовав его универсальной предметно-игровой средой, пригодной для организации различных видов игр.

Рассматриваемая данный вопрос, С.Л. Новоселова отмечала, что предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях должна обеспечивать право ребёнка на игру.

Принципы построения предметно-игровой среды (Н. Новоселова):

В последнее время в ДОО закономерностью становится тенденция увеличения времени на обучение, а времени на игру сокращается. *Свобода достижения ребёнком своего права на игру* является основополагающим принципом, который реализуется в выборе темы, сюжета игры, необходимых игрушек, места и времени для организации различных видов игр.

Принцип универсальности предметно-игровой среды является очень важным, так как он позволяет самим детям и детям вместе с воспитателями строить и менять игровую среду, трансформируя ее в соответствии с видом игры, ее содержанием и перспективами развития.

Принцип развивающей направленности. Предметно-игровая среда должна быть *развивающей*, т.е. она должна функционально моделировать развитие игры и ребенка через игру.

Развивающая предметно-игровая среда отвечает также и *принципу системности*, предполагает соматичность и целостность всех элементов игровой среды. Предметно-игровая среда не должна быть перенасыщена, а ее пополнение зависит от приоритетности игр детей в соответствии с возрастом и от развивающей сущности игры.

Все игровые и неигровые предметы должны отвечать *принципу безопасности*.

Педагог, принимая участие в организации сюжетно-ролевой игры, должен передавать постепенно усложняющийся опыт построения сюжетной игры, заботится о создании предметно-игровой обстановки в группе, которая будет являться стимулом развития самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
первой младшей группы общеразвивающий направленности

сюжетная ситуация
«Кукла Катя в гостях у детей»



Разработала: Пигалова Нина Николаевна
воспитатель,
первая квалификационная категория

2018

Тема: Кукла Катя в гостях у детей

Цель: создание условий для формирования у детей раннего возраста условных игровых действий

Программные задачи:

Формировать у детей:

- условные игровые действия, замещающие реальные действия с реальными вещами;
- умения связывать два – три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их;
- умения продолжать по смыслу действие, начатое партнером-воспитателем,
- умения использовать предметы-заместители;
- стимулировать словесное обозначение игровых действий;
- воспитывать приветливость, заботливое отношение к кукле.

Словарная работа: чайный сервиз (чашка, блюдце), чайник, салфетница, гости, пить чай, угощение, наливай.

Методы и приемы руководства сюжетно ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	–эмоциональное общение взрослого с ребенком в совместной игре –показ способов действий с предметами, сопровождающиеся речью взрослого –совместные с воспитателем игровые действия –демонстрация, обучение использованию в игре предметов-заместителей
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений:</i>	–применение активизирующего диалога воспитателя с ребенком –подсказывающие вопросы
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	–создание игровой обстановки до начала игры.

Материал и оборудование: кукла Катя, детский стол, стулья, скатерть, чайный сервиз, салфетница, угощение, деревянные палочки, плита, кубики, поднос.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Дети</i>	<i>Родители</i>
Социально-коммуникативное развитие	дидактическая игра «Что это?»	предложить закрепить с детьми дидактическую игру «Что это?»

Познавательное развитие	рассматривание иллюстраций с изображением посуды, чаепития	
Речевое развитие	беседа с детьми «Как нужно встречать гостей»	предложить побеседовать с детьми на тему «Вежливые слова»
Художественно-эстетическое развитие	НОД лепка «Чашка с блюдцем»	предложить родителям слепить вместе с детьми чашку и блюдце
Физическое развитие	разучивание физкультминутки «Посуда»	предложить закрепить с детьми физкультминутку «Посуда»

Рольевые действия:

Роли	Рольевые действия
Кукла Катя (гость)	здоровается, садится за стол, рассказывает, пьет чай, прощается
Воспитатель (основная роль)	здоровается, готовится, накрывает на стол, наливает чай, приглашает к столу, угощает, спрашивает, прощается с куклой

УМК:

1. Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. -96 с.

Ход игры:

Дети играют в группе, каждый занят своим делом.

Воспитатель: Дети вы играете, и я буду играть с куклой Катей. Кукла Катя сегодня решила прийти ко мне в гости.

Воспитатель: Проходи Катя, присаживайся, сейчас мы будем с тобой пить чай (*берет куклу Катю, сажает её около стола*).

Воспитатель: Я накрою стол, поставлю красивые чашки. А ложек чайных у нас нет. Что делать? Я придумала!!! Вместо чайных ложек, у нас будут вот эти палочки.

Воспитатель: Надо приготовить к чаю, что-нибудь вкусненькое.

Воспитатель: Я знаю, что Катя любит пирожное.

Воспитатель (обращается к ребенку): Маша, ты не могла бы мне помочь, кукла Катя пришла ко мне в гости и надо испечь пирожное.

(Маша присоединяется к игре.)

Воспитатель (обращается к Маше): Маша, пусть вот эти кубики, как – будто пирожное, поставь их в духовку, пусть выпекаются.

(Маша берет кубики, кладет их на противень (поднос) и убирает в духовку.)

Воспитатель (обращается к Маше): Маша, я совсем забыла заварить чай, Открывай кран, наливай воду в чайник! Поставь, пожалуйста, чайник на плиту. Пусть греется!

(Маша ставит чайник на плиту.)

Воспитатель: Вот чайник закипел, и пирожное готово. Маша давай накрывать на стол. Неси чайник.

Воспитатель: Как там наше пирожное? *(достает из духовки)*. Понюхай, как вкусно пахнет. Посмотри, пирожное стало пышным, готово. Я сейчас его поставлю на стол. *(Ставит на стол.)*

Воспитатель: Проходите к столу, присаживайся Маша. Будем с куклой Катей пить чай.

(К игре присоединяется Коля.)

Коля: А можно мы с Мишкой тоже придем к вам в гости.

Воспитатель: Конечно, присаживайтесь, мы гостям рады. Вот вам чашки и чайные ложки (палочки), будем пить чай, угощайтесь нашим пирожным.

Воспитатель: Маша, наливай чай нашим гостям.

(Игра продолжается за столом. Воспитатель и дети беседуют с куклой Катей, наливают чай, имитируют движения палочками (чайными ложками) – накладывают песок в чашку, размешивают, «кушают» пирожное, рассказывают, как живут в детском саду. Воспитатель ведет игру ненавязчиво, с помощью наводящих вопросов. Кукла Катя благодарит всех за вкусное угощение, прощается с детьми)

Воспитатель: Как хорошо мы играли!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
город Кострома
«Центр развития ребенка — Детский сад №73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
первой младшей группы

сюжетная ситуация
«Кукла Катя заболела»



Разработала:
Ложкина Любовь Клавдиевна,
воспитатель,
высшая квалификационная категория

2018

Тема: «Кукла Катя заболела»

Цель: создать условия для формирования условных игровых действий

Задачи:

- формировать условные игровые действия (врач лечит больного), замещающие реальные действия с «настоящими» вещами;
- использовать предметы-заместители («как - будто»);
- стимулировать словесное обозначение игровых действий;
- способствовать отражению в игре представлений об окружающей действительности;
- поддерживать первые творческие проявления детей;
- воспитывать стремление детей к игровому общению со сверстниками.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры</i>	– наличие игрового оборудования, – эмоциональное общение взрослого с ребенком – совместные с воспитателем игровые действия
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений</i>	– диалога воспитателя с детьми – подсказывающие вопросы
<i>Косвенные приемы руководства</i>	– создание игровой обстановки до начала

Материалы и оборудование: кукла Катя, белый халат, колпак, шпатель, фонендоскоп, градусник, лекарства, кровать.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие	игровая ситуация «Оторвали мишке лапу»	
Познавательное развитие	рассматривание картинок с изображением доктора и больного	предложить родителям подобрать картинки с изображением доктора, больного
Речевое развитие	рассматривание картины «Мишка заболел», беседа по содержанию картины	

Художественно-эстетическое развитие	–НОД аппликация «Витаминки» –НОД рисование «Витаминки для зверят» –чтение художественной литературы К.И. Чуковский «Айболит»	
Физическое развитие	физкультминутка «Моем, моем трубочиста»	предложить повторить дома физкультминутку «Моем, моем трубочиста»

Рольевые действия:

<i>Роли:</i>	<i>Рольевые действия:</i>
Доктор /воспитатель/	осматривает больного /слушает, меряет температуру, смотрит горло/, лечит /дает таблетки, делает укол/
Кукла Катя	плачет, рассказывает что болит
Мама	держит куклу, жалеет куклу, укладывает спать

Рольевое взаимодействие:

- воспитатель - кукла
- воспитатель - ребенок
- ребенок - игрушка /Зайка/

Ход:

Воспитатель готовит для игры Куклу Катю и игровой набор «Доктор». Берет куклу и говорит так, чтобы было слышно детям

Воспитатель:

Наша кукла заболела.

Утром даже не поела.

Еле глазки открывает,

Не смеется, не играет.

Целый день она молчит,

Даже мама не кричит.

Воспитатель (обращается к кукле): Катя я доктор, сейчас я тебя буду лечить (сажает куклу на стул).

Воспитатель: У меня белый халат, шапочка. Есть инструменты для осмотра больного.

Воспитатель: Надо кукле измерить температуру, поставлю ей градусник. Температура очень высокая. Посмотрю у Кати горлышко. Катенька открой ротик. Горло красное. Катя, сейчас я тебя послушаю.

Воспитатель: Кукла Катя сильно заболела. Я сделаю Кате укол. Не плач Катя, это не больно. Вот тебе таблетка. Запей её водой.

Воспитатель: Чтобы кукла Катя выздоровела, надо дать ей теплого молока с медом.

Воспитатель *(обращается к ребенку)*: Марина, вскипяти к кастрюльке молоко. Налей в чашку, напои Катю молоком.

(Ребенок имитирует заданные действия.)

Воспитатель: Пей Катя молоко осторожно, оно горячее.

Воспитатель: Кукла Катя выпила молоко, и захотела спать.

Воспитатель *(обращается к тому же ребенку)*: Марина побаяюкай Катю, уложи спать!

(Марина качает куклу, кладет куклу в кровать.)

Воспитатель: А к ножкам я положу теплую грелку. Выздоровливай Катя.

Воспитатель *(обращается к ребенку, наблюдавшему за игрой)*: Егорка, посмотри, Зайка загрустил, он наверно тоже заболел, полечи его.

(Егор подключается к игре, слушает Зайку, меряет ему температуру, смотрит горлышко, дает таблетки. Если дети затрудняются в чем – то, воспитатель помогает им, подсказывает с чего начать действие и т.п.)

Воспитатель: Какие мы молодцы, вылечили куклу Катю и Зайку. Как мы хорошо играли!!!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
второй младшей группы общеразвивающей направленности

сюжетная ситуация

«К нам в гости приехала бабушка»



Разработала:
Перова Ирина Николаевна,
воспитатель

2018

Тема: К нам в гости приехала бабушка.

Цель: создание условий для формирования ролевого поведения

Задачи:

- формировать умение детей принимать игровую роль, разворачивать специфическое ролевое взаимодействие — ролевой диалог с партнёром-сверстником;
- способствовать отражению в сюжете элементарного взаимодействия взрослых (бабушка — внучка (внук), мама — дочка, папа — сын);
- развивать игровой опыт каждого ребенка;
- воспитывать стремление детей к игровому общению со сверстниками.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	– исполнение воспитателем главной роли – активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений:</i>	– ролевое участие в игре – совет по ходу игры – обучение ролевому поведению
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– обогащение реального опыта детей в активной деятельности – организация предметно-игровой среды – обогащение социального опыта детей в повседневной жизни

Материалы и оборудование: кукольная посуда, игрушечная мебель: стол, стулья, шкаф, диван, угощение (фрукты, печенье, конфеты), скатерть, бумажные салфетки.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие:	– наблюдение за сервировкой стола – дидактическая игра «Напоим куклу чаем»	– помощь в сервировке стола к обеду
Познавательное развитие:	– беседа с детьми об уважительном отношении	– беседа о том, как в семье встречают гостей

	к старшему поколению –беседа «Встречаем гостей»	
Речевое развитие:	–рассказы детей о своей бабушке –активизация словаря: чаепитие, сервировка	–составление рассказов «Накрываем на стол»
Художественно-эстетическое развитие:	–чтение русской народной сказки «Маша и медведь» –рассматривание иллюстраций «На кухне» –лепка «К нам гости пришли, дорогие пришли»	–чтение сказки «Красная шапочка» –подбор картинок на тему «Встречаем гостей»

Рольевые действия:

<i>Роли:</i>	<i>Рольевые действия:</i>
Мама	ведёт диалог с детьми, накрывает на стол, угощает бабушку, провожает бабушку
Дети	готовят обед, помогают маме накрывать на стол, наводят порядок в детской комнате, ставят столы и стулья, рассказывают бабушке о своих делах
Бабушка	ведёт диалог с родственниками, отдыхает, обедает
Папа	помогает накрывать на стол, ставит столы и стулья, провожает бабушку

Ход:

Воспитатель: *(разговаривает по телефону):* Алло, слушаю, здравствуйте мама, будем очень рады, приезжайте в гости. Дети, к нам бабушка едет. Надо подготовиться к встрече бабушки: надо прибраться в доме, обед приготовить, на стол накрыть. Я буду мамой, и мы вместе со своей семьёй быстро всё сделаем. Кто хочет быть моими дочками? Сыновьями? Папой? Бабушкой? *(Воспитатель привлекает к игре детей, предлагает взять на себя роль.)*

Воспитатель: Леночка ты будешь моей старшей дочкой и приготовишь на кухне обед. Возьми в шкафу картошку и почисти её.

Воспитатель: И ты Света, будешь моей дочкой, и поможешь Леночке на кухне приготовить обед. Спроси Леночку, что ей нужно помочь сделать? *(Воспитатель своими вопросами, репликами изнутри своей игровой роли старается максимально активизировать рольевую речь детей. Вызывает детей на рольевые диалоги друг с другом.)*

Ребёнок-дочка: Лена, чем тебе помочь?

Ребёнок – старшая дочка: Света, вымой картошку.

Воспитатель (в роли мамы): Леночка пожарь ещё котлеты и сделай салат.

(Дети «готовят» на кухне обед.)

Воспитатель: Ксюша, ты будешь моей младшей дочкой и поможешь прибраться в детской, расставишь все игрушки по местам, только сначала не забудь вытереть на полках пыль. Возьми ведёрко, налей в него воды.

(Ксюша берёт воображаемое ведро, наливает в него воду, затем «вытирает» пыль и расставляет игрушки.)

Воспитатель: (предлагает присоединиться к игре мальчикам.) А где же наши папа и сын? Нам без мужской силы никак не обойтись. Семья наша большая и нужно поставить большой стол, чтобы все убралась.

Дети: Я буду папой. Я буду сыном.

Воспитатель (в роли мамы): Сынок приготовь, пожалуйста, стол. Попроси папу, чтобы он помог тебе.

Ребёнок - папа: Сынок, помоги мне поставить стол и стулья.

(Папа с сыном устанавливают стол и стулья для всей семьи.)

Воспитатель (в роли мамы): Дети, пора накрывать на стол, скоро бабушка приедет. Ксюша, возьми скатерть и постели на стол. Леночка и Света, несите посуду, тарелки, ложки, вилки. Не забудьте хлебницу с хлебом и стаканы под компот.

(Дети вместе с мамой накрывают на стол. Раздаётся звонок в дверь.)

Воспитатель (в роли мамы): Бабушка приехала. Папа, сын, идите, скорее, открывайте дверь бабушке. Поздоровайтесь с бабушкой.

(Дети «открывают» воображаемую дверь.)

Дети: Здравствуй бабушка.

Ребёнок-бабушка: Здравствуйте, мои родные. Я по вам соскучилась.

Воспитатель (в роли мамы): Дети, предложите бабушке сесть на диван, отдохнуть с дороги.

Дети: Бабушка, проходи, садись на диван, отдохни немного.

Воспитатель (в роли мамы): Сынок, спроси у бабушки, как она доехала.

