

Управление образования  
Верх-Исетского района  
Департамента образования  
Администрации города Екатеринбурга  
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

## Моя лучшая игра



Екатеринбург  
2019

Управление образования Верх-Исетского района  
Департамента образования Администрации города Екатеринбурга  
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

# **Моя лучшая игра**

## **Сборник методических разработок**

Екатеринбург  
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»  
2019

УДК 37.02  
ББК 74.100.57  
М 87

**Редакционная коллегия:**  
Плотникова Е.В., Рахматуллина Р.Х.

**Оргкомитет конкурса методических разработок «Моя лучшая игра»:**  
Рыбалко Н.М., Рахматуллина Р.Х., Плотникова Е.В.

**Составитель:**  
Плотникова Е.В.

**Моя лучшая игра:** сборник методических разработок. - Екатеринбург:  
М 87 МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2019. – 149 с.

В настоящем сборнике представлены методические разработки педагогических работников дошкольных образовательных организаций Верх-Исетского района г. Екатеринбурга - участников районного конкурса «Моя лучшая игра» 2019 года, который проходил в районе во второй раз.

Материалы представляют собой описания тематических сюжетно-ролевых игр. Авторы раскрывают цели, задачи, планируемые результаты, предметно-пространственные условия проведения игры, ход игры и значение педагога на разных этапах развертывания игровой деятельности. Многие работы сопровождаются фотоматериалами, иллюстрирующими отдельные эпизоды игры.

Инновационные идеи относительно сюжета, содержания ролей, способов предложения детям новой игры, способов поддержки игровой деятельности, инициативы и индивидуальности детей, обогащения игрового материала и др. могут быть полезны педагогическим работникам в системе дошкольного образования.

ББК 74.100.57

© Управление образования Верх-Исетского района Департамента образования Администрации города Екатеринбурга, 2019

© МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2019

## От редакционной коллегии

Сборник составлен из методических разработок, представленных воспитателями и специалистами ДОО на районный конкурс Верх-Исетского района «Моя лучшая игра». Конкурс в 2019 г. проводился во второй раз в связи с актуальностью темы и практическим значением его результатов – широким распространением наиболее эффективных моделей организации игровой деятельности старших дошкольников. В 2019 г. в конкурсе приняли участие педагогические работники из 26 дошкольных образовательных учреждений, выдвинувших 28 разработок игр. Общее количество участников увеличилось по сравнению с 2016 годом, т.к. дошкольные организации провели свой внутренний этап конкурса. Материалы 2019 года, как и предполагалось, выполнены на более высоком методическом уровне. Участниками учтены ошибки прошлого года и творчески переработаны лучшие находки. Большую роль сыграла доступность сборника «Моя лучшая игра 2016» на сайте ИМЦ «Развивающее образование».

Определены 3 победителя конкурса и лауреаты в 5 номинациях. Разработки победителей, лауреатов и участников, получившие самые высокие оценки жюри, включены в данный сборник с целью распространения интересных идей, педагогических находок, способов воплощения современных принципов дошкольного образования.

Надеемся, что материалы сборника помогут педагогам ДОО обогатить содержание игр, способы поддержки детской игровой инициативы, наполнить игровое дошкольное детство яркими развивающими событиями, способствующими становлению личности воспитанников.



## **Чумакова Г. М. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Мы спасатели»**

*Чумакова Галина Михайловна,  
воспитатель МАДОУ – детский сад  
комбинированного вида № 115,  
призер 3 степени районного конкурса «Моя  
лучшая игра 2019»*

### **Пояснительная записка**

В контексте ФГОС ДО игра рассматривается как особая форма социализации ребенка. Личность ребенка раскрывается более спонтанно именно в игре благодаря тому, что в процессе игровой деятельности исключается вызванное внешним контролем напряжение, дети ведут себя легко, раскованно. Игра не просто развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Наши известные педагоги отмечали значительное влияние игры на формирование личности ребенка: *«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»* (В. А. Сухомлинский); *«Мы на ребят должны влиять, и влиять очень сильно, но так, чтобы дать известное развитие силам, не водить их за ручку, не регулировать каждое слово, а давать возможность всестороннего развития на игре, общении, на наблюдении окружающего»* (А. С. Макаренко).

Особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ясно выраженный самостоятельный и творческий характер. Игра способствует становлению произвольной памяти, внимания и мышления ребенка. Игра создает реальные условия для развития многих навыков и умений, необходимых детям для успешного перехода к учебной деятельности, а в целом проходит их первичная социализация.

В игре дети учатся общению друг с другом, умению подчинять свои интересы общему игровому замыслу. Механизм управления своим поведением, подчинения правилам складывается именно в сюжетно-ролевой игре, а затем проявляется и в других видах деятельности, например, в учебной. В развитой ролевой игре с ее сложными сюжетами и ролями, которые создают широкий простор для импровизации, у детей формируется творческое воображение, осваивается система отношений людей, их нравственный и социальный смысл.

### **Игра «Мы - Спасатели»**

**Цель** – формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

**Задачи:**

- дать представление об опасных для человека ситуациях и способах поведения в них;
- расширять представление о профессиях спасателей, медицинских работников (врач скорой помощи, медсестра, водитель скорой помощи), пожарной службы, работников средств массовой информации (корреспондент, оператор);
- побуждать детей по-своему обустроить собственную игру, самостоятельно подбирать и создавать недостающие для игры предметы;
- способствовать творческому использованию в играх представлений об окружающей жизни, впечатлений от произведений литературы, мультфильмов, телевизионных программ;
- воспитывать доброжелательность, готовность выручить сверстника; умение считаться с интересами и мнением товарищей по игре, справедливо решать споры.

### **Место данной игры в воспитательном процессе**

Игра «Мы - спасатели» появилась в результате поддержки воспитателем детского интереса к профессии спасателя. Детей заинтересовала эта тема после проведения «Недели безопасности» в детском саду, в ходе которой воспитатель рассказывал и читал книги о работе спасателей.