Ребёнок-сын: Бабушка, как ты доехала к нам?

Ребёнок-бабушка: рассказывает.

Воспитатель (в роли мамы): Ксюша, спроси у бабушки, почему дедушка не приехал.

Ребёнок-дочка: Бабушка, почему дедушка к нам не приехал?

Ребёнок-бабушка: рассказывает.

Воспитатель (в роли мамы): Леночка, расскажи бабушке, как у тебя дела в институте?

Ребёнок-дочка: рассказывает.

Воспитатель (в роли мамы): Света, расскажи бабушке, как ты учишься в школе?

Ребёнок-дочка: рассказывает.

Воспитатель (в роли мамы): Дети, бабушка отдохнула, предложите ей вымыть руки и приглашайте за стол.

Дети: Бабушка, вымой руки и садись за стол. (Бабушка «моет» руки, садится за стол.)

Воспитатель (в роли мамы): Дети угощайте бабушку. (Игра продолжается за столом, дети предлагают бабушке угощения.)

Воспитатель (в роли мамы): Леночка, передай мне, пожалуйста, салатницу, я положу бабушке салат.

Воспитатель (в роли мамы): Сынок, спроси бабушку, какой чай она будет: чёрный или зелёный?

Ребёнок-сын: Бабушка, какой чай ты будешь пить, чёрный или зелёный? И т.д. (Дети продолжают играть.)

Воспитатель (в роли мамы): Дети, бабушке пора возвращаться домой. Спросите бабушку, понравился ли ей обед, который мы приготовили?

Дети: Бабушка, вам понравился обед, который мы приготовили?

Ребёнок-бабушка: благодарит за обед.

Воспитатель (в роли мамы): Мы были очень рады вас видеть, приезжайте к нам ещё. Дети, попрощайтесь с бабушкой. (Дети прощаются с бабушкой.)

Мы с папой пойдём провожать бабушку, а вы уберите всё со стола и вымойте посуду. Вот вам полотенце. (Дети продолжают играть.)

Воспитатель (в роли мамы): Дети, мы с папой вернулись. Купили бабушке билет и посадили на автобус. Бабушка уехала. В следующие выходные бабушка приедет вместе с дедушкой. Надо будет напечь пирогов. Сегодня вы все были очень гостеприимными. Молодцы!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию
с детьми подготовительной к школе группе компенсирующей направленности
для детей с задержкой психического развития

сюжетно-ролевая игра
«Автозаправочная станция»



Разработала:
Бабкова Татьяна Алексеевна,
воспитатель,
первая квалификационная категория

2018

Сюжетно-ролевая игра

Тема: Автозаправочная станция

Группа: подготовительная к школе группа компенсирующей направленности для детей с задержкой психического развития.

Цель: накопление и обобщение игрового опыта детей, овладение игровыми умениями.

Задачи:

- формировать умения детей действовать в игре в соответствии с общим игровым замыслом согласно принятой на себя роли; принимать роль, реализовывать её и развивать сюжет игры;
- расширять представления детей о профессиях оператора заправочной станции, заправщика, водителя, инспектора ГИБДД;
- развивать у детей устойчивый интерес, творческое отношение к игре;
- развивать навыки коллективного общения;
- воспитывать доброжелательное отношение к партнерам по игре; уважение к людям разных профессий.

Словарная работа:

- *профессии:* диспетчер, водитель, инспектор ГИБДД, оператор бензоколонки, автозаправщик;
- *орудия труда:* деньги, жезл инспектора ГИБДД, бензоколонка, водительские удостоверения;
- *предметно игровая среда:* автостоянка, автозаправочная станция;
- *трудовые действия:* выдает водительские удостоверения, регулирует движение, выдает талоны, заправляет машину бензином.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Прямые приемы руководства:</i>	– ролевое участие в игре, помощь в построении сюжета – предложение готовой темы игры – беседа о содержании предстоящей игры – совет по ходу игры – разъяснение – помощь в распределении ролей
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– создание игровой обстановки до начала игры – обогащение социального опыта детей через разнообразные виды деятельности: наблюдения, экскурсии, ЧХЛ, беседы

Материалы и оборудование: бензоколонка, касса, окно для выдачи водительских удостоверений, водительские удостоверения, бумажные деньги,

кассовый аппарат, талоны на бензин, форма: для обслуживания персонала, для машин, инспектора ГИБДД, светофор, жезл, предметы заместители – обручи (рули).

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие:	– беседа по безопасности дорожного движения – сюжетно-ролевая игра «Автопарк»	– экскурсия к автозаправочной станции: наблюдение за работой оператора, автозаправщика – изготовление атрибутов к игре: окно для выдачи водительских удостоверений, бензоколонка, формы для обслуживания персонала, для машин
Познавательное развитие	– беседы на темы «Автомобили в нашем городе», «Где заправить транспорт», «Кто работает на автозаправочной станции» – знакомство со знаком «Автозаправочная станция» – дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Профессии», «Узнай машину», «Домино», «Разрезные картинки» - дорожные знаки	– беседа о работниках автозаправочной станции – подбор иллюстраций на тему «Автозаправочная станция»
Речевое развитие	– составление рассказов на тему «Кто работает на автозаправочной станции»	– составление рассказов на тему «Что я видел на автозаправочной станции»
Художественно-эстетическое развитие	– чтение художественной литературы по безопасности дорожного движения: С. Михалков, С.	– просмотр мультфильмов по безопасности дорожного движения – просмотр фильма о

	Маршак, В. Житков –рассматривание иллюстраций, фотографий, связанных с заправкой транспорта –рисование на тему «Автозаправочная станция» –заучивание стихов, считалок	заправке автомобилей
Физическое развитие	–подвижные игры «Красный, желтый, зеленый», «Передай жезл», «Сигналы светофора»	

Рольевые действия:

<i>Роли:</i>	<i>Рольевые действия:</i>
Оператор-кассир	берет деньги за бензин, сдает сдачу, выдает талон
Автозаправщик	заливает в автомобили бензин
Водители машин	ведут автомобиль, делают остановки, соблюдают правила движения, получают и предъявляют водительское удостоверение
Инспектор ГИБДД	останавливает водителей, просит, предъявить водительское удостоверение, желает доброго пути

Построение ролевого взаимодействия:

	<i>Водители машин</i>	<i>Оператор-кассир</i>	<i>Автозаправщик</i>	<i>Инспектор ГИБДД</i>
<i>Водители и машин</i>	соблюдают вежливость на дороге, устанавливают очередь	ведет беседу: уточняет какой марки необходим бензин, сколько нужно заплатить, принимает оплату, выдает талон, желает доброго пути	просит предъявить талон на бензин, заправляет автомобиль.	останавливает, просит предъявить водительское удостоверение, желает доброго пути
<i>Оператор-кассир</i>	называют, какой марки хотят заправить		через водителя получают талон, в котором	

	автомобиль, уточняют цену на бензин, оплачивают, получают талон		указана информация о заправке автомобиля	
<i>Автозаправщик</i>	предъявляет талон на бензин, благодарит	через водителя передает информацию о заправке автомобиля, с помощью талона		
<i>Инспектор ГИБДД</i>	предъявляют водительские удостоверения, благодарит за пожелания			

УМК. Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. - М.: Издательство «ГНОМ и Д»

Ход:

Воспитатель: Для начала встанем в круг,
Сколько радости вокруг,
Мы все за руки возьмемся
И друг другу улыбнемся.

Все готовы?

Дети: Все готовы.

Воспитатель: Ну, тогда, игру нам можно смело начинать. А в какую игру мы будем играть, вам подскажет дорожный знак. *(Дети слушают воспитателя)*

Воспитатель: Не доедешь без бензина
До кафе и магазина.
Этот знак вам скажет звонко:
«Рядышком...»

Дети: Бензоколонка.

Воспитатель: Я вам предлагаю поиграть в игру автозаправочная станция.

У нас в городе построили новую автозаправочную станцию, сегодня должно состояться ее открытие, а сотрудников еще не набрали. Давайте вспомним, кто работает на автозаправочной станции?

Дети: Автозаправщик, оператор.

Воспитатель: Кто будет заправщиком, а кто - оператором?

Дети: Я буду заправщик.

Дети: Я буду оператор.

(Выбор возможен и по считалке)

Дети: Ехала машина темным лесом

За каким-то интересом,

Инти-инти-интерес –

Выходи на букву «ЭС».

Воспитатель: Влад, будет заправщиком. Захар считай дальше.

Дети: В гараже стоят машины:

Волга, Чайка, Жигули,

От какой берешь ключи?

Воспитатель: Соня будет оператором. Все остальные будут водителями автотранспорта. А я буду инспектором ГИБДД.

Воспитатель: Дети, где оставляют водители транспорт?

Дети: На стоянке.

Воспитатель: Без чего нельзя водителям садиться за руль автомобиля?

Дети: Без водительского удостоверения.

Воспитатель: Оператор и заправщик займите свои места. Водители пройдите к стоянке автотранспорта и не забудьте взять с собой водительское удостоверение. Будьте внимательны, соблюдайте правила дорожного движения.

(Дети занимают места, подходят к стоянке, берут водительские удостоверения.)

Воспитатель: Уважаемые водители, обратите внимание на приборы, может кому-то следует заправиться бензином? Будьте внимательны. На пути следования к автозаправочной станции, находится пост ГАИ.

(Дети обращают внимание на приборы. «Едут» к автозаправочной станции через пост ГИБДД.)

Инспектор ГИБДД: Здравствуйте, я инспектор ГИБДД. Предъявите ваши документы. *(Дети предъявляют документы.)*

Инспектор ГИБДД: Имеется ли у вас аптечка и огнетушитель. Пожалуйста, покажите. *(Дети достают вымышленную аптечку и огнетушитель.)*

Инспектор ГИБДД: Все в порядке, счастливого пути... *(Дети продолжают движение. Водители подъезжают к автозаправочной станции. Подходят к оператору.)*

Оператор: Добрый день. Что бы вы хотели?

Водитель: Заправить машину бензином.

Оператор: Какой вид бензина вам необходим?

Водитель: 92.

Оператор: Сколько литров бензина вы бы хотели заправить?

Водитель: 15 литров.

Оператор: С Вас 500 рублей. *(Водитель оплачивает бензин. Оператор дает талончик водителю.)*

Оператор: Пожалуйста, получите талон и предъявите заправщику.

Водитель: Спасибо.

(Водитель подходит к автозаправщику.)

Заправщик: Здравствуйте!

Водитель: Здравствуйте.

Заправщик: Каким бензином заправить ваш автомобиль?

(Водитель предъявляет талон автозаправщику.)

Водитель: 92.

(Заправщик заправляет автомобиль.)

Заправщик: Пожалуйста. Ваш автомобиль заправлен. Счастливого пути.

Водитель: Спасибо. До свидания.

Воспитатель: Уважаемые автомобилисты, соблюдайте очередь.

(Автомобилисты соблюдают очередь.)

Воспитатель: Внимание, внимание! Рабочий день заканчивается. Всем водителям необходимо вернуться на автостоянку.

(Водители возвращаются на стоянку, предназначенную для автомобилей.)

Воспитатель: Сегодня состоялось открытие автозаправочной станции. Сотрудники автостанции очень ответственно отнеслись к своим обязанностям, были вежливыми и водители остались довольны. Приглашаем завтра водителей вновь заправить автомобили на нашей автозаправочной станции.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребёнка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию
с детьми подготовительной к школе группы общеразвивающей направленности

сюжетно-ролевая игра - придумывание
«Как Буратино в школу пошёл»



Разработала:
Зайцева Татьяна Геннадьевна, воспитатель
первая квалификационная категория

2018

Тема «Как Буратино в школу пошёл»

Цель: создать условия для овладения новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением.

Задачи:

- формировать у детей умение:
 - ✓выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;
 - ✓обозначать (пояснять) для партнеров, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры;
 - ✓прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события);
 - ✓комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы;
 - ✓действовать вместе и слаженно со сверстниками;
 - ✓использовать приём словесной передачи воображаемых игровых событий, места действия - «как будто»;
 - ✓совместно с партнёрами распределять роли, обращаться к партнёру по имени игрового персонажа, вступать в разнообразные ролевые диалоги со сверстниками, передавать при помощи интонации, мимики, жестов характер и настроение ролевого персонажа, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа;
- развивать у детей воображение, творчество, обогащать эмоциональную жизнь детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания;
- воспитывать доброжелательность и толерантность.

Методы и приёмы руководства сюжетно-ролевой игрой

<i>Прямые приёмы руководства:</i>	–включение педагога в игру, принятие на себя второстепенной роли –показ речевого образца –коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры –создание проблемных ситуаций, усложнение способов отображения действительности
<i>Косвенные приёмы руководства:</i>	–создание предметно-игровой среды –обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдение, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы), –привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Материал и оборудование: портфель, азбука, тетрадь, линейка, ластик, карандаш, пенал, очки и журнал для учителя, фартук и колпак для повара, цветные карандаши, счетные палочки и цифровые веера, геометрические фигуры, листы бумага в крупную клетку, образец графического диктанта, монеты, карточки с загадками, вывеска «Буфет», витрина, ценники, столы, угощение.

Предварительная работа

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие	–беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстративного материала	–попросить родителей рассказать о своей учёбе в школе, рассмотреть свои школьные фотографии
Познавательное развитие	–экскурсия в школу	
Речевое развитие	–НОД по речевому развитию: Рассматривание картины Ф. Решетникова «Опять двойка» –заучивание стихотворения А. Александровой «В школу»	
Художественно-эстетическое развитие	–чтение детям С. Маршака «1 сентября» –коллективное рисование «Мой портфель» –лепка «Парта»	–предложить изготовить атрибуты к сюжетно – ролевой игре: портфели, тетради, книжки – малышки, расписание
Физическое развитие	–разучивание физкультминутки «Утром в школу мы идём»	–предложить закрепить физкультминутку «Утром в школу мы идём»

Ролевые действия

<i>Роли</i>	<i>Ролевые действия</i>
Учитель	ведёт урок; спрашивает детей; пишет на доске; проверяет тетради; ставит оценки
Ученики	сидят за партой; пишут в тетрадях, на доске; отвечают на вопросы; поднимают руку

Директор	даёт распоряжения учителям; направляет на уроки; пишет расписание уроков; распределяет учеников по классам
Охранник	охраняет школу от хулиганов; следит за дисциплиной на переменах; проверяет сменную обувь

Построение ролевого взаимодействия

	<i>Ученик</i>	<i>Родитель</i>	<i>Учитель другого класса</i>
<i>Учитель</i>	отвечает на уроке; выполняет поручения; пишет под диктовку; слушает учителя	интересуется успехами своего ребёнка; провожает в класс; приходит на родительское собрание	дают советы; беседуют о работе
<i>Ученик</i>	общаются на переменах; делятся информацией; берёт на «буксир»	спрашивает об успеваемости; помогает учить уроки; даёт советы	обращается с просьбой; делает замечания
<i>Директор</i>	выполняет поручения, полученные от учителя	просит перевести в другой класс; узнаёт о зачислении в школу; общаются	жалуется на отдельных учеников; подчиняется указаниям
<i>Охранник</i>	показывает ученический билет при входе; соблюдает правила поведения в школе	сообщает, по какому вопросу он пришёл	просит пропустить кого-либо; беседуют

УМК:

- 1.Дергунская В.А., Харчевникова А.Н. Педагогическое сопровождение сюжетно – ролевых игр детей 5-7 лет. Учебно-методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования, 2015. – 128 с.
- 2.Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. Издательство «Гном и Д», 2000 г.
- 3.Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. – 3-е изд., дораб. – М.: Обруч, 2012. – 176 с.
- 4.Краснощёкова Н. В. Феникс Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. 2014 год

Электронные ресурсы:

Социальная сеть работников образования nsportal.ru МААМ.RU

Международный образовательный портал

Ход:

Часть 1:

Воспитатель (обращается к группе детей): Илья, Соня, вы какую сказку больше всего любите?

Дети: Про Буратино.