«Каждый день в нашей стране возникают те или иные чрезвычайные ситуации: пожары, наводнения, землетрясения и т. д. Люди, которые приходят нам на помощь в этих ситуациях - спасатели, люди смелые, решительные, сильные и мужественные, готовые пожертвовать собственной жизнью ради других. Спасатель - это человек таких профессий, как пожарный, медик, водолаз, альпинист и др. Они должны уметь оказать как первую медицинскую помощь пострадавшему, так и провести аварийно-спасательные работы. Они помогают людям, попавшим в трудную ситуацию: открыть дверь, снять кошку с дерева, помогают отыскать человека в горах после схода лавины. Случись в любой точке нашей Родины или в других странах какая-либо чрезвычайная ситуация, наши спасатели тут же мчатся на помощь людям».

### **Количество участников**

В игре принимали участие 5-7 детей.

### **Требования к предметно-пространственной среде**

Игровая предметная среда группы организована на основе подхода Н. Я. Михайленко – учет сюжетно-образующих функций игрового материала.

Все игровые центры группы обозначаются игровыми маркерами схематичного типа (предметная опора).

## Разметка игрового пространства

Игровое пространство	Маркеры игрового пространства	Оборудование
<p><b>штаб службы спасения</b></p>		<p>стол, телефон, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, экипировка для спасателей и медицинской и пожарной служб, защитные каски, перчатки.</p>
<p><b>гараж</b></p>		<p>машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь</p>
<p><b>медицинская служба</b></p>		<p>аптечка «скорой помощи», халаты, шапочки, сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, сердечные капли.</p>
<p><b>база стройматериалов</b></p>		<p>крупный строительный материал; неструктурированный материал для предметов – заместителей (<i>ткани, коробки, камни, диски, трубки из пенопласта и др.</i>)</p>
<p><b>пункт питания</b></p>		<p>Наборы: «продукты», посуда</p>

## **Игровые и дидактические методы и приемы, используемые воспитателем при побуждении к игре, ее организации и развитии**

<b>Игровые и дидактические методы и приемы</b>	<b>Игровые действия детей</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• привлечение детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий,</li> <li>• рассказ воспитателя,</li> <li>• помощь при сговоре на игру и распределении ролей: жребий - разыгрывание ролей разной степени активности, договор об очередности, создание ситуации успеха для утверждения положения неуверенных, застенчивых детей в коллективе через игровую роль; направление за помощью к детям, не участвующим в игре,</li> <li>• создание новых сюжетных линий игры на основе графических рисунков,</li> <li>• постановка перед детьми проблемных вопросов, помогающих переходу игры на новую степень развития,</li> <li>• поощрение самостоятельности по организации игровой среды,</li> <li>• оказание консультативной помощи</li> <li>• принятие опосредованной роли в игре – корреспондент, служба спасения,</li> <li>• эффективная оценка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• участие в обсуждении, планировании,</li> <li>• рассказы детей из личного опыта,</li> <li>• создание игровой ситуации и среды из подручного материала – модули, стулья, бросовый материал, детские поделки,</li> <li>• ролевые диалоги согласно сюжету, создание воображаемых ситуаций, повороты сюжета,</li> <li>• обсуждения, споры, предположения</li> </ul>

### **Направления индивидуальной работы с ребенком в ходе игры, при ее подготовке и последствии**

В группе 12 воспитанников, 10 мальчиков, 2 девочки. Тематика и сюжеты игры подбирались с учетом гендерного подхода в игровой деятельности и интересов детей (в группе большинство мальчиков). Для включения в игру детей с повышенной тревожностью, неуверенностью в себе (3 детей) создаётся ситуация успеха (у тебя это получится лучше всех), предлагается второстепенная, но важная и понятная роль (медсестра, пожарный, повар).

### **Степень самостоятельности детей в игре.**

В данной игре педагог берёт на себя опосредованную (руководящую, но второстепенную по значимости) роль и лишь иногда вмешивается в ход игры, предлагая поменять линию сюжета, дать оценку, поставить проблемный вопрос, проконсультировать. Дети играют самостоятельно.

### **Ожидаемый результат проведения игры**

- Расширение детского кругозора, представлений об опасных для человека ситуациях и способах поведения в них;
- проявление уважения к профессиям, связанным со спасением людей;
- развитие новых интересов и инициатив детей, обогащение сюжетов игр;
- создание ситуации позитивной социализации.

### **Обоснование своего авторского подхода к структуре и содержанию игры**

Обучение дошкольников сюжетосложению при помощи игровых маркеров схематичного типа (предметная опора), за счет чего также развивается символическое мышление, воображение.

### **Содержание игры**

**Подготовительная часть игры (подготовка детей к теме игры, ролям, правилам)**

- Знакомство с профессией «спасатель».
- Цикл познавательных бесед о стихийных бедствиях, об авариях.
- Занятия, дидактические игры, чтение книг, просмотр телепередач о действии службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв).
- Рассмотрение иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов.
- Знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, с мерами предупреждения пожара (не играть со спичками, газовыми и электроприборами).
- Показ правильного оказания первой медицинской помощи (медицинская сестра).
- Создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «как бы ты поступил?», «что делать, если...».

**Обогащение словаря:** штаб, экипировка, эвакуация людей, диспетчер, правила безопасности, экстремальная ситуация, милосердие.