Воспитатель: Что – то я её немного забыла. Давайте вместе вспомним (*воспитатель предлагает детям сесть рядом с ней*).

Воспитатель: Будем по кусочкам вспоминать – сначала расскажет Соня, потом – Ян, Матвей, Захар, потом рассказывать буду я, а дальше опять Соня. Хорошо!

Воспитатель: Соня, начинай сказку рассказывать!

(*Пересказ сказки проходит в свободной форме, без оценок качества детской речи и требований полноты рассказа. Важно, чтобы дети передали общий смысл очередного события сказки. После того, как первый ребенок перескажет начало сказки, воспитатель передает «ход» следующему ребенку*)

Воспитатель: Спасибо Соня, ты уже рассказала кусочек, давай теперь Ян продолжит.

(*Если дети забыли часть сказки, воспитателю можно включиться в пересказ вне очереди.*)

Воспитатель: Я вспомнила, что дальше было так.....»

Воспитатель: (*после того как дети вспомнят содержание сказки*) – Какие вы молодцы! Всю сказку мне рассказали!

Часть 2: (*действие происходит через 1 – 2 дня после пересказа сказки с этими же детьми*)

Воспитатель: Дети, вы, во что собираетесь играть?

Воспитатель: Хотите поиграть по - новому?

Воспитатель: Мы будем играть в игру – придумку.

(*Воспитатель предлагает детям сесть рядом с ней, дети садятся кружочком, чтобы участники видели друг друга.*)

Воспитатель: Недавно мы с вами вспомнили сказку А. Толстого «Приключения Буратино или Золотой ключик». Сегодня все вместе мы будем придумывать новую сказку, похожую на сказку про Буратино, только немного не такую. Сказка наша будет называться «Как Буратино в школу пошёл».

Ира: А как мы будем придумывать?

Воспитатель: Будем придумывать по кусочкам, я начну новую сказку придумывать, а вы будете продолжать.

Воспитатель: Наступило 1 сентября, и папа Карло сказал Буратино: «Буратино, тебе уже 7 лет, ты стал большой, пора идти в школу. Держи портфель, в нем лежат школьные принадлежности, они тебе потребуются на

уроках». Буратино поблагодарил папу Карло, и побежал по дороге школу искать. И вдруг на другой стороне улицы он увидел А кого он увидел нам расскажет Ян.

Ян: Шел, шел Буратино, и вдруг увидел, черепаху, он перешел дорогу и подошел к ней. «Здравствуй Черепаха, куда идешь», - спросил Буратино. Черепаха ответила, что очень торопится в школу, но скоро прозвенит первый звонок и она может опоздать.

Илья: Что же делать? - сказал Буратино, ведь папа Карло сказал ему тоже идти в школу и ему будет очень неприятно, если Буратино первого сентября опоздает на урок.

Соня: Мимо проходил лев. Буратино и Черепаха попросили его довезти их до школы. Лев согласился, посадил их на спину и быстро побежал в школу.

Воспитатель: Сказку мы придумываем все вместе, и дальше очередь Захара.

Захар: Когда лев доставил их в школу, Буратино и Черепаха поблагодарили его и пошли в класс. Только охранник льва в школу не пустил, и преградил дорогу, а Буратино и Черепаху сказал, чтобы они поторопились. Скоро звонок на урок прозвенит.

Ян: В школе было много детей. Все разговаривали друг с другом, спрашивали как дела, узнавали новости, ведь они не виделись все лето.

Глеб: Когда прозвенел звонок, подошла учительница, ученики подарили её цветы. Она пригласила всех в класс.

Кирилл: Буратино очень в школе понравилось, учиться было интересно. В школе он нашел себе новых друзей. Буратино был хорошим учеником, на уроках он не шалил, а на перемене играл с друзьями.

(Если кто - то из детей затрудняется продолжить сказку, воспитатель может внести свое продолжение сюжета. Таким образом, сказка постепенно доводится до конца.)

(Дети оборудуют игровое пространство и разворачивают игру в соответствии со своей ролью и ролевым взаимодействием. В процессе совместной игры воспитателя и детей идет динамическое наращивание событий)

Возможный вариант выхода из игры:

Воспитатель: Наступает вечер, и все ученики идут домой. Завтра школа снова откроется.

Воспитатель: Вы большие молодцы, играли очень интересно и дружно!

Воспитатель: Вам понравилась игра? Как вы считаете, все мы справились со своими ролями? А как может продолжиться наша игра?

Воспитатель: Давайте завтра поиграем в новую игру - придумку!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребёнка – Детский сад №73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
старшей группы компенсирующей направленности для детей
с задержкой психического развития

сюжетно-ролевая игра
«День рождения»



Разработала: Косова Татьяна Александровна,
воспитатель,
первая квалификационная категория

Сюжетно – ролевая игра

Тема: День рождения.

Цель: создание условий для совместного построения нового игрового сюжета (день рождения), развития более сложного ролевого поведения детей в игре.

Программные задачи:

– формировать умения:

- ✚ строить игровой сюжет из 3–4 смысловых эпизодов;
- ✚ объединяться в игре, действовать в соответствии с общим игровым замыслом, согласно принятой на себя роли в воображаемых условиях;
- ✚ создавать игровую обстановку, использовать предметы ближайшего окружения и предметы - заместители, по собственной инициативе использовать элементы ряженья;
- ✚ вести ролевое взаимодействие в соответствии с нормами этикета именинника и гостей: доброжелательный тон, сдержанность жестов, расположение партнеров друг к другу;
- закреплять представления детей о профессиях взрослых, домашнем быте;
- активизировать и пополнить словарный запас детей: именинник, сувенир, упаковка для подарка, парикмахер, стрижка, прическа, сушка, фен, благодарю, будьте добры, пожалуйста, спасибо;
- развивать у детей интерес и активное участие, творческое отношение к игре;
- воспитывать доброжелательное отношение к своим близким, окружающим людям и друг к другу.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	– включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) – помощь взрослого: вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность, спланировать ход игры, последовательность действий распределить роли, согласовать замысел, помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию</i>	– наблюдение за игрой детей, направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды) – создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности, создать игровую ситуацию, – индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми

<i>ию игровых взаимоотно- шений:</i>	способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей)
<i>Приемы косвенного руководства:</i>	–привлечение детей к изготовлению атрибутов, оформлению игровых полей –создание условий для развития творческого сюжета игры: создание предметно-игровой среды (тематические игровые уголки: «Магазин», «Парикмахерская», «Семья», «Ряженья», оборудование и игрушки для старшего возраста) –расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящики с условными и реалистичными игрушками и атрибутами), включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок

Предварительная работа:

<i>Образовательная области</i>	<i>Воспитатель</i>	<i>Родители</i>
Познавательное развитие	–беседы «Что такое этикет?» О.Н. Шорыгина –дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Профессии», «Кто где работает?», «Семья»	–предложить родителям рассказать детям о семейных традициях –дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Профессии», «Кто где работает?»
Художественно- эстетическое развитие	–чтение рассказов и стихов: О.Н. Шорыгина «Беседы об этикете», К.И. Чуковский «Муха-цокотуха»	–предложить прочесть детям рассказы и стихи на тему «День рождения»
Социально- коммуникативное развитие	–обсуждение впечатлений детей о праздновании дня рождения в семейном кругу –игра «Каравай» –с/р игры: «Магазин», «Парикмахерская», «Такси», «Семья», проигрывание игровых действий	–предложить родителям рассмотреть семейные фотографии «Как мы дома отмечали день рождения»
Речевое развитие	–НОД «Составление рассказов по серии	

	сюжетных картин «День рождения куклы Маши» –пересказ Т.А. Шарыгин «Как Таню вежливости учили»	
--	---	--

Оборудование:

атрибуты к игре «День рождения»: стол, стулья, скатерть, детская посуда, салфетки, элементы для ряженья, фотоаппарат, аудиокассета с детскими песнями, блоки Дьенеша;

атрибуты к игре «Магазин»: кассовый аппарат, деньги, сумки, пластиковые карточки, муляжи - продукты, игрушки; торт, пирожное, фартук, колпак, журнал изделий;

атрибуты к игре «Парикмахерская»: накидка, игровой набор, шампунь, разноцветные резинки для волос, журналы.

Ролевое взаимодействие:

Роли	Ролевые действия
Именинник	готовится к встрече гостей: готовит наряд, посещает «парикмахерскую», где выполняет указания парикмахера, ведя с ним диалог, благодарит и прощается; дома встречает гостей, принимает поздравления, подарки и благодарит, участвует в чаепитие, играх, беседует с партнерами, фотографирует, провожает гостей
Мама	организует подготовку к празднованию дня рождения (дают указания членам семьи), едет в парикмахерскую, выполняет указания парикмахера, ведя с ним диалог, благодарит и прощается; вместе с папой готовят подарок, проверяют готовность к приему гостей дома, помогают членам семьи, помогают имениннику принимать гостей, ухаживают и угощают на чаепитие, принимают участие в поздравлении, играх и т.д., провожают гостей
Папа	везет маму в парикмахерскую, едет в магазин, выполняет закупку продуктов; вместе с мамой готовят подарок, проверяют готовность к приему гостей дома, помогают членам семьи, помогают имениннику и родителям принимать гостей, ухаживают и угощают на чаепитие, принимают участие в поздравлении, играх и т.д., провожают гостей
Бабушка, дедушка,	готовятся к приходу гостей: уборка, накрывают стол, готовят угощения, наряжаются, помогают имениннику и родителям

сестра	принимать гостей, ухаживают и угощают на чаепитие, принимают участие в поздравлении, играх и т.д., провожают гостей
Гости	приготавливают подарки своими руками, покупают в магазине, наряжаются, посещают «парикмахерскую», приходят к имениннику, поздравляют его, дарят подарки, участвуют в чаепитие, играх, фотографируются, танцуют, благодарят за гостеприимство и прощаясь уходят
Продавец	встречает покупателей, предлагает товар, принимает оплату и выдает покупки, благодарит за покупку, приходит в гости по приглашения на день рождения, а так же выполняет все действия роли гостя
Парикмахер	встречает вежливо посетителей, предлагает разнообразнее услуги, делает прически, принимает оплату, благодарит и приглашает еще посетить ее, провожает посетителей, приходит в гости по приглашения на день рождения, а так же выполняет все действия роли гостя

Ожидаемый результат:

1. Дети отражают в игре впечатления о жизни людей, семейных традициях.
2. Строят в ходе игры доброжелательные и дружеские отношения.
3. Проявляют интерес к игре, общему замыслу игрового сюжета; играющие согласовывают и выполняют игровые действия, устанавливают разнообразные ролевые связи.
4. Проявляют собственную инициативу в использовании предметов – заместителей и элементов ряженья.

УМК:

1. Бабунова, Т.М. Дошкольная педагогика: учебное пособие / Т.М. Бабунова. — М.: ТЦ Сфера. 2007.
2. Болотина, Л.Р., Баранов, С.П., Комарова, Т.С. Дошкольная педагогика: учебное пособие для студентов вузов / Т.С. Болотина, С.П. Баранов, Т.С. Комарова. — М.: Академический проект, 2005.
3. Дошкольное образование: словарь терминов / сост. Виноградова Н.А., Микляева Н.В., Толстикова С.Н. [и др.] — М.: Айрис-пресс, 2005.
4. Козлова, С.А., Куликова, Т.А. Дошкольная педагогика / С.А. Козлова, Т.А. Куликова. — М.: Academia, 2010.
5. Новоселова, С.Л. О новой классификации детских игр / С.Л. Новоселова// Дошкольное воспитание. — 1997. — № 3. — С. 84-87.

6.Пастюк, О.В., Бережная, И.А., Скоромнова, Ю.В. Формируем у педагога новый взгляд на ребенка / О.В. Пастюк, И.А. Бережная, Ю.В. Скоромнова // Дошкольное воспитание. — 2003. — №11. — С. 35-42.

7.Шулешко, Е.Е., Ершова, А.П., Букатов, В.М. Социоигровые подходы в педагогике / Е.Е. Шулешко, А.П. Ершова, В.М. Букатов. — Красноярск.- 1990. —116 с.

Ход игры:

Воспитатель (обращается к нескольким незанятым игрой детям): Скажите, вы любите праздники? А какой праздник у вас самый любимый?

Воспитатель: Ребята, День рождения для меня тоже самый любимый праздник. Этот день в любой семье радостный и вместе с тем ответственный. В доме много гостей, имениннику дарят подарки.

Воспитатель: А давайте поиграем в «День рождения»! Хотите?!

(Дети соглашаются, и воспитатель вместе с детьми накрывает праздничный стол.)

Воспитатель: Марина и Женя, давайте вы будете мамой и папой, а я буду вашей дочкой и у меня сегодня, как будто, день рождения.

Павлик и Дима: А мы будем вашими гостями. Мы пришли на день рождения.

Воспитатель: Павлик, Дима, давайте я вам позвоню и приглашу вас к себе в гости.

(Воспитатель разворачивает ролевой диалог с каждым партнером по игре.)

Воспитатель: (обращается к «маме и папе»)

– Мама, папа, а мы будем украшать наш дом к празднику?

– Мама, а мы будем печь праздничный торт?

– Папа, а ты поедешь покупать мне подарок?

(Дети украшают комнату, «мама» начинает «печь» торт, папа «едет» в магазин за подарком.)

Воспитатель: А вот и моя старшая сестра пришла из школы! А это бабушка и дедушка приехали.

(К игре присоединяются другие дети. Принимают на себя роль сестры, бабушки и дедушки.)

(Сестра с бабушкой и дедушкой наводят порядок дома, готовят праздничный стол, накрывают скатерть, выставляют посуду, готовят подарки)

Воспитатель: Давайте я сейчас стану парикмахером, а вы перед праздником придете в салон красоты делать прически.

(Воспитатель приглашает сделать прическу поочередно всем членам семьи, ведет с каждым ролевой диалог: какую прическу сделать, посушить ли голову феном, покрасить ли волосы.)

Света (выполняла роль сестры): Можно я тоже буду работать парикмахером.

(Света с удовольствием подключается к игре в парикмахерской, вместе с воспитателем делает клиентам прически.)

Женя (выполняет роль папы): Я еду в магазин.

Воспитатель: Юля, будешь продавцом?

Юля: Нет, я хочу быть парикмахером!

Воспитатель: Пожалуйста, будь парикмахером вместо меня, а я теперь буду продавцом в магазине.

Воспитатель (продавец): Здравствуйте, что вы хотели купить?

Женя (папа): Здравствуйте, дайте, пожалуйста, 2 кг картошки, моркови, 1 кг лука, пирожное, конфеты, сметаны, 2 кг помидор...

(Расплачивается, благодарит, едет домой обратно.)

Приходят другие дети, воспитатель «продает» по очереди игрушки, развертывая ролевой диалог (что хочет купить, для кого), берет воображаемые деньги, дает сдачу.

Воспитатель: Моя смена кончилась. Кто будет продавцом во вторую смену?
(Ире, наблюдающей за играющими) Хочешь быть продавцом?

Воспитатель: Вот я снова дома. Как стало красиво! Скоро придут гости. Мы будем отмечать мой день рождения!

Игровая ситуация: «Приход гостей».

Стук в дверь. Гости проходят и здороваются. Хозяйка тоже здороваются и приглашают: Проходите, пожалуйста, раздевайтесь в коридоре! Все поздравляют именинника и вручают подарки (уточняя, что они выбрали для него подарок...)

Воспитатель: Приглашаю всех к праздничному столу.

(Дети садятся за стол и импровизируют чаепитие.)

(В ходе игровых действий воспитатель - именинник направляет ролевое взаимодействие играющих, активизирует ролевой диалог, приглашает присоединиться к чаепитию детей, которые проявляют интерес к игре.)

Воспитатель: У нас получился настоящий праздник. Как интересно и весело мы с вами сегодня играли.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
подготовительной к школе группы
общеразвивающей направленности

сюжетно-ролевая игра - придумывание
«В поликлинике»



Разработали: А.П. Борзенкова, воспитатель
первая квалификационная категория
М.И. Корсакова, воспитатель
первая квалификационная категория

2018

Тема: В поликлинике

Цель: создать условия для овладения новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением

Задачи:

- способствовать овладению детьми новым способом построения игры – совместным сюжетосложением,
- формировать у детей умения выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;
- комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы;
- стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием;
- развивать у детей воображение, творчество;
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

Словарная работа:

- существительные: фонендоскоп, шпатель, тонометр,
- прилагательные: кашель, воспалительный процесс, красное горло,
- глаголы: вылечить, померить, принять, закапать.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	– активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на пробуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровой задачи, на отражение в игре новых сторон жизни – разыгрывание с детьми воображаемых ситуаций – игра в телефон
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений:</i>	– использование многоперсонажного сюжета (два врача, две медсестры, два пациента и т.п.) – участие воспитателя в игре (второстепенная роль)
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) – привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей – создание предметно - игровой среды (тематический

	игровой уголок, характерный для старшего дошкольного возраста – «Поликлиника») –расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами)
--	---

Материал и оборудование:

медицинские карты, белые халаты, игрушечные градусники, фонендоскопы, шприцы, вата, рецепты, баночки, коробочки из-под лекарств и т. д.

Предварительная работа:

<i>Образовательные области</i>	<i>Дети</i>	<i>Родители</i>
Социально-коммуникативное развитие	–беседа на тему «Как мы с мамой ходили в поликлинику?»	–предложить обыграть вместе с детьми сюжетную ситуацию «На приеме у врача»
Познавательное развитие	–экскурсия в медицинский кабинет	–предложить родителям посетить с детьми «Костромской медицинский колледж»
Речевое развитие	–НОД «Составление сюжетного рассказа на тему «В детской поликлинике» с помощью опорной схемы	–предложить составить с детьми рассказ на тему «В детской поликлинике» с помощью опорной схемы; –предложить родителям вместе с детьми выучить пословицы о труде и профессиях
Художественно-эстетическое развитие	–чтение художественной литературы: В. Сутеев «Про бегемота, который боялся прививок», К. Чуковский «Айболит», «Бармалей», «Мойдодыр», С. Михалков «Прививка» удесные таблетки», Ю. Шигаев «Я сегодня медсестра» –НОД рисование: «Каким бы врачом я хотел стать»	–предложить изготовить с детьми книжку-малышку «Все профессии важны, все профессии нужны»

	–НОД лепка «Медицинские инструменты» –НОД аппликация «Добрый доктор Айболит» –НОД конструирование «Построим поликлинику будущего»	
Физическое развитие	–подвижные игры: «Кто больше соберет витаминов», «Закидаем микроба витаминами», «И не страшен нам микроб» –физкультминутки: «Хорошее настроение - залог здоровья», «Отважный горчичник»	

Ролевые действия

<i>Роли</i>		<i>Ролевые действия</i>
Медицинская сестра	роль - медицинская сестра регистратуры	записывает больных на прием, выдает талон на прием и медицинскую карту
	роль - медицинская сестра кабинета	выполняет назначения врача, беседует с больными, выписывает справки и рецепты, моет инструменты
Врач	роль - врач-отоларинголог	принимает пациента, проверяет горло, нос, уши, дает советы, назначает процедуры для лечения, выписывает больничный лист
	роль - врач-офтальмолог	принимает пациента, проверяет зрение с помощью специальной таблицы, дает советы, назначает процедуры для лечения, выписывает больничный лист
	Роль - врач-педиатр	принимает пациента, проверяет состояние здоровья пациента, который жалуется на головную боль, повышенную температуру, прослушивает, меряет давление, дает советы, назначает процедуры для лечения, выписывает больничный лист
Роль - гардеробщица		принимает вещи у пациента и выдает номерки

Роль - пациенты	приходит на прием с талоном и медицинской картой, рассказывает, что его беспокоит, выполняет все рекомендации врача
-----------------	---

Построение ролевого взаимодействия

	<i>Медсестра</i>	<i>Врач</i>	<i>Пациент</i>	<i>Гардеробщица</i>
<i>Медсестра</i>	просит дать нужную карту, анализы пациента, выписать талон	просит дать карту пациента, выписать рецепт	берет талоны на запись к врачу, медицинскую карту	принимает / выдает верхнюю одежду
<i>Врач</i>	передает карты пациентов, выполняет указания врача, помогает вести прием больных	просит консультации и по новому методу лечения	приходит на прием, рассказывает о своих проблемах, просит назначить лечение, благодарит.	принимает / выдает верхнюю одежду
<i>Пациент</i>	выдает талоны на прием к врачам, медицинские карты, выписывает справки.	задает вопросы пациенту о состоянии здоровья, осматривает, рекомендует процедуры, выписывает назначения.	обсуждают между собой состояние здоровья, делятся методами лечения	принимает / выдает верхнюю одежду
<i>Гардеробщица</i>	обсуждают погоду на улице, делятся новостями	благодарит за обслуживание	благодарит за обслуживание	обсуждают последние новости, состояние погоды

УМК:

- 1.Белая К.Ю., Сотникова В.М. «Разноцветные игры» Линка-Пресс, Москва, 2007.
- 2.Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. СПб.: Союз 1999 305с.
- 3.Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования/ Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др._ СПб.: ООО «Издательство «Детство_Пресс», 2014._ 352 с.
- 4.Кравцова Е. А. Разбуди в ребенке волшебника. М.: Просвещение, 1996.
- 5.Кудрявцев В.Т. Воображение ребёнка: природа и развитие,// Психологический журнал .2001. №5.с.57
- 6.Михайленко Н., Короткова Н. Организация сюжетной игры в детском садуМ.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.
- 7.Смирнова Е.И. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности.// Дошкольное воспитание. 2002. - №4. - С. 70 – 74

Ход игры:

Воспитатель (обращается к детям): - Дети, кто хочет поиграть со мной в игру – придумку?

(Подходят Паша, Андрей, Катя, Света, Марина и др. детям; все вместе с воспитателем садятся вокруг стола.)

Воспитатель: Мы вчера с вами читали рассказ В. Сутеева «Про бегемота, который боялся прививок». Вам понравилась эта история? Я предлагаю придумать новую историю про бегемота «Как бегемот ходил в поликлинику!» Я начну историю, а вы продолжайте.

Рассказ 1: (примерный рассказ, придуманный детьми)

Воспитатель: Однажды бегемот Тима пошел гулять.

Паша: По дороге он увидел поляну, на которой росли ягоды.

Андрей: Он на них посмотрел и подумал «Какие они красивые, очень хочется попробовать»

Катя: Шла мимо подружка бегемота лисичка-сестричка. Увидела бегемотика, остановилась и сказала: «Эти ягоды есть нельзя, вдруг они ядовитые». Но бегемотик лисичку не послушал и стал ягоды рвать и кушать. Он их съел очень много. Вдруг бегемот почувствовал, что у него заболел живот. Он очень испугался и заплакал.

Света: Лисичка побежала, чтобы кого -нибудь на помощь позвать. Увидела медведя и рассказала ему обо всем.

Марина: Когда они вернулись, бегемотик лежал на земле, горько плакал и говорил, что он плохо себя чувствует. Медведь помог бегемотику подняться и проводил его в поликлинику.

Паша: В поликлинике работало много врачей: окулист, хирург, офтальмолог. В регистратуре медицинская сестра сказала, что бегемотику необходимо раздеться в гардеробе и пройти к педиатру. Он принимает в десятом кабинете.

Катя: Около кабинета педиатра было много пациентов. Когда подошла очередь бегемотика, вышла медицинская сестра и пригласила его в кабинет. Врача звали Наталья Николаевна. Она была очень добрая.

Ульяна: Врач осмотрела бегемотика Тима, померяла ему температуру, посмотрела живот и назначила лечение. Врач сказал, что несколько дней бегемотику надо полежать дома, потому что он отравился. К нему домой будет приходить медицинская сестра и будет делать уколы.

Саша: Когда бегемотик выздоровел, к нему в гости пришли медведь и лисичка – сестричка и принесли книгу «Все о ягодах». Они стали её читать и рассматривать картинки. Увидели на картинках ягоды нарисованы, которые росли на полянке и узнали, что это были ядовитые ягоды, оказывается, их есть было нельзя.

Даша: С тех пор, бегемотик Тим не ел ядовитые ягоды.

Рассказ 2: (примерный рассказ, придуманный детьми)

Воспитатель: Однажды к бегемоту в гости пришел его друг медвежонок и сказал, что всем животным, которые приехали из жарких стран, надо пройти медицинский осмотр в поликлинике, потому что в жарких странах ходит какая-то эпидемия.

Даша: Бегемот очень расстроился. Он так боялся делать уколы. Но медвежонок его успокоил. Он сказал, что если он здоров, то уколы ему никто делать не будет.

Саша: Медвежонок еще сказал, что если бегемотик боится, то он может сходить в поликлинику вместе с ним.

Ульяна: Когда они пришли в поликлинику, бегемотик увидел много своих друзей – страусенка, льва, крокодила и других животных. Они ему сказали, что их тоже осмотрел врач.

Света: В регистратуре медицинская сестра сказала, что бегемотику необходимо пройти к педиатру. Он принимает в десятом кабинете. Бегемотик разделся в гардеробе и пошел по коридору, «Как много врачей работает в поликлинике, - подумал бегемотик»

Марина: Около кабинета педиатра было много пациентов. Когда подошла очередь бегемотика, вышла медицинская сестра и пригласила его в кабинет.

Врача звали Наталья Николаевна. Она была очень добрая. Померяла бегемотику температуру, послушала, посмотрела горло.

Паши: Бегемотик был здоров, никаких болезней у него не было. Он сказал доктору спасибо и побежал играть со своими друзьями.

(Дети оборудуют игровое пространство и разворачивают игру в соответствии со своей ролью и ролевым взаимодействием. В процессе совместной игры воспитателя и детей идет динамическое наращивание событий)

Возможный вариант выхода из игры:

Воспитатель: Наступает вечер, все сотрудники в поликлинике заканчивают работу и идут домой. Завтра поликлиника снова откроется.

Воспитатель: Вы большие молодцы, играли очень интересно и дружно!

Воспитатель: Вам понравилась игра? Как вы считаете, все мы справились со своими ролями? Все соблюдали правила? А как может продолжиться наша игра?

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
средней группы общеразвивающей направленности

сюжетно-ролевая игра
Салон красоты «ФЕЯ»



Разработали: Петрова Марина Юрьевна,
воспитатель, первая квалификационная категория,
Михайлова Наталья Николаевна,
воспитатель, первая квалификационная категория.

Сюжетно-ролевая игра

Тема: Салон красоты «ФЕЯ»

Цель: создание условий для совместного построения нового игрового сюжета «Салон красоты «Фея», развития более сложного ролевого поведения детей в игре.

Задачи:

- формировать умение развивать сюжет на основе полученных знаний, самостоятельно действовать в соответствии с игровым замыслом, изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров;
- способствовать установлению ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений;
- активизировать словарь детей словами: администратор, мастер, клиент, маникюр;
- развивать умение считаться с интересами товарищей, оказывать посильную помощь, подчинять свое поведение правилам;
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, речевой и поведенческий этикет.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Прямые приемы руководства:</i>	– включение воспитателя в игру – принятие на себя главной роли – вступление воспитателя в ролевой диалог – совет по развитию сюжета
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– обогащение реального опыта детей в активной деятельности – организация предметно-игровой среды – обогащение социального опыта детей в повседневной жизни

Материал и оборудование:

зеркало, фартук парикмахера, пелеринка для клиента, полотенце, контейнер для хранения атрибутов игры, (флаконы от шампуней яркой, привлекательной формы; щипцы для завивки; игрушечный фен; заколки, резинки, бантики, парики), каталог с образцами причесок, каталог с образцами красок для волос, ванночка, пилочка, ножнички, крем для рук, салфетка, лаки для ногтей, журнал для записи, терминал, ручка, бумага.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Дети</i>	<i>Родители</i>
Социально-	– беседы: «Кто нас делает	– предложить родителям

коммуникативное развитие	красивыми»; «Как надо вести себя в салоне красоты»	побеседовать с ребенком о профессии: парикмахер, мастер маникюра
Познавательное развитие	– просмотр видео презентации «Салон красоты» – экскурсия в парикмахерскую, наблюдение за работой мастера – рассматривание журналов (каталогов) с образцами причесок, стрижек – рассматривание иллюстраций «Профессия парикмахер»	– предложить родителям с ребенком посетить парикмахерскую или создать условия дома для проведения сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская»
Речевое развитие	– составление рассказов по картине «В парикмахерской»	– предложить родителям провести д/игры: «Кому, что нужно для работы», «Кто больше назовет действий», «Что для чего»
Художественно-эстетическое развитие	– чтение стихотворения – С. Михалков «В парикмахерской»; – заучивание потешки «Расти коса до пояса» – рисование «Я–стилист» (обведи ладошку и сделай красивый маникюр)	– предложить родителям сделать каталог детских стрижек, причесок
Физическое развитие	– подвижные игры – физкультминутки	– предложить родителям вместе с детьми изготовить атрибуты для подвижных игр

Рольевые действия:

<i>Роли</i>	<i>Рольевые действия</i>
Администратор	ведет диалог с клиентами и мастерами, принимает оплату, предлагает журналы, предлагает чай, следит за очередью

Парикмахер (женский мастер) Парикмахер (мужской мастер)	беседует с клиентом о прическе, надевает на клиента пелеринку, причесывает, стрижет, моет голову, вытирает полотенцем, сушит феном, завивает локоны, плетет косички, завязывает хвостики, закалывает заколки.
Мастер по маникюру	красит ногти, делает ванночки для рук, подпиливает ногти, смазывает руки кремом
Клиент	делает заказ, просматривает журналы, пьет чай, оплачивает услуги.

Построение ролевого взаимодействия

	<i>Администратор</i>	<i>Парикмахер</i>	<i>Клиент</i>
<i>Парикмахер</i>	организует работу, контролирует, приглашает клиента пройти в зал	советуются о прическе, просят дать инструмент для работы	рассказывает парикмахеру о том, как его нужно подстричь, общается с парикмахером
<i>Клиент</i>	беседует с клиентом (нравится ли обслуживание), принимает плату за услугу, предлагает журналы, напитки	спрашивает о прическе, стрижет клиента, общается с клиентом	устанавливают очередь, соблюдают правила поведения в общественных местах, общаются

УМК

1. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Под ред. А. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. — СПб.: Питер, 2013. — 464 с.: ил.
2. Основная образовательная программа муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения города Костромы «Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

Ход сюжетно – ролевой игры:

Воспитатель: В нашем городе открылся новый салон красоты «ФЕЯ» и нам принесли приглашение его посетить.

(Дети вместе с воспитателем рассматривают приглашение.)

Воспитатель: Дети, для чего нужен Салон красоты?

Дети: В салоне красоты делают красивые стрижки, прически, маникюр. После посещения салона все становятся очень красивыми: аккуратно подстриженными и причесанными.

Воспитатель: А я знаю загадку о людях, которые работают в салоне красоты. Догадайтесь, о какой профессии я говорю: «*Ножницы, шампунь, расческа, всем я делаю прически, стригу и взрослых, и детей, отгадай меня скорей!*».

Дети: Это парикмахер.

Воспитатель: Правильно, парикмахеры бывают разные: есть женский мастер, мужской мастер и есть мастер универсал – это такой мастер, который может делать как женские, так и мужские стрижки и прически. Кто ещё работает в салоне красоты?

Дети: Администратор, уборщица, директор.

Воспитатель: Как называются люди, которые приходят в салон красоты?

Дети: В салон красоты приходят посетители, клиенты.

Воспитатель: А вы хотите поиграть в салон красоты.

Дети: Да.

Воспитатель:

Вот здесь у нас «Салон красот»

И с радостью он всех нас ждет,

Ведь здесь светло и интересно,

Тут зеркала, духи и кресла.