<b>Ход игры – сюжеты для обыгрывания</b>	<b>Игровые действия и диалоги</b>
начало игры – сговор, распределение ролей: педагог берет важную роль – глава МЧС России	По считалке или договариваются о том, что будут выполнять все роли по очереди, то есть меняться ролями по ходу сюжета, используя ключевую фразу: «А теперь я буду пожарный, а ты диспетчер». Педагог помогает завершить диалог конструктивно, используя полномочия своей роли
вызов по тревоге	Набор номера спасения 112 по телефону, ведение диалога с диспетчером – выполняют дети по очереди, вызывая разные виды служб
звонки в службу спасения 112 ЧП, вызов спасателей – звонки принимает глава МЧС	Образец педагога: «Алло, здравствуйте, это служба спасения? Скорее приезжайте! Пожарная тревога, кто-то баловался с огнём, виден дым из окна по адресу: г. Екатеринбург, ул. Белореченская, дом 30, квартира 25, 1 подъезд, 8 этаж
база спасателей - диспетчер проводит инструктаж, распределяет спасательные работы между разными группами спасателей	Рольевые диалоги: -Команда спасателей! Срочно на выезд по адресу: г. Екатеринбург, ул. Белореченская, дом 30, квартира 25, 1 подъезд, 8 этаж – виден дым из окна! -Группа пожарных, подготовьте машину, пожарные рукава, цистерны заполните водой; -Группа кинологов, подготовьте к выезду собак и снаряжение. - Команда медиков подготовьте медикаменты, медицинское оборудование. Примерный инструктаж: «при пожаре надеть защитную маску, взять огнетушитель и начать тушить пожар, задача: быстро потушить огонь, не дать загореться соседним зданиям...». Если есть завалы: аккуратно разобрать, под ними могут находиться люди, как можно быстрее освободить их из-под завалов, отнести подальше от огня и обрушений. Бригада «Скорой помощи» уже будет ждать вас. Врачи садятся в машину.
выезд экипажа на место, осмотр места происшествия	Спасатели готовят все необходимое, используя предметы-заместители, садятся в машину (стульчики), едут на место происшествия.



<p>ориентировка на местности; использование техники специального назначения</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- имитация разрушенного здания - мягкие модули;</li> <li>- выставить ограждения, чтобы прохожие не оказались в зоне огня – использовать модули, стулья, ленты... по выбору детей;</li> <li>-пожарные разматывают пожарные рукава (скакалки), выдвигают лестницы (гимнастические палки), при задымлении используют маски, огнетушители, лопаты, вёдра – игровые маркеры, самодельные приспособления;</li> <li>-служебные собаки – рассказ педагога о работе собак по ходу игры (благодаря острому чутью, могут определить место нахождения человека);</li> <li>- «минуты тишины» - все умолкают на несколько минут, чтобы послушать, не зовет ли кто-нибудь на помощь – имитация;</li> </ul>
<p>работа «Скорой помощи» - спасение пострадавших</p>	<p>Бригада скорой помощи приезжает на место происшествия. Оказывает первую помощь пострадавшим и отвозит их в больницу, используя все доступные средства - игровые и заместители.</p>
<p>Больница – оказание помощи, лечение, осмотр</p>	<p>Врач осматривает пострадавших, назначает лечение – варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- пострадавший без сознания, надышался дымом - кладут на носилки, врач делает искусственное дыхание, ищет пульс,</li> <li>- перелом ноги - накладываем шину и фиксирующую повязку, медсестра делает обезболивающий укол;</li> <li>- ожоги – обработка раны, перевязки.</li> </ul>
<p>эвакуация - пункт питания - всем эвакуированным и спасателям предлагается горячая пища</p>	<p>Спасатели начинают аккуратно работать, разбирая завалы, освобождать людей, провожая в безопасное место; всем эвакуированным и спасателям предлагается горячая пища в палатке, разбитой на безопасной территории, можно использовать уголки уединения, релаксации.</p>

<p>Спасатели едут на базу, смотрят репортаж по телевизору. Педагог берет на себя вторую роль - роль корреспондента,</p>	<p>Корреспондент берет интервью у спасателей: «Вас приветствует телекомпания и её специальный корреспондент. Я веду репортаж с места чрезвычайного происшествия. Первый вопрос командиру спасателей. Расскажите, что произошло?».</p>
<p>Педагог помогает сконструировать ролевой диалог со спасателями по опорным вопросам. Подключает к разговору всех участников игры, учит давать правильную оценку поступкам спасателей.</p>	<p>Есть пострадавшие и раненные при обрушении, пожаре? Скажите, очаг возгорания ликвидирован? Сколько людей было спасено? Есть ли пострадавшие? Было ли страшно? Как участвовала собака в спасении людей? Назовите главных героев? Что мы им пожелаем?</p>
<p>Завершение игры.</p>	<p>Награждение героев знаками смелости и отваги по выбору и задумке детей – значки, грамоты, подарки, изготовление их своими руками в уголке изо. Торжественное вручение выполняет педагог, комментируя нравственные качества «игроков» при спасении людей, подчеркивая важность и героизм спасателей всех профессий, принимавших участие в спасательных работах.</p>

### **Завершение игры**

Разыгрывали проблемные ситуации и разрабатывали алгоритм поведения людей в них. Один ребенок – отважный спасатель, который мог быть и врачом, и альпинистом, и пожарным, и водителем. Другой ребенок был пострадавшим, а воспитатель – тележурналистом и оператором, освещающим чрезвычайную ситуацию.

Когда основные сюжеты игры, такие как «вызов на пожар», на происшествие, тушение, помощь и т. д. были многократно детьми проиграны, дети стали придумывать новые роли и игровые действия, такие как: диспетчер пожарной охраны, командир, шофер, полицейский, жители, скалолазы и т. д.

Запланировано продолжение игры («Космические спасатели»).

### **Аннотация**

Данная игра позволяет формировать детское сообщество, формирует представление о себе, дает знания об основах безопасного поведения и

профессиях, связанных со спасением людей, о жизни социума, его культуре, человеческих взаимоотношениях, а также направлена на познавательное развитие и предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации. Новизна этой игры заключается в том, что идея игры исходила от детей, проведена по их инициативе, а педагог лишь поддержал и скорректировал. Новым также было создание маркеров, обозначающих пространство воображаемого игрового мира; использование «универсальных макетов» - знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры.

#### **Обогащение опыта детей**

- Просмотр видеороликов о работе МЧС
- Чтение художественной литературы: (С. Я. Маршак *«Пожар»*, С. Михалков *«Дядя Степа»*, *«Рассказ о неизвестном герое»*, Л. Толстой *«Пожарные собаки»*).

#### **Литература**

Н. Короткова, И. Кириллов «Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников».

Дошкольное воспитание № 6, 1997.

## **Брюхова Е. Г., Калугина А. А. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Город энергетиков»**

*Брюхова Елена Геннадьевна,  
Калугина Анастасия Александровна,  
воспитатели  
МАДОУ ЦРР – детский сад № 152 «Аистенок»,  
победители районного конкурса «Моя лучшая игра  
2019.*

### **Пояснительная записка**

**Основное значение игры для развития личности ребенка.** «Ролевая игра представляет собой деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых людей и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними».<sup>1</sup>

**Участники игры** – воспитанники старшей группы (5-6 лет).

**Значение представленной игры.** Игра как самостоятельный вид деятельности и как средство развития других детских видов деятельности: общения, познания, конструирования и труда.

**Задачи воспитателя в руководстве данной игрой:**

- формирование у детей способности ориентироваться в человеческих взаимоотношениях и формирование реальных взаимоотношений между играющими;
- стимулирование детей к развитию сюжета через комбинирование разных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов;
- поддержание инициативы создания самостоятельных конструктивных построек;
- развитие символической функции мышления;
- развитие связной речи и умения участвовать в полилоге.

**Место игры «Город энергетиков» в воспитательном процессе:**

Сюжет игры инициирован ребенком, которого характеризует широкий кругозор, высокий познавательный интерес и гиперактивное поведение, склонность к конфликтам со сверстниками («Давайте поиграем в атомную станцию. Я о ней вам расскажу»). И хотя содержание сюжета сложно для понимания большей части воспитанников группы, не поддержать желание данного ребенка значило бы для педагога потерять возможность формирования его позитивных взаимоотношений со сверстниками. Понятие электричество по программе ДОУ детям предлагается в подготовительной группе, а на момент игры группа была еще старшей. В связи с опережающим содержанием

---

<sup>1</sup> Коломинский Я.Л., Панько Е.А., Игумнов С.А. Психическое развитие детей в норме и патологии: психологическая диагностика, профилактика и коррекция— СПб.: Питер., —480 с: ил.. 2004

образования педагоги обратились к методу детских проектов, так как должно было произойти постепенное осознание темы детьми естественным доступным способом. К тому же метод проектов позволяет планировать деятельность группы детей на длительную перспективу и обеспечивает условия для развития коммуникативных навыков.

Игра в результате позволила интегрировать несколько видов деятельности:

- конструктивную деятельность (постройки и их детализация на основе навыков, приобретенных в ходе НОД);
- познавательно-исследовательскую деятельность (проектирование в совместной деятельности взрослых и детей);
- трудовая деятельность (изготовление атрибутов из бумаги, картона).

Игра рассчитана на длительный период, потому что предполагает расширение сюжета от «Игры в атомную станцию» до игры «Город энергетиков».

Опыт показывает, что игровая деятельность в ДОО большей частью представлена играми для девочек. Сюжет «Город энергетиков» интересен в первую очередь для мальчиков, именно таких разработок недостаточно в методической копилке воспитателей.

**Предметно-пространственная среда** игры предполагает большой объем конструктивных материалов разных видов конструкторов и ограниченную зону для размещения построек. Постройки выполняться будут из мелкого конструктора, часть построек будет выполнена в виде макетов.

**Игровые и дидактические методы и приемы.** У детей старшего дошкольного возраста формируется навык построения игры – совместное сюжетосложение, поэтому основными дидактическими приемами будут беседа, разговор, объяснение, словесное моделирование события, имитация жизненных ситуаций, проектирование, чтение познавательной литературы. Игровыми приемами будут на первоначальном этапе игры выполнение воспитателем роли партнера, а в дальнейшем – наблюдателя. Старшие дошкольники еще затрудняются в согласовании собственных замыслов, часто возникают конфликты и споры.

К тому же данная игра включает элементы игры-придумывания – новой более сложной формы игровой деятельности, поэтому воспитатель использует приемы словесного поощрения за терпеливое выслушивание собеседников, стимулирования и поддержки инициативы в выдвижении собственных замыслов (очередность, договаривание и пояснение высказываний, представление воспитателем своего замысла на уровне партнера).

**Направления индивидуальной работы.** Во-первых, предупреждение личных конфликтов между детьми, но в рамках своей игровой роли, иначе дети воспитателя не будут воспринимать как партнера по игре (дети с не сложившимися межличностными отношениями в группе). Во-вторых, побуждение к полному развернутому высказыванию (дети с недоразвитием

речи). В-третьих, формирование конструктивных умений (дети с несформированными навыками конструирования)

**Самостоятельность детей.** Дети без помощи взрослого воспроизводят сюжет типа «Строительство», выполняют постройки, т.е. опираются на сформированные навыки. Сюжетосложение и игра-придумывание требуют косвенного влияния воспитателя на развитие игры.

**Ожидаемый результат.** Дети успешно развертывают сюжет, используя предлагаемые воспитателем средства и способы игрового взаимодействия, в том числе игры-придумывания.

**Обоснование педагогического выбора.** Дети 6-ти лет успешно овладевают навыками замещения и моделирования, у них формируются элементы логического мышления, ряд последовательных игровых операций они способны выполнять на словесном уровне. Данные особенности развития детей воспитатель должен учитывать при организации игровой деятельности. В частности, обогащение игры только за счет количества сюжетов и привнесения в среду игрушек тормозит развитие игры. Воспитатель у детей должен стимулировать игру-придумывание через постепенный переход от своего прямого руководства к формированию умения сочинять, комбинировать сюжет, самостоятельно устанавливать взаимоотношения, использовать слово в качестве заместителя игрушек и игровых операций.

### **Содержание игры**

#### **Подготовительная работа**

1. Познавательное чтение на темы «Электричество», «Строительство».
2. Детское проектирование на тему «Где рождается электричество».
3. Придумывание историй с реальными и воображаемыми событиями.
4. Конструирование промышленных и жилых зданий.