Вы будете, как фея в сказке

От красоты блеснут аж глазки,

Ну, а прически, что за диво?

И локоны-все так красиво!

Так не стесняйтесь, проходите,

И на салон наш посмотрите.

Воспитатель: В новом салоне ещё нет парикмахера. Парикмахером сможет стать тот, кто отгадает загадки:

Она разгладит и расчешет и аккуратно вас причешет. (*Парикмахер*)

Два кольца, два конца, посередине гвоздик». (*Ножницы*)

(*Детям, отгадавшим загадки, воспитатель предлагает, пройти и занять свои рабочие места, одеть рабочую одежду*).

Воспитатель: Кто еще будет работать в салоне красоты?

Дети: Я буду администратором. Я буду директором.

(*Воспитатель предлагает занять свои рабочие места. Обращается к детям, которые играют рядом.*)

Воспитатель: Миша и Саша, я предлагаю вам посетить салон красоты (*Мальчики присоединяются к игре, проходят в салон красоты.*)

(При необходимости воспитатель предлагает «администратору» встретить посетителей, предложить им журналы с прическами, провести к парикмахеру).

Воспитатель: *(присоединяется к игре)* Я тоже хочу с вами играть. Я буду мастером по маникюру.

(Садится за столик, раскладывает необходимое оборудование для работы, разговаривает с администратором о том, что необходимо пригласить посетителей, говорит директору, что необходимо заказать красивый лак для ногтей.)

Ребенок - администратор, предлагает детям, присоединившимся к игре пройти и сделать маникюр, присесть на стулья и посмотреть журналы, подобрать себе причёску, выбрать лак для маникюра.

Воспитатель – мастер маникюра: Проходите, присаживайтесь, я вам сделаю красивый маникюр.

Имитирует действия мастера маникюра, обращается к клиенту с вопросами: Как вы ухаживаете за руками? Часто ли моете руки? Каким лаком вы бы хотели покрасить ногти? Предлагает пройти сделать причёску.

Воспитатель *(по ходу игры, по необходимости для развития сюжета предлагает ребенку присоединиться к игре):* Наташа ты хочешь быть мастером маникюра, а я буду твоим клиентом.

(По ходу игры воспитатель вступает в детский ролевой диалог, дает советы, принимает на себя роль клиента салона красоты.)

Выход из игры:

Воспитатель: Какой замечательный салон красоты «Фея» у нас сегодня появился в группе. Молодцы парикмахеры. Какие красивые причёски сделали его посетителям! А какой красивый маникюр у наших девочек.

Завтра салон красоты «Фея» снова откроется!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад №73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию
с детьми старшей группы общеразвивающей направленности

сюжетно-ролевая игра
«Супермаркет»



Разработала:
Ковалева Людмила Павловна,
воспитатель

Тема: Супермаркет.

Цель: Создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации развития инициативы и творческих способностей на основе игровой деятельности.

Задачи:

- обогатить содержание сюжетно-ролевых игр детей на основе знакомства с явлениями социальной деятельности и отношениями людей (магазин, автобус); способствовать появлению сюжетно-ролевых игр новой тематики («Супермаркет»)
- продолжать формировать умение:
 - ✚ самостоятельно создавать игровую обстановку с учетом темы игры;
 - ✚ распределять роли до начала игры проявлять инициативу в ролевом диалоге со сверстниками, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа;
 - ✚ использовать средства выразительности – мимика, жесты, движения;
 - ✚ творчески развивать сюжет игры;
- развивать любознательность, умение правильно обращаться с предметами;
- воспитывать доброжелательные отношения между детьми;
- воспитывать доброту, отзывчивость, культуру поведения в общественных местах, дружеские взаимоотношения, ответственность.

Активизировать словарь детей:

существительными: спецодежда, витрина, ценник, товар, отдел, доставка, очередь, заявка, чек, супермаркет, сотрудник, покупка, склад, продавец, заведующий;

прилагательными: рабочая, мясной, хлебный, игрушечный, кондитерский, молочный, овощной, фруктовый, книжный, торговые;

глаголами: продавать, покупать, расплачиваться, пробивать, выдавать, доставлять, сгружать, разносить, проверять, подписывать;

междометиями: здравствуйте, спасибо, пожалуйста, до свидания.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	– включение педагога в игру – принятие на себя роли (второстепенной), – показ речевого образца – коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых</i>	– вспомнить более подходящие для игры события: установить их последовательность, распределить роли, согласовать замысел

<i>взаимоотношений:</i>	– наблюдение за игрой детей – направление замысла и действия детей (совет, подсказка, вопрос)
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) – привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей

Материал и оборудование: витрина, прилавки, предметы (овощи, фрукты, книги, игрушки, продукты), спецодежда для сотрудников магазина, кошелек, деньги, буклеты, кассовый аппарат, тарелочка под деньги, бумага, карандаши, ценники, сумки, корзинки, стулья, руль, бейджики, телефон, весы, оборудование для парикмахерской, оборудование для аптеки.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие:	– д/игры: «Съедобное и не съедобное», «Назови ласково», «Один-много», «Скажи какой?», «Кто с чем любит играть?», «Два, пять», «Соберем урожай», «Чего не стало?», «Узнай на вкус», «В саду и огороде», «Чудесный мешочек» – И/у «Машины в гараже», «Хоровод неваляшек», «Что делает?», «Что сделал?», «Выставка ваз» – беседа «Кем ты хочешь быть?»	– предложить придумать вместе с детьми загадки об овощах и фруктах, выучить пословицу о труде
Познавательное развитие:	– НОД «Во саду ли, в огороде» – экскурсия на огород	– предложить посетить супермаркет, обратить внимание на отделы в супермаркете
Речевое развитие:	– НОД Составление описательного рассказа на тему: «Овощи и фрукты» – НОД Пересказ Н. Носов «Огурцы»	– предложить составить описательные рассказы на тему: «Продукты»

Художественно-эстетическое развитие:	– чтение: Н. Носов «Огурцы», С. Капутикян «Мы сварили плов», Л. Толстой «Косточка», И. Токмакова «Купите лук» – РНС «Репка», «Вершки и корешки» – совместная деятельность с детьми: изготовление книжки-малышки «Загадки о фруктах» – ручной труд «Вазочка» – аппликация «Сумочка для продуктов»; «Консервируем овощи»; «Блюдо с фруктами» – лепка «Овощи в корзине» – рисование «Овощи на тарелке»	– предложить сконструировать игрушку из бросового материала, нарисовать по трафарету, заштриховать, сделать трафарет фруктов
Физическое развитие:	– сюжетное физкультурное занятие «На огороде», «В саду» – игра-эстафета «Быстро в кузовок» – п/и «Кто скорее соберет?» «Огородник», «Погрузка» – м/п игра «Овощи-фрукты» – пальчиковая гимнастика: «Капуста», «Компот», «Хозяйка», «На работу», «Моя семья», «Пирожки», «Овощи» – физкультминутка «Золотая рожь»	

Рольевые действия

<i>Роли:</i>	<i>Рольевые действия:</i>
Заведующий магазином	организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца и кассира, беседует с покупателями
Покупатель	говорит кассиру, что он хочет купить и сколько, расплачивается «деньгами», получает чек от кассира, по чеку получает товар
Продавец	выдает товар по чеку, сверяет по чеку количество товаров, внимателен к покупателям
Кассир	спрашивает у покупателя, что он хочет купить и сколько, пробивает чек, сдает сдачу
Шофер	доставляет определенное количество разнообразных товаров, получает заявки на получение товаров от заведующего
Рабочий	сгружает полученный товар на склад, разносит по отделам

Построение ролевого взаимодействия

	<i>Заведующий магазином</i>	<i>Покупатель</i>	<i>Рабочий</i>
<i>Продавец</i>	организует работу, контролирует правильность и аккуратность работы	предъявляет чек, делает заказ, получает товары, проверяет количество	приносит товар со склада
<i>Покупатели</i>	беседуют с покупателями (нравится ли им магазин, какие покупки хотят сделать и т.д.)	устанавливают очередь, общаются, соблюдают правила поведения в общественном месте	
<i>Рабочий</i>	организует работу, контролирует		
<i>Кассир</i>	организует и контролирует работу, проверяет отчетность	просит выдать чек, называет что хочет купить и сколько, платит деньги, получает чек.	
<i>Шофер</i>	дает указание о доставке определенных товаров, подписывает путевой лист, контролирует		сгружает привезенный товар, общаются между собой

Ход сюжетно-ролевой игры:

(Воспитатель обращается к детям, которые стоят рядом.)

Воспитатель: Дети, вы хотите поиграть?

Дети: Да, хотим.

Воспитатель: Я предлагаю поиграть в необычную игру. Мы с вами уже играли в «Магазин», а сегодня мы будем играть в «Супермаркет»

Воспитатель: «Супермаркет» - это большой магазин, в нем много отделов где продают продукты, одежду, книги, украшения, работает аптека, парикмахерская.

Воспитатель: Кто работает в «Супермаркете»?

Дети: Продавцы, охранник, директор, парикмахер.....

Воспитатель: А кем вы хотите работать в «Супермаркете»?

Ребенок 1: Я хочу быть продавцом!

Ребенок 2: Я тоже буду продавать, я буду продавец!

Ребенок 3: Я буду охранником!

Ребенок 4: Я хочу быть директором!

Ребенок 5: Я буду парикмахером!

Воспитатель: В «Супермаркете» работает кассир. Кто из вас хочет быть кассиром?

(Дети принимают на себя игровые роли.)

Воспитатель: Прошу всех работников «Супермаркета» пройти на рабочие места.

(Дети занимают рабочие места в «Супермаркете», надевают атрибуты в соответствии со своей ролью, обустраивают игровое место. Воспитатель обращается к остальным детям.)

Воспитатель: А мы с вами будем покупателями! Что нам необходимо для покупок?

Дети: Нам нужны кошельки, сумки.

(Воспитатель предлагает детям взять необходимые атрибуты для покупок.)

Воспитатель: В супермаркет мы поедem на автобусе *(автобус сконструирован из стульев заранее)*.

Воспитатель: Дети, нам нужен водитель! Кто хочет быть водителем?

(Один из детей принимает на себя роль водителя, садится в кабину.)

Воспитатель: Занимайте места, автобус скоро отправляется.

Воспитатель: В автобусе работает кондуктор.

(Воспитатель принимает на себя роль кондуктора «Я – кондуктор», надевает сумку, берет билеты.)

Воспитатель (кондуктор): Прошу всех пассажиров приобрести билеты.

(Воспитатель ведет ролевой диалог с каждым ребенком в рамках «кондуктор – пассажир»)

Водитель – ребенок: Остановка «Супермаркет».

Воспитатель: Приехали. Выходите из автобуса. Проходите в супермаркет.

(Воспитатель с детьми проходят в «Супермаркет»)

Воспитатель: Как много здесь отделов. Продают книги, овощи, фрукты, кондитерские изделия, работает парикмахерская, аптека.

(Дети разворачивают игру в соответствии со своей ролью и ролевым взаимодействием. В процессе совместной игры воспитателя и детей идет динамическое наращивание событий.)

Воспитатель: Дети, не забывайте проходить на кассу, оплатить товар.

(В процессе игры воспитатель меняет свою роль: покупатель – продавец, показывает детям образец ролевого взаимодействия и ролевого диалога, меняя свои роли в ходе игры, воспитатель все время фиксирует на этом внимание детей «Я теперь продавец», «Я снова покупатель». Активизирует интерес детей к игровой деятельности, «закрывает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом.)

Возможный вариант выхода из игры:

Воспитатель: Пора возвращаться домой, дети, кто сделал покупки проходите в автобус, занимайте места.

(Воспитатель и дети проходят в автобус.)

Воспитатель (обращается к водителю): Уважаемый водитель, пассажиры заняли свои места, закрывайте двери, пожалуйста.

Воспитатель: Я сегодня сделала столько покупок! Купила молоко, фрукты, хлеб, чай. Все свежее. А что купили вы?

(Дети рассказывают о своих покупках.)

Воспитатель: Приехали, остановка детский сад. Выходите из автобуса.

Воспитатель: Дети, где мы с вами были? Вам понравилось в супермаркете?

Воспитатель: Как хорошо и дружно мы сегодня играли!

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад №73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию
с детьми средней группы общеразвивающей направленности

сюжетно – ролевая игра
«Магазин игрушек»



Разработала: Кострова Елена Александровна
воспитатель,
первая квалификационная категория

2018

Сюжетно-ролевая игра

Тема: Магазин игрушек.

Цель: создание условий для совместного построения нового игрового сюжета «Магазин игрушек», развития более сложного ролевого поведения детей в игре.

Задачи:

Стимулирующая деятельность:

- создать у детей положительный эмоциональный настрой на совместную деятельность.

Образовательные:

- формировать умение отображать в сюжетно - ролевой игре несложные профессиональные отношения (продавец - покупатель, кондуктор-водитель, пассажир – кондуктор); объединять в одном сюжете разнообразные по тематике события (дети собрались в магазин за подарками, сначала сели в автобус, купили билеты, а затем зашли в магазин за покупками);
- продолжать учить детей самостоятельно вести ролевые диалоги, выполнять по ходу развития сюжета не одну, а несколько ролей.

Развивающие:

- развивать все компоненты детской сюжетно – ролевой игры (игровые действия, сюжет, умение устанавливать ролевые отношения, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в воображаемой игровой ситуации);
- развивать умение вести ролевые диалоги в совместной игре с воспитателем, изменять содержание в зависимости от смены ролей, обмениваться ролями с воспитателем, действуя в соответствии с новой игровой позицией.

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательные отношения между детьми;
- формировать эмоциональную отзывчивость.

Словарная работа: активизация словаря существительными: касса, чек, прилавок, подарок, покупка; водитель, кондуктор, журналист, пассажир, продавец, покупатель.

Методы и приёмы руководства сюжетно – ролевой игрой:

<i>Методы и приёмы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	–исполнение воспитателем главной роли –активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на самостоятельное применение детьми новых способов решения игровой задачи
--	--

<i>Методы и приёмы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений:</i>	–ролевое участие в игре –помощь в распределении ролей –показ образца игрового действия –совет по ходу игры, разъяснение подбора игрушек, атрибутов –обучение ролевому поведению
<i>Косвенные приёмы руководства:</i>	–обогащение знаний детей об общественной жизни на занятиях, в разговорах с детьми, беседах, при чтении книг, рассматривании картинок, иллюстраций – использование игрушек и создание игровой обстановки –напоминание о том, что они видели –организация изобразительной, трудовой, конструктивной деятельности, которая может подтолкнуть к игре

Материал и оборудование: вывеска «Магазин игрушек», прилавок, модельные игрушки, детские книжки – малышки, ценники, чеки, деньги /круги из картона/, кошельки, сумки, детские стулья, руль, бейджик с надписью «Продавец», касса, сумка, билеты, микрофон, кепка.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально – коммуникативное развитие:	–беседа «Как мы с мамой ходили в магазин» –беседа на тему «Волшебные слова»	–предложить прочесть детям стихотворение С.Маршака «Урок вежливости»
Познавательное развитие:	–рассматривание альбома «Профессии» –рассматривание иллюстраций «В магазине игрушек», «Книжный магазин», «Магазин одежды» –беседа о работе продавца, водителя –дидактические игры «Что из чего сделано?», «Что нужно для работы продавцу, водителю...?»	–предложить рассказать детям о своей профессии

Речевое развитие:	–составление описательных рассказов «Моя любимая игрушка» –ситуация-общение «Разговор по телефону» –дидактические игры на развитие словаря: «Назови ласково», «Скажи какой, какая», «Узнай и назови»	–предложить побеседовать с детьми на тему –«Что я хотел бы получить в подарок?», «Лучший подарок»
Художественно эстетическое развитие:	–рисование на тему «Моя любимая игрушка» –изготовление игрушек, атрибутов для с\ролевой игры «Магазин игрушек» –чтение стихов, загадок о профессии продавца, водителя, кондуктора –разучивание пословиц, поговорок о труде	–предложить изготовить схемы для атрибутов-игрушек в магазин для игр дома; –предложить повторить с детьми пословицы, загадки о профессии продавца
Физическое развитие:	–пальчиковые игры «Профессии», –координация речи с движением «Шофер».	–предложить поиграть с детьми в подвижную игру «Кто что делает? - Скажи и покажи».