#### **Ход игры**

Роли детей: архитекторы, строители, автомобилисты, энергетики.

Роль воспитателя: руководитель стройки.

Игровые действия: придумывание сюжета, строительство, обыгрывание сюжета и придумывание сюжетов на основе замыслов детей.

Оборудование: конструктор, автомобили, макеты, бутафория.

### **Структура игры**

**Вводная часть:** Мотивация детей. Выбор сюжета игры (этап реализован в течение 2-х недель)

Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Поддерживает инициативу ребенка. Обозначает проблему: как играть в эту игру, какие правила, что потребуется. Привлекает к разговору нескольких детей.	Мальчик предлагает поиграть в атомную станцию.  Мальчик предлагает строить станцию.  Дети задают вопросы: Зачем здание? Что такое атомная станция?



Предлагает узнать, как можно больше об электричестве, прочитав познавательные книги.	Дети совместно со взрослыми включаются в проектную деятельность «Где рождается электричество?»
--	--

**Содержание игры:** определение ролей, игровых действий (этап реализован в течение 2-х недель)

Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<p>Предлагает пофантазировать: «А если бы в одном месте построили огромный комплекс станций, которые производят электричество, то какие бы это были станции?»</p> <p>Рассказывает о том, что перед крупным строительством сначала делают проект. Этим занимаются архитекторы.</p> <p>Выбирает себе роль главного архитектора.</p> <p>Проект готов. Предлагает детям распределить объекты для строительства.</p> <p>Выбирает себе роль руководителя стройки.</p> <p>Спрашивает, какие материалы потребуются</p> <p>Постройки готовы.</p> <p>Предлагает дать название комплексу.</p> <p>Мотивирует на игру-придумывание, беря на себя роль журналиста.</p> <p>Задает проблемный вопрос: «С какой целью построили все станции</p>	<p>Называют станции: ветряная, водная, атомная, тепловая, солнечная.</p> <p>Высказывают желание строить, но не могут распределиться.</p> <p>Берут на себя роль архитекторов трое детей-лидеров игры (солнечная, гидро- и тепловая станции). Каждый разрабатывает свой проект. Дети успешны, т.к. у них сформированы навыки чтения и составления схем и планов постройки (программа «Развитие»).</p> <p>Совместно с воспитателем «разрабатывают» - рисуют общую схему постройки.</p> <p>Дети выбирают объект. Берут на себя роль строителей.</p> <p>Дети самостоятельно активно выполняют постройки.</p> <p>К игре подключаются новые дети. Изготавливают бутафорию. Игра вызывает большой интерес у всех детей группы.</p> <p>Постройки соединяют. Дополняют постройки бутафорией: река для гидростанции, «горы для добычи полезных ископаемых», «луга для сильных ветров».</p> <p>Выбирают название «Энергия».</p> <p>Дети садятся в круг. Но число участников постепенно сокращается до трех.</p> <p>Высказывают варианты развития сюжета:</p>

<p>рядом?» Организует полилог.</p>	<p>«Рядом стоит огромный город, которому надо много электричества... Работают заводы, много дорог и машин... Светятся красивые здания...»,</p> <p>«Это такое место на нашей планете, где можно по-разному добывать электричество... Глубокие реки, солнце подолгу светит, в горах дуют ветры... Потом по проводам электричество отправляют по всей Земле...»,</p> <p>«Прилетели инопланетяне и построили такой город, им так удобно, потому что они рядом приземлили свой космический корабль... Кораблю надо много энергии, чтобы взлететь...». Общий вывод: надо накопить очень много энергии, чтобы отправить в космос корабль с землянами для исследования других планет.</p>
------------------------------------	---

**Завершение игры:** логическое подведение итогов и переход в другую деятельность.

Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<p>Постройки необязательно сохранять, потому что игра перешла на уровень придумывания. Участников игры-придумывания может быть 2-3.</p> <p>Следует инициативе детей.</p>	<p>У мальчиков возникает желание построить космодром, у девочек – построить большой современный город со стеклянными зданиями, на которых красивая подсветка ночью. Детям доступна конструктивная деятельность, поэтому их привлекает сюжет «Строительство», а сюжет игры в «Атомную станцию» в силу недостаточности знаний сложен и большинству детей группы еще не доступен.</p> <p>Инициатор игры (мальчик) достаточно быстро утратил интерес к игре в силу особенностей своей эмоционально-волевой сферы.</p> <p>Дети проявляли интерес к свойствам электричества, что побудило к продолжению проектной деятельности «Электричество на службе человека».</p>

## **Аннотация**

Методическая разработка может быть использована в качестве пособия для начинающих педагогов ДОУ.

В данной разработке представлены методические приемы к постепенному переходу детей 6-летнего возраста от ролевой игры к игре-придумыванию. Авторы, воспитатели с многолетним педагогическим стажем, учитывают возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста, психологические новообразования данного возрастного периода, а также требования ФГОС ДО. В основе разработки лежат положения ведущих педагогов сферы дошкольного образования: Л.А. Венгера, О.М. Дьяченко, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, Д.Б. Эльконина.

## **Литература**

### ***Образовательные программы***

1. Развитие+: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования. / Под ред. А.И. Булычевой - М.: НОУ "УЦ им. Л.А. Венгера «Развитие», 2012.
2. Успех. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования: проект / [рук. авт. коллектива Н.В. Федина]- М.: Просвещение, 2015.

### ***Научная литература и методические пособия***

1. Коломинский Я.Л., Панько Е.А., Игумнов С.А. Психическое развитие детей в норме и патологии: психологическая диагностика, профилактика и коррекция. - СПб.: Питер, 2004.
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000.
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. – М.: Педагогика, 1990.
4. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей: [сб. статей] / под ред. А. В. Запорожца; [сост. Н. Я. Михайленко]. — М.: Просвещение, 1976.

### ***Детская литература***

1. Беленькая Т.Б. Большая российская детская энциклопедия. – Издательство: Владис, 2015.
2. Грэхэм И. Зачем нам нужно электричество? – Издательство: Питер, 2017.
3. Малов В. Куда идет электричество? – Издательство: АСТ, 2016.

**Фотоотчет о проведении игры «Город энергетиков»**

**Этап проектирования электростанций**



У каждого ребенка свое представление об объекте  
Гидроэлектростанция Солнечная электростанция



Тепловая электростанция





## Презентация. Общий вид проекта города энергетиков



## Подбор, изготовление строительного материала



## Железная дорога: доставка угля для тепловой станции



Установка ветряной станции



Установка столбов для прокладки проводов: передача электрического тока



Торжественное открытие города энергетиков





# Баталова И.В., Пермякова Ж.П. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Космическое путешествие»

*Баталова И.В., Пермякова Ж.П.,  
воспитатели МАДОУ – детский сад  
комбинированного вида № 559*

## Пояснительная записка

Сюжетно-ролевая игра «Космическое путешествие» разрабатывалась с учетом основной образовательной программы дошкольного образования в группах общеразвивающей направленности МАДОУ – детский сад комбинированного вида № 559 и методических рекомендаций: Н. Михайленко, Н. Коротковой «Организация сюжетной игры в детском саду», «Как играть с ребёнком», «Игра с правилами».

Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению.

Актуальность данной игры обусловлена тем, что космос вызывает интерес у детей и освоение этой темы создает условия для всестороннего развития личности дошкольников.

**Цель игры:** создать условия игрового освоения дошкольниками представлений о космосе, о планетах Солнечной системы, о профессиях, связанных с космосом, способствовать воспитанию уважения к людям, которые раскрывают загадки Вселенной.

### **Задачи**

**Образовательные:** пополнить представления детей о Земле, о планетах Солнечной системы, о том, что такое космос, обогатить и расширить словарный запас, представления о путешествии и профессиях, которые связаны с ними, побуждать детей более широко и творчески использовать в играх знания о космосе, использовать игру для формирования разнообразных интересов и способностей детей.

**Развивающие:** продолжать развивать самостоятельность в создании игровой среды, в соблюдении правил и норм поведения в игре, развивать инициативу, организаторские и творческие способности детей, закреплять умения усложнять игру путем расширения состава ролей, согласования и

прогнозирования ролевых действий и поведения в соответствии с сюжетом игры, увеличения количества объединяемых сюжетных линий.

**Воспитательные:** развивать у детей восприятие красоты, гармонии, дружеских отношений, творческое воображение в играх-придумках, воспитывать желание играть в коллективе сверстников, воспитывать навыки сотрудничества в коллективном творчестве, чувство ответственности за общее дело, закреплять умение вести диалогическую речь в игре.

**Планируемые результаты:**

1. Дети разворачивают содержание игры в зависимости от количества играющих детей.

2. Дети овладевают коммуникативными навыками (ролевое общение, диалог, комментирование игровых действий и действий партнёра).

3. Проявляются умения развёртывать в самостоятельной деятельности специфические ролевые действия, вести ролевой диалог.

**Участники игры:** дети старшей группы, воспитатели, родители.

### Содержание игры

**Подготовительная часть игры:**

- оформление помещения группы на тему «Космос»;
- НОД: «Кто такие космонавты?», «Этот загадочный космос», «Что такое Луна? Млечный путь? Созвездие?», «Первый космонавт»;

- рассматривание книг, атласов, энциклопедий (раздел космос), альбомов о космосе, космонавтах, планетах («Ю. А. Гагарин», «Летчики – космонавты СССР»), рассматривание пейзажа И. Левитана «Лунная ночь»;

- наблюдения за звёздным небом в вечерние часы (прогулка);

- просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты» (по рассказам К. Булычёва), К. Булычёв «Алиса на планете загадок»;

- беседы: «Почему в космос летают на ракете?», «Зачем летать в космос?» «Почему солнце такое горячее?», «Тёмный космос», «Почему всё падает на землю?»;

- ознакомление с художественной литературой:

Г. Шалаева «Почему планеты не сталкиваются?», «Что такое комета?», «Почему у кометы есть хвост?», «Далеко ли до звёзд?», «Жил да был звездочёт»; В. Бороздин «Первый в космосе»; Ю. Яковлев «Трое в космосе», А. Леонов «Шаги над планетой»; Н. Носов «Незнайка на Луне»; В. Медведев «Звездочёт Брунька», В. Драгунский «Удивительный день»;

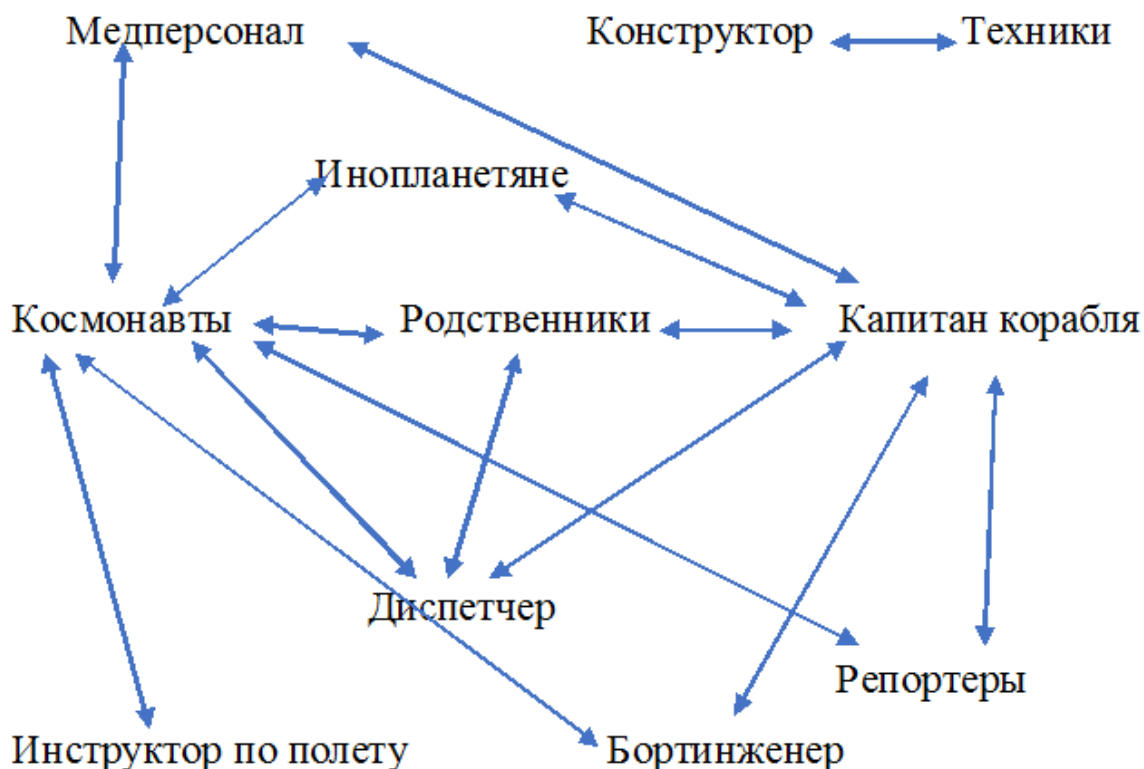
- составление альбома детских рассказов с иллюстрациями «Дети о космосе»;