Рольевые действия

<i>Роли</i>	<i>Рольевые действия</i>
Продавец	спрашивает, что хочет купить покупатель, предлагает и продает игрушки, получает деньги, благодарит за покупку, приглашает в магазин снова
Водитель	управляет автобусом, следит за дорогой, предупреждает об остановке
Кондуктор	продает билеты, объявляет остановки, напоминает о правилах поведения в автобусе и вежливому отношению друг к другу
Пассажир	сидит в автобусе, покупает билеты, спрашивает об остановках, выходит на остановке, благодарит за поездку, общается с другими пассажирами
Журналист	интересуется у покупателей, что понравилось в магазине, что купили и для кого приобрели подарки, - благодарит за интервью
Покупатель	рассматривает игрушки, спрашивает у продавца о стоимости товара, покупает игрушки, платит деньги, благодарит продавца, разговаривает с другими покупателями

Построение ролевого взаимодействия

	Кондуктор	Продавец	Покупатель	Журналист	Водитель	Пассажир
Водитель	даёт указания об отправлении машины					приветствует, благодарит за поездку
Кондуктор					выполняет указания об отправлении машины	покупает билет, спрашивает об остановках, благодарит за поездку
Продавец			спрашивает о стоимости товара, покупает игрушки, платит деньги, благодарит продавца			
Покупатель		предлагает и продает игрушки, получает деньги, благодарит за покупку, приглашает в магазин снова		интересуется, что понравилось в магазине, что купили и для кого приобрели подарки		
Пассажир						беседуют о поездке, покупках, уступают место, общаются с другими пассажирами

УМК:

1. Акулова О.В., Образовательная область «Социализация. Игра». Как работать по программе «Детство». Учебно – методическое пособие / научн. ред.: А.Г. Гогоберидзе. ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2012. – 176с
2. Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования /Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2014. – 352 с.
3. Н.Я. Михайленко, Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя /Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова – 3-е изд., испр.- М.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.
4. Н.Я. Михайленко, Как играть с ребёнком. / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – 3-е изд., дораб. – М.: Обруч, 2012. – 176с.

Ход сюжетно – ролевой игры:

Воспитатель:

Эй! Ребята, подходите,
Друг на друга посмотрите,
Поздоровайтесь ладошками,
Улыбнитесь все немножко!

Какое у вас настроение стало?

Дети: Хорошее!

Воспитатель: У меня тоже хорошее настроение, и я хочу поделиться им с вами.

Дети, у нашей куклы Машеньки сегодня день рождения. И она приглашает нас в гости. Без чего не бывает праздника «День рождения»?

Дети: Дня рождения не будет без подарков, праздничного стола, торта!

Воспитатель: Да, в день рождения принято дарить подарки. Что бы вы подарили Машеньке?

Дети: Куклу, книжку, сумочку, кораблик....

Воспитатель: А что же нам делать? Где мы можем взять подарки?

Дети: Купить в магазине!

Воспитатель: А как называется магазин, в котором продаются игрушки?

Дети: Магазин игрушек.

Воспитатель: Кто работает в магазине?

Дети: Продавцы, кассиры.

Воспитатель: Как называют людей, которые делают покупки?

Дети: Покупатели.

Воспитатель: А хотите поиграть в игру «Магазин игрушек»?

Дети: Да, хотим!!!

(Воспитатель предлагает детям сумки, кошельки.)

Воспитатель: Как же нам добраться до магазина игрушек?

Дети: Можно доехать на автобусе, дойти пешком.

Воспитатель: А чтобы узнать, на чём мы отправимся, нужно отгадать загадку.

Что за чудо? Синий дом,
Окна светлые кругом.
Носит обувь из резины,
И питается бензином.

Дети: Автобус!

Воспитатель: Давайте построим автобус. Из чего мы могли бы сделать автобус?

Дети: Нам потребуется руль и стулья.

Воспитатель: Да, конечно.

(Дети строят автобус из стульчиков и руля.)

Воспитатель: Кто водит автобус?

Дети: Водитель!

Воспитатель: Нужен водитель. Ванечка, ты отгадал загадку про автобус - ты и будешь водителем! Садись за руль!

Послушайте еще одну загадку:

Он в автобусе сидит,
И внимательно следит,
Чтоб у всех билеты были,
Чтоб купить их не забыли.

Дети: Кондуктор!

Воспитатель: Вот кто нам билеты будет продавать! Таня, ты - кондуктор, первая отгадала загадку, бери сумку, продавай билеты.

Кондуктор: Здравствуйте, уважаемые пассажиры. Приобретайте билеты за проезд.

Пассажир: Здравствуйте. Возьмите, пожалуйста, деньги, я хочу купить билет.

Кондуктор: Спасибо, вот ваш билет.

Пассажир: Спасибо.

Воспитатель/ пассажир/: Здравствуйте. Подскажите, пожалуйста, где места для пассажиров с детьми?

Кондуктор:

- Добрый день, проходите вперед.
- Мужчина, уступите, пожалуйста, место.
- Уважаемые пассажиры, все заняли свои места?
- Соблюдайте правила поведения в автобусе, мы отправляемся.

Обращается к водителю:

- Водитель, можно ехать!

Воспитатель: Сейчас я тоже пассажир, продайте и мне билет, спасибо.

Поехали! А чтобы было веселей ехать, споём песню, я начну, а вы мне подпевайте /поют песню/

Водитель: Скоро остановка!

Воспитатель: Как быстро пролетело время, мы даже не заметили, как доехали до магазина.

Кондуктор: Остановка «Магазин игрушек».

Будьте вежливы и осторожны при выходе из автобуса.

До свиданья.

(Пассажиры благодарят кондуктора и водителя за поездку и выходят из автобуса.)

Воспитатель: Вот мы и приехали. (Надевает бейджик с надписью ПРОДАВЕЦ.)

Я буду продавцом в магазине игрушек. А вы – покупатели! Проходите в магазин, выбирайте подарок для Машеньки!

Воспитатель/продавец/ Здравствуйте, я рада видеть вас в нашем магазине! Здесь очень большой выбор детских книг и игрушек. Что вы хотите купить?

1 покупатель: Добрый день, я хочу купить подарок нашей кукле Машеньке. Покажите, пожалуйста, вот эту книжку – это сказки? Как вы думаете, Маше понравится?

Воспитатель/продавец/ Да, это сказки К. Чуковского.

1 покупатель: Я хочу ее купить. Сколько она стоит?

Воспитатель/продавец/ Она стоит три рубля. Возьмите, пожалуйста, чек, благодарю за покупку.

1 покупатель: Большое спасибо. Я думаю, Маше сказки понравятся. До свидания!

2 покупатель: Здравствуйте, какая красивая кукла в синем платье с длинными волосами! Будьте добры, покажите мне ее.

Воспитатель/продавец/ Здравствуйте, если вы хотите купить ее в подарок – это прекрасный выбор! И стоит она не дорого – 4 рубля.

2 покупатель: Она мне очень нравится. А можно ей волосы заплетать? Машенька давно хотела такую куклу. Я ее куплю. Продайте мне, пожалуйста, еще и подарочный пакет.

Воспитатель/продавец/ За покупку с вас всего 5 рублей, возьмите, пожалуйста, сдачу.

До свидания. Приглашаем вас в наш магазин снова.



2 покупатель: До свидания! Спасибо за приглашение.

Покупатели здороваются и вежливо просят продавца показать понравившуюся игрушку, уточняют стоимость и покупают её.

Воспитатель продает детям по очереди игрушки, беседуя с каждым покупателем, берет деньги, дает сдачу.

Воспитатель/продавец/: Сегодня много покупателей, мне нужен помощник.

Настя: Я буду помогать!

Воспитатель/продавец/: (надевает бейджик Насте/ - Моя смена закончилась! Настя, будешь продавцом?

Настя: Я продавец, подходите за покупками!

(игра продолжается самостоятельно)

Игровая ситуация «Интервью»

Воспитатель: (надевает кепку и берет микрофон)

Здравствуйте, я корреспондент «Костромского телевидения», журналист, хочу взять у вас интервью, задать вопросы.

Дети: Здравствуйте, мы с радостью ответим на ваши вопросы!

Воспитатель/журналист/: Вам понравилось в «Магазине игрушек»?

Дети: Да, «Магазин игрушек» большой и красивый. Нам было весело!

Воспитатель /журналист/: Что вам понравилось больше всего?

Дети: - Понравились добрые и вежливые продавцы – они помогли выбрать нам игрушки.

Воспитатель /журналист/: Можно поинтересоваться, что вы приобрели в магазине?

Дети: Мы купили разные игрушки и интересные книжки – это все подарки ко Дню рождения нашей куклы Машеньки.

Воспитатель /журналист/: Спасибо, что ответили на мои вопросы. Поздравляю вас с удачными покупками, передавайте привет вашей имениннице Маше. До свидания!

Выход из игры.

Воспитатель: Дети, вы все довольны покупками? Я предлагаю прогуляться до д/сада пешком. Вы согласны?

Воспитатель: Вот мы и пришли! Поздравим нашу именинницу Машеньку с днём рождения, подарите ей свои подарки!

(дети поздравляют, дарят подарки, исполняют «Каравай», чаепитие, берут Машеньку на «прогулку», игра продолжается самостоятельно)



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад № 73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально – коммуникативному развитию с
детьми старшей группы компенсирующей направленности для детей
с тяжёлыми нарушениями речи.

сюжетно – ролевая игра

«Цирк»



Разработала:
Синякова Елена Анатольевна,
воспитатель, высшая квалификационная категория

2018

Сюжетно-ролевая игра

Тема: Цирк.

Цель: создание условий для развития у детей навыков игровой деятельности, обогащения игрового опыта каждого ребёнка.

Задачи:

- формировать умения детей:
 - ✚ расширять тематику игры, углублять её содержание путём сюжетосложения.
 - ✚ планировать игру, самостоятельно организовывать игровую обстановку (подбор необходимых атрибутов)
 - ✚ выполнять последовательную цепочку игровых действий, речевые реакции и игровые действия подчинять характеру и содержанию роли.
 - ✚ использовать в игровых сюжетах знания об окружающем мире;
- закреплять у детей представления о цирке; о цирковых профессиях артистов различных жанров: конферансье, дрессировщик, клоун, гимнастка, канатоходец; о профессиях людей, работающих в цирке: кассир, контролер, продавец, фотограф;
- развивать индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, стимулировать их дальнейшее развитие;
- развивать способность самостоятельно выбирать способы сюжетно - ролевого взаимодействия;
- воспитывать дружеские взаимоотношения, желание играть в коллективе сверстников;
- воспитывать способность договариваться, учитывать интересы и чувства других.

Словарная работа: конферансье, дрессировщик, клоун, гимнастка, канатоходец, жонглёр, арена, купол, кассир, контролер.

Материал и оборудование: изготовленный макет цирковой афиши, билеты, программки; аудиозапись цирковой музыки; элементы костюмов животных, «артистов»: парики для клоунов, «носики», «ушки», колпаки, грим; оборудование силачей: детские штанги, бутафорские гири, подковы, бумажные цепи; «горящие» обручи, шары, мячики, модули для ограничения пространства или набор напольного строителя; дудочка, чалма, игрушка змея, канат; специальная одежда для билетеров, работников буфета, фотоаппарат, стулья, игрушки – «зрители»; предметы-заместители: хлыст – палочка и верёвка, сахар – детали «Лего» или кусочки пенопласта, градусник – палочка, балансир – ракетки, фотоаппарат – деталь конструктора, кирпичик, змея – канат.

Методы и приёмы руководства сюжетно – ролевой игрой:

Методы и приёмы, способствующие обогащению содержания игры:	–ролевое участие педагога в игре –показ игровых действий, речевого образца игровых высказываний –показ разворачивания ролевого взаимодействия, перехода от одной роли к другой –участие взрослого в сговоре детей –разъяснение –помощь в организации игрового пространства –совет по ходу игры
Методы и приёмы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений:	–участие педагога в игре –использование многоперсонажного сюжета с участием всех желающих –направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)
Косвенные приёмы руководства:	–внесение игрушек, предметов-заместителей, создание игровой обстановки –обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (НОД, посещение цирка с родителями, рассматривание иллюстраций, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) –привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей

Предварительная работа:

Образовательная область	Совместная образовательная деятельность с детьми	Взаимодействие с родителями
Социально – коммуникативное развитие:	–чтение книги «Правила поведения для воспитанных детей» –беседы «Если ты пришел в цирк», беседа «Как мы всей семьей ходили в цирк» (из личного опыта)	–посещение циркового представления
Познавательное развитие:	–НОД «Цирковое представление» –совместно с педагогом ознакомление с содержанием лэпбука «Цирк, цирк, цирк!»	–изготовление совместно с детьми лэпбука «Цирк, цирк, цирк!» –загадывание загадок на тему «Цирк»
Речевое развитие:	–НОД «Составление описательного рассказа по	–рассказывание на тему: «Как мы ходили в цирк»

	картине «В цирке»	
Художественно – эстетическое развитие:	–создание необходимых атрибутов к игре: изготовление «мороженого», афиши, цирковых билетов, программ, гирлянд, флажков –слушание цирковых маршей –чтение рассказа В. Драгунского «Девочка на шаре» –прослушивание в аудиозаписи Э.Успенский «Школа клоунов» –рассматривание иллюстраций на тему «Цирковые профессии»	–загадывание загадок на тему «Цирк» –чтение стихов о цирке –прослушивание песен «Цирк», «Шапито», «Клоуны и дети», «Куда уехал цирк» –создание необходимых атрибутов к игре, подбор элементов костюмов
Физическое развитие:	–занятие по физическому развитию «Гимнасты», отработка гимнастических упражнений с обручем и мячами –выполнение основных движений (бег, ходьба, прыжки, перелезание и др.)	–повторение гимнастических упражнений на мягком покрытии

Рольевые действия

<i>Роли</i>	<i>Рольевые действия</i>
Конферансье	ведёт цирковое представление, объявляет очерёдность номеров, напоминает о выполнении правил поведения в цирке
Клоуны	смешат, развлекают, подражают, жонглируют
Фокусники	показывают фокусы, развлекают зрителей
Силачи	поднимают тяжести, рвут цепи, гнут «подковы»
Гимнасты	выполняют гимнастические и акробатические упражнения
Жонглёры	«жонглируют» – подбрасывают мячи
Дрессировщики	руководят выступлением зверей, учат их танцевать, выполнять разные трюки
Тигры или львы	выполняют команды дрессировщика, прыгают в огненное кольцо, скалят пасти, поднимаются на задних лапах
Медведи	выполняют команды дрессировщика, ходят на задних

	лапах, ездят на самокатах или велосипедах
Кони	скачут прямым галопом, тройками, ходят скрестным шагом, встают «на дыбы», едят сахар
Зрители	аплодируют, смотрят, выходят во время антракта, фотографируются, покупают, угощаются, разговаривают
Канатоходцы	идут по канату, держат равновесие
Кассир	продаёт билеты, принимает деньги, выдаёт сдачу и билеты
Контролёр	проверяет билеты
фотограф	фотографирует зрителей, детей и зверей
Продавец	проявляет внимательное отношение к покупателям, обслуживает, раскладывает товар
Буфетчица	продает детям и взрослым соки и разные сладости
Ветеринар	лечит зверей

Построение ролевого взаимоотношения

<i>Артисты цирка</i>	<i>конферансье</i>	ведут диалог, обмениваются шутками
	<i>зритель</i>	показывают свой номер, просят зрителей участвовать в своём номере, кланяются
	<i>фотограф</i>	обсуждают интересные ракурсы
	<i>животные</i>	дают команды «Вперёд!», «Ап!», хвалят, угощают
	<i>ветеринар</i>	просят о помощи больным животным, описывают симптомы заболевания.
<i>Зрители</i>	<i>артисты цирка</i>	кричат «Браво!», дарят цветы, благодарят за выступление, просят сфотографироваться
	<i>зрители</i>	просят пропустить, извиняются за причиненные неудобства, обсуждают интересные номера, подсказывают очерёдность номеров, делятся впечатлениями
	<i>фотограф</i>	просят сфотографировать, посоветовать, какое положение занять, спрашивают о готовности фотографий
	<i>кассир</i>	спрашивают о наличии билетов, обсуждают лучшие места, предлагают нужные монеты, расплачиваются
	<i>контролёр</i>	предъявляют билеты по требованию, узнают, как пройти к своему месту, спрашивают о длительности представления
	<i>буфетчица</i>	говорят, что хотели бы купить, обсуждают качество и свежесть продуктов, высказывают предпочтения, просят продать, покупают, расплачиваются,

		благодарят за покупку
	<i>продавец</i>	спрашивают наличие товара, узнают о качестве и стоимости товара, покупают, расплачиваются, благодарят за покупку
<i>Конферансье</i>	<i>зрители</i>	приветствует, объявляет номера, просит аплодировать, задаёт вопросы, напоминает о правилах безопасного поведения
	<i>артисты</i>	предупреждает о предстоящем выступлении
	<i>фотограф</i>	просит сфотографировать артистов и зрителей во время выступления, обсуждает интересные выступления и ракурсы
<i>Ветеринар</i>	<i>животные</i>	просит подать голос, выполнить команду, осматривает, гладит, даёт лекарства
	<i>артисты</i>	даёт рекомендации по уходу за животными
	<i>буфетчица</i>	просит продать продукты для животных
<i>Фотограф</i>	<i>зритель</i>	сообщает условия фотографирования, советует, какой ракурс выбрать, сообщает о стоимости и сроках готовности фотографий
	<i>артисты</i>	просит поддержать животного, следить за его поведением во время фотографирования

УМК: Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. - 96 с.