- художественная деятельность: рисование - «Знаки зодиака», «Человек полетел в космос», «Этот загадочный мир», «Скафандр для космонавта»; лепка - «Мы космонавты»; оригами «Полёт на ракете на Луну»; аппликация – «Космическое путешествие (все виды техники в космосе)»; изготовление коллажа «Пришельцы из космоса»;

- настольно - печатные игры о космосе;

- изготовление атрибутов для игры.

*Ход игры*  
*Куст ролей*



*Линии развития сюжета:*

- строительство космического корабля (из строительного материала);
- выбор командира космического экипажа;
- физическая подготовка космонавтов для преодоления невесомости;
- снаряжение отряда космонавтов, медицинский осмотр;
- запуск ракеты;
- выход в космос, работа на орбите;
- встреча с инопланетянами;
- медики осматривают инопланетян;
- выход в «прямой эфир» с Землей;
- ЧП на корабле;
- болезнь одного космонавта, его лечение;
- высадка на неизвестную планету (сбор живых объектов: растений и животных);
- приземление (радостная встреча космонавтов (концерт, медицинский осмотр);
- конференция с космонавтами;
- собрание комиссии по космическим полётам в «центре космонавтики (выбор задания для космонавтов: сделать зарисовки планет Солнечной

системы, назвать соседей планеты Земля, расставить планеты по увеличению или уменьшению размеров).

### Сюжеты игры

1. Строительство ракеты	2. Выбор командира	3. Тренировка космонавтов
4. Сдача экзамена на готовность к полету	5. Осмотр врача	6. Сбор вещей в полет
7. Космонавтов провожают родственники	8. Запуск ракеты	9. Связь космонавтов с землей
10. Выход на орбиту	11. Встреча с инопланетянами	12. Запись космических наблюдений
13. Болезнь космонавта	14. Сбор космических объектов	15. Связь с центром управления полетами
16. Возвращение домой	17. Концерт для космонавтов	18. Общение с корреспондентами и родителями

#### **Сюжет: полёт в космос**

Атрибуты: рули, планы, карты, схема звёздного неба, шлемы космонавтов, фотоаппарат, аптечка, книги, техническая аппаратура (рации, компьютеры), космическая еда в тубиках и пакетиках, карта звёздного неба муляжи планет, крупный строительный материал для создания космодрома и ракеты.

**Игровые действия:** смотрят карту звёздного неба, наблюдают за приборами, ведут наблюдение за планетами в иллюминатор ракеты. Экипаж покидает корабль и выходит в открытый космос, обследует планету.

#### **Речевые обороты:**

Приготовиться к полёту...

Все готовы к полёту...

Подняться на предстартовую площадку

Любой космический маршрут открыт для тех, кто любит труд.

Объявляется минутная готовность – начинается обратный отсчёт...

Корабль вышел на орбиту...

Посмотрите, какая красота за стеклом иллюминатора.  
Чтобы веселее был наш путь, вспомним любимые песни.

### ***Сопутствующие сюжеты***

***Сюжет: станция технического обслуживания (может быть перед полетом и во время полета)***

***Роли:*** механик, автозаправщик.

***Атрибуты:*** комбинезон, перчатки, набор инструментов для ремонта ракеты, вывеска.

***Игровые действия:*** включает автозаправку, производит ремонтные работы, проверяет состояние ракеты перед и во время полета.

***Речевые обороты:***

Вам необходимо заменить масло...

Ракета в порядке, можете отправляться в полёт...

Не забудьте заправить ракету космическим топливом - я включу автомат.

***Сюжет: медицинский пункт***

***Роли:*** врач, медсестра.

***Атрибуты:*** белый халат, шапочка, фонендоскоп, таблица для проверки зрения (таблицы Сивцева).

***Игровые действия:*** обследует экипаж, проверяет зрение, медсестра выписывает разрешение на полёт.

***Речевые обороты:***

Как ваше здоровье...

Как вы себя чувствуете...

Здоровье должно быть отличным, так как вас ждут большие перегрузки и невесомость.

***Игровые действия к каждой роли:***

- капитан корабля - набирает команду, отдаёт приказы на борту, держим связь с инструктором по полёту, общается с репортёрами;

- космонавты – летят в космос, выполняют приказы капитана корабля, выходят на связь с Землёй, участвуют в конференции;

- инструктор по полёту – руководит полётом с космодрома;

- инопланетяне – наблюдают за действиями космонавтов, входят с ними в контакт, ведут переговоры на межгалактическом языке, один или несколько инопланетян летят на космодром вместе с космонавтами;

- репортёры – ведут репортаж, общаются с космонавтами, участвуют в конференции;

- медицинский персонал – проводят медицинское обследование команды корабля и инопланетян;

- родные и друзья – провожают и встречают космонавтов, организуют концерт, участвуют в репортажах;

- бортинженер – внимательно следит за показаниями приборов пульта управления, полётом и стыковкой;

-диспетчер – принимает информацию с космоса и передаёт на корабль.