Ход:

Воспитатель оставляет на видном месте сложенную цирковую афишу, включает аудиозапись песни «Цирк» (муз. В. Шаинского). Дети подбегают, услышав музыку, находят цирковую афишу, обращают на неё внимание, вместе рассматривают.

Воспитатель: Ребята, что за песня звучала?

Дети: Песня о цирке.

Воспитатель: Кто из вас был в цирке?

Дети: Мы, мы.

Воспитатель: Вы любите смотреть цирковое представление?

Дети: Да!

Воспитатель: А вот я давно не была, а мне так хочется в цирк... Давайте поиграем вместе в цирк! У нас будет цирковое представление! Где в цирке происходит цирковое представление?

Дети: На арене.

Воспитатель: Предлагаю всем вместе сделать цирковую арену!

Дети вместе с воспитателем готовят группу: делают арену из набора «Строитель», ставят стульчики для зрителей, воспитатель вешает занавес и гирлянду с флажками.

Воспитатель: Дети, кто показывает цирковое представление?

Дети: Цирковые артисты.

Воспитатель: Какие цирковые артисты будут участвовать в нашем представлении? *(Воспитатель предлагает вспомнить, кто работает в цирке, дети рассматривают афишу, определяют, какие артисты должны участвовать в представлении)*

Дети: Гимнасты.

Воспитатель: Что делают гимнасты?

Дети: Выполняют упражнения.

Воспитатель: А каких еще цирковых артистов вы знаете?

Дети: Фокусник, он показывает фокусы; дрессировщик, он дрессирует животных...

Воспитатель: Люди еще каких профессий работают в цирке?

Дети: Кассир, контролер, продавцы игрушек, официанты в буфете.

Воспитатель: Давайте выберем артистов цирка. Кто хочет быть... *(гимнастами, дрессировщиками, жонглёрами, канатоходцами, силачами, клоунами, факирами, цирковыми собачками, хищниками: тиграми или львами, медведями, цирковыми конями).*

- Кто будет кассиром, контролёром, фотографом, продавцом, буфетчицей, ветеринаром? *(Воспитатель предлагает детям возможность перехода от одной роли к другой.)*

- Давай ты как будто будешь артистом, а потом станешь ветеринаром? А ты – фотографом, а ты – продавцом?

Вот и все роли распределены и мы готовы к игре.

- Артисты, пройдите за кулисы готовиться к выступлению. *(Артисты идут за кулисы)*

- Работники цирка, пройдите на свои рабочие места и приготовьте всё, что вам нужно для работы!

Я с мишкой, куклами и зайчиком буду зрителями.

Воспитатель: Что надо сделать, чтобы попасть в цирк? Правильно, купить билеты! Зрители идут покупать билеты.

«Зрители» подходят к кассе, покупают билеты. Звенит первый звонок, зрители подходят на проверку к контролёру, затем занимают свои места. Звенит второй звонок. Контролёр проверяет, все ли заняли свои места, помогает тому, кто затрудняется. Звенит третий звонок.

Выходит конферансье: *(Воспитатель подсказывает конферансье, помогает вести цирковое представление через отражённую речь.)*

«Внимание! Внимание! Мы начинаем наше представление! Встречайте наших артистов. Парад-алле!» (Звучит музыка «Советский цирк». «Артисты» выходят и идут по арене, приветствуя зрителей. «Артисты» уходят, остаётся конферансье.)

Конферансье: *Первым номером нашей программы будет выступление гимнасток...» (имена детей, дети показывают комплекс гимнастических упражнений)*

Конферансье: *«А сейчас на арену цирка выйдут наши силачи! Встречайте!». Силачи проходят круг, поднимают гири, штангу, гнут подковы, рвут цепи. Кланяются, уходят, зрители аплодируют.*

Конферансье: *Знаменитый укротитель змей фокусник... покажет нам своё волшебство» (Под музыку фокусник показывает как извивается змея, затем играет на дудке, змея укладывается в кольцо и шипит, как только фокусник перестаёт играть на дудке. Продолжая играть на дудочке, фокусник уносит змею за кулисы.)*

Конферансье: *«Встречайте известных акробатов...» (спортивные упражнения: 2 ребёнка встают на колени, третий садится им на ноги; выполняют движения «мостик», «муравьишки». Кланяются, уходят, зрители аплодируют)*

Конферансье: *«А сейчас...жонглёры покажут нам, что они умеют делать с мячом». (Отбивание мяча от пола, закручивание, подбрасывание и т.д.)*

Выбегают клоуны, шутят, смешат, пытаются жонглировать.

Конферансье: *Закончилось первое отделение циркового представления. Объявляется антракт, или перерыв, когда зрители могут сходить по своим делам, в буфет: купить мороженое, соки, сладкую вату, попкорн. В фойе цирка продаются интересные игрушки, вы можете сфотографироваться с артистами цирка и их питомцами! (Звенит звонок. Зрители проходят в буфет, покупают разные сладости, покупают игрушки, фотографируются. Звенит 3 звонка.)*

Конферансье: *Наше представление продолжается. (Звучит музыка.)*

– «Встречайте бесстрашного канатоходца!» (Канатоходец проходит по канату, балансируя 2 руками, останавливается на середине, раскачивается в стороны, продолжает движение.)

– «На арене цирка известный дрессировщик, укротитель хищников!...»

(Дрессировщик даёт команду льву и тигру сесть на тумбы, звери по команде обходят арену, кружатся, встают на задние лапы, рычат, скалят зубы. Дрессировщик держит огненное кольцо, лев и тигр прыгают через огонь, тигр начинает хромать.)

Конферансье: К сожалению, представление придётся остановить: тигр поранил лапу, нужно срочно его лечить. *(Дрессировщик уводит хищников за занавес, к ним подходит ветеринар, просит подать голос, поднять лапу, осматривает, гладит, приглашает в медпункт на перевязку. Дрессировщик, тигр и лев идут к ветеринару, продолжают лечение.)*

Конферансье: «Впервые на арене наездница ... и её лошади...»

(Лошади по команде скачут прямым галопом, тройками, ходят скрестным шагом, встают на задние ноги, едят сахар.)

Конферансье: А сейчас нас удивит и порадует чудесами Фокусник!

(Исполняется фокус «Окрашивание воды», «Исчезающая монета», «Рука – магнит», «Вошебные карандаши».)

Конферансье: «Наше представление закончено. До новых встреч!» *(Звучит музыка, артисты выходят на парад-алле.)*

Подведение итогов игры. Детям предлагается рассказать о своих впечатлениях об игре, о взаимоотношениях, обсудить проблемы и ситуации. Воспитатель отмечает инициативу детей, творчество; спрашивает, кто хочет стать артистом.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад №73»

КОНСПЕКТ

совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
подготовительной к школе группы компенсирующей направленности для детей
с тяжелыми нарушениями речи

сюжетно-ролевая игра

«Детское кафе «Улыбка»



Разработала:
Андропова Нина Витальевна
воспитатель, высшая квалификационная категория

2018

120

Сюжетно-ролевая игра

Тема: Детское кафе «Улыбка»

Цель: создание условий для активной, самостоятельной, творческой, игровой деятельности; обогащения игрового опыта каждого ребенка

Задачи:

- обогащать содержание сюжетной игры на основе знакомства с явлениями социальной действительности;
- формировать у детей умение:
 - ✚ выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников;
 - ✚ самостоятельно распределять роли, выполнять ролевые действия в соответствии с замыслом сюжета;
 - ✚ договариваться, обсуждать действия всех играющих, соблюдать правила игры,
 - ✚ планировать игру, самостоятельно подбирать атрибуты, место для игры, использовать предметы-заместители;
- развивать творческое воображение, инициативу;
- воспитывать дружеские взаимоотношения; уважение к труду взрослых.

Активизация словаря: администратор, официант, аниматор, заказ, посетитель, пассажир, меню, блюдо, кассир, счет, реклама.

Материалы и оборудование:

бейджики: «администратор кафе», «официант» - 2 штуки, «кассир»; униформа для официантов, кассира, водителя, кондуктора, повара, костюм клоуна для аниматора, скатерти для столиков; разносы; папки-меню с картинками; модуль «кухня»; касса; муляжи фруктов из пластмассы, изделия из соленого теста пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; кошельки; сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов, вывеска «Детское кафе «Улыбка», красная ленточка, воздушные шары, стулья, руль, «деньги».

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры:</i>	– показ способов действий с предметами – использование в игре предметов-заместителей, прорисованных маркеров игрового пространства
<i>Методы и приемы, способствующие</i>	– включение педагога в игру, принятие на себя роли – показ речевого образца

<i>регулированию игровых взаимоотношений:</i>	– коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры
<i>Косвенные приемы руководства:</i>	– создание игровой проблемной ситуации – обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, ЧХЛ, беседы) – направление замысла и действий детей – помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие:	– беседы на тему: «Правила этикета», «Встречаем гостей - сервируем стол»; «Как мы ходили в кафе»	– предложить родителям посетить с детьми детское кафе
Познавательное развитие:	– экскурсия на кухню ДОУ – НОД «Все работы хороши, выбирай на вкус» – рассматривание иллюстраций, фотографий с изображением людей различных профессий	– предложить побеседовать с детьми о труде взрослых
Речевое развитие:	– д/и «Вежливые слова», «Назови профессию», «Полезные и вредные продукты», «В гостях у друга», «Сервируем стол», «Кем быть», «Кто что делает», «Азбука пешехода»	– предложить родителям поиграть с детьми в игры «Вежливые слова», «Назови профессию», «Полезные и вредные продукты», «Сервируем стол»
Художественно-эстетическое развитие:	– НОД Лепка из соленого теста «Угощение для сладкоежек» – разучивание песни «Веселые путешественники», «Гимн дружбе» – отгадывание загадок о профессиях – ЧХЛ К.Чуковский «Федорино горе», «Муха цокотуха», В.Маяковский «Кем быть», С.Я.Маршак «А что у Вас?»	– предложить родителям изготовить атрибуты к сюжетно – ролевой игры «Детское кафе», сшить фартуки, скатерти для столов в кафе; – прочитать детям К.Чуковский «Федорино горе», «Муха цокотуха», В.Маяковский «Кем быть», С.Я.Маршак «А что у Вас?»

Ролевые действия

<i>Роли</i>	<i>Ролевые действия</i>
Администратор	встречает посетителей, рассаживает за столики
Официант	приносит меню посетителям кафе, принимает заказ от посетителей кафе, передает заказ повару, приносит готовые блюда и напитки посетителям

Повар	готовит блюда по заказу посетителей
Кассир	принимает деньги от официанта, считает деньги и выдает чеки
Аниматор	проводит игры, конкурсы с посетителями кафе
Певица	поет песни, развлекает посетителей
Посетитель	отдыхает, кушает, делает заказ, разговаривает, слушает музыку

Построение ролевого взаимодействия

	<i>Администратор</i>	<i>Официант</i>	<i>Повар</i>	<i>Кассир</i>	<i>Аниматор</i>	<i>Певица</i>	<i>Посетитель</i>
<i>Администратор</i>	принимают заказы, делают рекламу кафе, работают над улучшением обслуживания	консультируется, приглашает к столику при различных разногласиях с посетителями	обсуждают и планируют меню, приготовление новых блюд	решают товарно-денежные вопросы	обращается с организационными вопросами по развлекательной программе	обсуждают развлекательную программу	обращаются с предварительными заказами
<i>Официант</i>	дает конкретные указания по обслуживанию посетителей	распределяют между собой работу, обслуживание столов	уточняет заказ и пожелания посетителя	принимает деньги от официанта, выдает чек			советуется о том, какое блюдо заказать, благодарит
<i>Повар</i>	уточняет меню	проговаривает заказ на обслуживание посетителя	обсуждают приготовление блюд, консультируются у шеф-повара				
<i>Кассир</i>	выясняет наличие денежных средств в кассе	сдает деньги за заказ, получает чек, благодарит	разговаривают о стоимости продуктов	передают кассу			
<i>Аниматор</i>	организует и создает условия для работы аниматора	не мешает работе аниматора, наблюдает за его работой	предлагает поужинать			уточняет время своего выступления, обсуждают организационные	общаются в конкурсах участвуют в развлекательной программе

						вопросы	
<i>Певца</i>	проводит работу по организации выступления				уточняет выступление, новую песню		подпевают, заказывают новые песни
<i>Посетитель</i>	следит за порядком в зале, чтобы все посетители были довольны	предлагает меню, принимает заказ, приносит еду, обслуживает посетителей			предлагает принять участие в конкурсах, ведет развлекательную программу		общаются кушают, поют, танцуют, развлекаются

УМК:

1. Виноградова Н. А., Позднякова Н. В. Сюжетно- ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие- Москва: Айрис-пресс, 2008. Г
2. Конышева В. М., Кириенко С. Д., Шумова С. М. Методические рекомендации по организации сюжетно-ролевых игр дошкольников – Челябинск: Образование, 2007.

Интернет-ресурсы

1. Детские загадки <http://kinder-online.ru/detskie-zagadki/15412-zagadki-dlya-detej-7-8-let.html>
2. Песня Весёлые путешественники: композитор - Старокадомский М., автор слов: Михалков С. <http://mp3davalika.com/>
3. Музыка Улыбка композитор - Шаинский В. Автор слов - Пляцковский М., <http://iPlayer.fm>
4. <http://cdn.muzofon.com/images/logo2.png> Барбарики - Гимн ДРУЖБЕ

Ход:

Вариант №1 сюжетно-ролевой игры-придумывания.

(Воспитатель обращается к детям, которые стоят около неё)

Воспитатель: Дети, сегодня в почтовом ящике я обнаружила приглашение. Внимание всем! Приглашаем Вас на открытие детского кафе «Улыбка»! Вас обслужат лучшие повара, вежливые официанты. Наше меню вас приятно удивит разнообразием блюд и доступными ценами. Вам не даст соскучиться ведущая – Ириска. Ждём вас по адресу: улица Боровая, кафе «Улыбка».

Воспитатель: А для чего люди ходят в кафе?

Дети: Отдохнуть, покушать, поговорить, на свидание, послушать музыку.

Воспитатель: А давайте пофантазируем, и придумаем необычную историю о том, как одна семья решила сходить в детское кафе «Улыбка».

(Дети вместе с воспитателем рассказываются вокруг стола)

Воспитатель: Историю нашу начну я. «В одном доме жила семья – мама, папа, и девочка. Ее звали Юлей. Мама, папа и Юля очень любили вместе проводить время, они катались на лыжах, ходили в кино, гуляли в парке. И вот однажды папа сказал: «На улице Боровая открылось новое кафе, и я вас туда приглашаю в воскресенье» А что произошло дальше, расскажите вы! Маша, продолжай историю рассказывать.

Маша: Юля очень обрадовалась. Целую неделю она ждала, когда наступит выходной. Даже кафе нарисовала. В воскресенье Юля проснулась самая первая. Ей очень хотелось сходить в кафе.

Воспитатель: Наступил вечер и вся семья пришла в кафе.

Саша: В кафе их встретил администратор и вежливо проводил к столику. Кафе было очень красивое. Официант предложил посетителям меню, Юля с мамой выбрали апельсиновый сок и мороженое. Было очень вкусно.

Воспитатель: Вдруг Юля оглянулась и увидела..... что случилось дальше?

Кирилл: В кафе пришли тролли вместе с Розочкой. Они заказали себе торт с чаем. А торт был малиновый. Они все съели до крошечки.

Марина: А еще в кафе пришла Красная Шапочка вместе с мамой и бабушкой, и заказали пирог и чай. Пирог был клубничный, а чай с лимоном. А еще пирожки и мороженое. Они веселились и были счастливы.

Серезжа: Потом заиграли музыканты, и все посетители кафе пошли танцевать.

Наташа: А когда все натацевались, пришел фокусник и стал показывать фокусы, а еще выступала певица, которая пела для посетителей кафе песни.

Воспитатель: Наступило десять часов, и рабочий день в кафе подошел к концу.

Марина: Но Юле не хотелось идти домой, потому что в кафе было очень весело. Мама сказала Юле, что у нее скоро день рождения, и они все вместе опять сходят в кафе.

Воспитатель: Вот какая удивительная, даже немного сказочная история у нас получилась!

(Далее дети разворачивают игру с непосредственным принятием ролей, по мотивам придуманной истории, центром игры становятся события в кафе.)

Вариант №2 сюжетно-ролевой игры «Кафе «Улыбка»

Воспитатель:

Дети, вы хотите поиграть в кафе?

Дети: Да, очень хотим.

Воспитатель: Я предлагаю открыть свое детское кафе. Вы согласны?

Дети: Да! (радуются)

Воспитатель: Давайте придумаем название нашему кафе.

(Дети предлагают различные названия - бегемотик, слоник, русалочка и т.д.)

Маша: А я бы назвала «Улыбка», потому что там всегда весело.

Воспитатель: Очень хорошо. И так в нашей группе открывается детское кафе «Улыбка». Нам надо приготовить столы для посетителей.

(Дети вместе с воспитателем готовят обстановку для игры, расставляются столы, посуду оборудуют кухню, кассу, место для администратора, аниматора, одевают спецодежду, костюмы.)

Воспитатель: Кафе нужны сотрудники.

Сережа: Я хочу быть официантом.

Кирилл: И я тоже буду официант.

Алиса: А я буду певица, буду петь для посетителей.

Наташа: Мы с мамой ходили в кафе, и там был аниматор, он развлекал гостей. Я - аниматор, буду проводить конкурсы.

Маша: А в кафе еще должен быть кассир, ведь кто-то деньги принимает от посетителей. Я кассир.

Воспитатель: И я буду с вами играть, я – администратор, встречаю гостей, и провожаю их в зал.

Воспитатель *(обращается к детям, которые подошли к воспитателю):* Наташа, Даша хотите с нами поиграть, приходите к нам в детское кафе «Улыбка», оно уже открыто. *(К игре присоединяется Артем.)*

Артем: Я тоже хочу с вами играть? Я буду таксист. Буду привозить посетителей. *(Звучит музыка «Улыбка». Посетители проходят в кафе.)*

Администратор (воспитатель): Мы рады приветствовать вас в нашем кафе «Улыбка». Проходите, выбирайте столик, делайте заказы.

(Дети рассказываются за столы. Официанты раздают меню. Посетители читают меню, выбирают продукт.)

Посетители:

- Официант, принесите мне, пожалуйста, апельсин и виноград, мороженое...
- Приготовьте, пожалуйста, пирожное и яблочный сок...

(Официанты приносят заказы посетителям. Раздаётся музыкальный сигнал.)

Администратор (воспитатель): Сегодня вас приветствует озорная Ириска.

(Выходит, ребёнок - аниматор, она одета в костюм яркого цвета.)

Ребёнок – аниматор: Здравствуйте! Я знаю, что все вы умные и находчивые!

Предлагаю вам поучаствовать в конкурсе «Отгадай загадку» и выиграть приз!

Приглашаю всех желающих! *(Ириска читает загадки, вручает призы за правильные ответы. Вновь раздаётся музыкальный сигнал.)*

Администратор (воспитатель): Внимание! Сегодня у нас в гостях известная певица Алиса.

Алиса: Я вам спою песню «Гимн дружбе». Вы можете петь и танцевать вместе со мной. *(Звучит фонограмма. Алиса танцует и поёт.)*

Администратор (воспитатель): Спасибо, Алиса. А сейчас Ириска приглашает всех посетителей кафе на весёлый танец.

(Начав, таким образом, игру воспитатель сводит свое участие в ней к минимуму или, устраняется совсем, дав первоначальный заряд работе детского воображения. Дети с удовольствием продолжают игру сами, придумывая необычные коллизии, прибегая к смене игровых ролей)

Администратор (воспитатель): На этом наша развлекательная программа заканчивается, подходит к концу первый рабочий день в детском кафе «Улыбка». Уважаемые посетители, не забудьте оплатить ваши заказы.

Администратор (воспитатель):

До свидания, в добрый час!

Приходите к нам ещё,

Вам понравилось у нас?

Будем рады горячо!

А ещё мы хотим подарить вам на память медальки со смайликом кафе «Улыбка».

Воспитатель: Кафе закрылось, и наша игра подошла к концу. **Воспитатель:** -

Вам понравилась игра? Как вы считаете, все мы справились со своими ролями?

А как может продолжиться наша игра завтра?

Воспитатель: Я буду рада, если завтра кафе «Улыбка» в нашей группе снова откроется.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Костромы
«Центр развития ребенка – Детский сад №73»

КОНСПЕКТ
совместной деятельности по социально-коммуникативному развитию с детьми
средней группы общеразвивающей направленности

сюжетно – ролевая игра
«Путешествие по городу»



Разработала:
Ван-ти-ча Ольга Евгеньевна,
воспитатель, первая квалификационная категория

Тема: Путешествие по городу.

Цель: создание условий для формирования ролевого поведения.

Задачи:

Образовательные:

- совершенствовать умения детей выполнять игровые действия по речевой инструкции;
- совершенствовать умение взаимодействовать со сверстниками и воспитателями;
- побуждать детей включаться в совместную с взрослыми игру;
- закреплять умение осуществлять игровые действия по речевой инструкции, действовать с воображаемыми объектами; использовать предметы-заместители;
- закреплять умение правильно переходить через улицу по пешеходному переходу; понимать сигналы светофора.

Развивающие:

- развивать умение обыгрывать свою роль;
- развивать речь.

Воспитательные:

- воспитывать умение взаимодействовать и ладить друг с другом;
- воспитывать правила поведения в общественных местах;
- воспитывать любовь к родному городу.

Словарная работа: шофер, контролер, пассажир, стадион, тренер, парк, кафе, официант, пешеходный переход.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой:

<i>Методы и приемы, способствующие обогащению содержания игры.</i>	– исполнение воспитателем главной роли – индивидуальная игра воспитателя, где воспитатель исполняет главную роль – прием параллельной игры – разыгрывание с детьми воображаемых ситуаций – внесение образных игрушек
<i>Методы и приемы, способствующие регулированию игровых взаимоотношений</i>	– участие воспитателя в игре (главная роль) – использование многоперсонажного сюжета (2 шофера и т.д.) – внесение кукольного персонажа, постановка правил поведения от его лица
<i>Косвенные приемы руководства</i>	– обновление игровых уголков (внесение предметов-заместителей) – изменение игровой среды

	– просмотр презентации «Прогулка по городу» – чтение художественной литературы: И.Павлова «На машине», Б.Житкова «Светофор» – совместное изготовление с детьми атрибутов к игре и оформлению игрового поля
--	--

Материалы и оборудование:

кепка шофера, руль, красный флажок, билеты, шапочки зверят, карусель из лент, строительный материал, меню, маленькие коробочки сока; вывески: «касса», кафе «Сказка», «Стадион», «Парк развлечений», детский сад «Маленькая страна»; униформа: служащих парка, инструктора, официанта, плащ светофора.

Предварительная работа:

<i>Образовательная область</i>	<i>Совместная образовательная деятельность с детьми</i>	<i>Взаимодействие с родителями</i>
Социально-коммуникативное развитие	– знакомство с работой служащих парка, инструктора по физической культуре, официанта – беседа о правилах безопасного поведения на дороге, поведения в общественном транспорте, общественных местах	– предложить родителям рассказать детям о работе служащих парка, инструктора по физической культуре, официанта
Познавательное развитие	– просмотр презентации «Прогулка по городу» – знакомство с работой людей разных профессий	– прогулка по городу
Речевое развитие	– заучивание текста для физкультминутки, подвижной игры "Карусели", стихов	
Художественно-эстетическое развитие	– рисование автобуса, парка развлечений	– рассматривание картин

Физическое развитие	–разучивание движений физкультминутки, основных видов движений, подвижных игр	–повторение знакомых движений
---------------------	---	-------------------------------

Ролевые действия.

<i>Роли</i>	<i>Ролевые действия</i>
Водитель	управляет автобусом, объявляет остановки
Кондуктор	раздает билеты
Тренер	встречает детей, проводит зарядку
Директор парка	встречает детей, приглашает прокатиться на каруселях
Кассир	продает билеты
Официант	встречает детей, предлагает меню, приносит сок

Ход игры:

Воспитатель: Дети, я хочу предложить вам поехать на экскурсию по нашему городу? Вы согласны?

Дети: Да!

Воспитатель: Мы посетим с вами стадион, парк, а затем заедем подкрепиться в кафе. Согласны?

Дети: Да! Согласны!

Воспитатель: Дети, на чем же мы поедем на экскурсию?

Дети: На автобусе.

Воспитатель: Кто управляет автобусом?

Дети: Водитель.

Воспитатель. А где же мы с вами возьмем автобус?

Дети: Построим.

(Дети с воспитателем строят автобус.)

Воспитатель: Дети, теперь нам нужен водитель. Миша, ты хочешь быть водителем?

Ребенок: Хочу!

Воспитатель: Занимайте места в автобусе.

Дети, чтобы ехать в автобусе, надо заплатить за проезд. Надо приобрести билеты. Кто продаёт билеты?

Дети: Кондуктор.

Воспитатель: Дети, кто хочет быть кондуктором?

(Дети по желанию принимают роль кондуктора)

Воспитатель: Автобус отправляется.

Воспитатель: Водитель, сообщи всем, что автобус отправляется и попроси пристегнуть ремни безопасности.

Водитель автобуса: Внимание, автобус отправляется! Пристегните ремни безопасности.

Воспитатель: Вспомним правила поведения в автобусе.

А для пассажиров тоже правил всяких есть немало

Соблюдать их каждый должен, а не ездить, как попало!

Надо проходить вперёд, не задерживать народ.

Возле двери не стоять, выходящим не мешать.

И за поручни держаться, стоять прямо, не кривляться.

Старшим место уступать, старших нужно уважать!

Водитель автобуса: Остановка стадион.

(Дети выходят из автобуса.)

Воспитатель: Дети, что делают люди на стадионе?

Дети: Тренируются.

Воспитатель: А кто проводит тренировки?

Дети: Тренер.

Воспитатель: Тимофей ты правильно ответил, хочешь быть тренером?

Ребенок: Да, буду!

Воспитатель: Здравствуйте, тренер. Мы пришли к вам на тренировку, хотим укрепить свое здоровье и заняться с вами зверобикой. Тренер, поприветствуй детей и пригласи вместе с собой сделать зарядку.

Тренер: Здравствуйте, я ваш тренер, предлагаю вам сделать зарядку. На цветочки становись!

(Дети надевают шапочки зверушек, встают на цветочки и выполняют движение под музыку.)

Тренер: Здоровье в порядке?

Дети: Спасибо зарядке.

Воспитатель: Дети поблагодарите тренера.

(Дети благодарят тренера.)

Воспитатель: Попрошу всех в автобус, наша экскурсия по городу продолжается.

Водитель автобуса: Осторожно, двери закрываются, пристегните ремни. Следующая остановка "Парк развлечений".

Воспитатель: Веселый автобус,

По дорожке беги

И в парк развлечений

Ты нас привези.

Там много качелей,
И фокусник ждет
там есть карусели,
Веселый народ.

Водитель автобуса: Остановка "Парк развлечений".

Воспитатель. Выходим из автобуса, не торопимся, не толкаемся.

Воспитатель: Нас встречает директор парка. Я сейчас буду директором парка.

Директор парка: Здравствуйте, я директор парка, приглашаю вас прокатиться на наших веселых каруселях, но прежде прошу вас приобрести билет в кассе.

Воспитатель: Дети, а кто продаёт билеты в кассе?

Дети: Кассир.

Воспитатель: Матвей, ты будешь кассиром?

Ребенок: Буду!

Воспитатель: Приглашай детей в кассу и продавай всем билеты.

(Дети подходят к кассе и приобретают билеты.)

Директор парка: А, теперь, дети, мы с вами прокатимся на карусели.

(Проводится игра "Карусель".)

Директор парка: Дети, вам понравилось в нашем парке?

Дети: Да, понравилось!

Воспитатель: Дети, поблагодарите директора парка.

(Дети благодарят директора парка.)

Воспитатель. А сейчас мы с вами отправимся в детское кафе "Сказка".

Дети, а кафе-то находится на другой стороне улицы и нам придется идти через дорогу. А как правильно переходить дорогу?

Дети: *(ответы детей).*

Воспитатель: Вставайте парами, я пойду впереди с красным флажком, а Артем - сзади нашей колонны. Смотрите не отставайте, а то потеряетесь в городе.

Мы по улице идем

Друг дружку за руки ведём.

Все хотим мы повидать

Обо всем хотим узнать.

Воспитатель: Тимофей будет светофором.

Светофор: *(ребенок в роли светофора):*

Днем и ночью я горю,

Всем сигналы подаю,

Есть три цвета у меня,

Как зовут меня, друзья?

(Светофор пропускает детей по пешеходному переходу через дорогу.)

Воспитатель: Вот мы и пришли.

Воспитатель: А в кафе работает официант. Кто хочет быть официантом? Дима будет официантом.

Воспитатель: Официант, поприветствуй детей и предложи меню.

Официант: Здравствуйте, сделайте, пожалуйста, ваш заказ. Вот вам меню.

Ведущий. Дети, закажем сок?

Дети: Да!

Воспитатель: Официант! Коробочка сока каждому.

Официант: Хорошо!

(Официант приносит сок, дети пьют)

Воспитатель: Давайте скажем спасибо официанту и нам пора возвращаться.

(Дети благодарят официанта и покидают кафе.)

Воспитатель. Дети, на этом наше путешествие заканчивается, прошу занять свои места в автобусе пристегнуться - мы едем обратно в детский сад.

(Дети садятся в автобус, поют песню).

Водитель: Остановка детский сад «Маленькая страна».

Воспитатель: Дети, давайте скажем спасибо водителю автобуса.

Дети: Спасибо!

Воспитатель: Дети, вот мы и совершили с вами путешествие по городу. Вам понравилось?

Дети: Да! Понравилось!

(Воспитатель предлагает детям рассказать о путешествии по городу.)