### **Завершение игры**

Участие детей в обсуждении проведенной игры.

Обсуждение умения играть вместе.

Подведение итогов игры, выдвижение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета.

**Дальнейшее продолжение игры:** развитие сюжета, проигрывание сюжета в воображении увеличивается по сравнению с реальными игровыми действиями.

### **Аннотация**

В данной разработке рассмотрены вопросы организации сюжетно-ролевой игры с детьми 5-6 летнего возраста, позволяющей обеспечить реализацию условий для развития игровой деятельности дошкольников. Авторы учитывают возрастные особенности детей старшего дошкольного возраста, психологические новообразования данного возрастного периода, а также принципы и требования ФГОС ДО. Данная игра направлена на освоение дошкольниками представлений о космосе, развитие у детей связной речи, любознательности, воображения, элементарных общепринятых норм поведения, развитие способности договариваться, учитывая интересы и чувства других, способности сотрудничать, проявляя умение слышать других и стремление быть понятыми другими. Игра способствует проявлению инициативы и самостоятельности в играх и общении, формированию уверенности в себе, способности выбирать себе роль в игре, появлению ответственности за выбранную роль.

### ***Связь игры с другими видами деятельности:***

Коммуникативная деятельность – общение и взаимодействие со сверстниками и воспитателем в процессе игровых действий.

Конструктивная деятельность – строительство ракеты.

Изобразительная деятельность – аппликация, лепка, рисование инопланетян, ракеты, космического пространства, космонавтов и др.

Двигательная деятельность в процессе выполнения игровых действий.

### **Литература**

1. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. - М.: Мозаика-синтез, 2016
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. –М: Гном и Д, 2000
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребёнком. - М.: Педагогика, 1990
4. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами. – М.: Онега, 1994
5. От рождения до школы. Образовательная программа дошкольного образования, под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, – М., Мозаика-синтез, 2016



### Фотоотчет о проведении игры

Инженер-конструктор разрабатывает макет ракеты



Строительство ракеты



## Прохождение медосмотра перед полетом





## Выход в космос, работа на орбите



## Встреча с инопланетянами



Запись космических наблюдений



Уточнение дальнейшего маршрута



Обед космонавтов





## Возвращение домой



## Космонавтов встречают родные и близкие



Общение с репортерами





## Концерт для космонавтов



# Космическое творчество







## **Лаврентьева М.В., Сероштан В.Н. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Город на Луне»**

*Лаврентьева Марина Викторовна, Сероштан  
Валентина Николаевна, воспитатели МБДОУ  
детский сад № 5*

### **Пояснительная записка**

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. Ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста – игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребенка, внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта, обеспечивающего социализацию ребёнка. В игре формируются и развиваются все стороны личности дошкольника, происходят значительные изменения в его психике, создающие предпосылки перехода на следующую ступень развития.

Сюжетно-ролевая игра способствует эмоциональному развитию, так как вызывает эмоции, которые вне игры для ребёнка могут быть недоступны.

#### ***Цель перспективная:***

создание организационных и содержательных условий для формирования у дошкольников качеств, соответствующих целевым ориентирам ФГОС ДО (умение проявлять инициативу и самостоятельность, активно взаимодействовать со сверстниками в игре и общении, подчиняться правилам; умение проявлять любознательность, задавать вопросы, придумывать объяснения; наличие элементарных представлений и начальных знаний о природном мире; владение устной речью)

#### ***Цель актуальная:***

создание организационных и содержательных условий для позитивной социализации ребенка, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей в сотрудничестве со взрослыми и сверстниками, на основе литературного произведения.

#### ***Задачи:***

Формировать навык восприятия литературного произведения, навык самостоятельного распределения ролей, понимания воображаемой ситуации и действия в соответствии с ней, моделирования игрового диалога.

Формировать начальные представления детей об исследованиях в области космоса, городской инфраструктуре и современных профессиях.

Формировать навык использования различных видов конструктора, строительных материалов, предметов-заместителей. Развивать творческое воображение, связную речь детей.

Воспитывать уважение к чужому мнению, готовность следовать правилам и прийти на помощь, умение договариваться.

**Ожидаемый результат:** дошкольники проигрывают сюжет, вводя и исключая персонажей, используя и преобразуя предложенную предметно-пространственную среду, приобретая и совершенствуя коммуникативные навыки.

Восприятие литературного произведения ведёт к развитию воображения, в частности представлению образа героев, возможного развития событий, а сюжетно-ролевая игра даёт отличную возможность дошкольнику реализовать свои творческие фантазии. В процессе игры вводятся новые персонажи, создаются или обустройстваются объекты, где будут разворачиваться игровые действия.

Игра может проходить в групповом помещении: в ходе непрерывной образовательной деятельности воспитанники изготавливают атрибуты для игр, получают начальные представления о космических объектах, профессиях, городской инфраструктуре; в процессе самостоятельной игровой деятельности распределяют роли, разворачивают сюжет. Смена игрового пространства обеспечивается возобновлением игры на прогулочном участке группы. В течение прогулки воспитатель организует самостоятельную деятельность дошкольников, подвижную игру по теме. Игра реализуется совместно с различными видами детской деятельности (изобразительной, конструктивно-модельной, коммуникативной, двигательной, речевой, познавательно-исследовательской). Игра будет повторяться, развиваясь и дополняясь новыми элементами.

**Участники игры** - воспитанники подготовительной к школе группы. Количество участников игры непостоянно.

В игру воспитанников вводит педагог, который постепенно передаёт свою роль более инициативным дошкольникам, в дальнейшем выступая в качестве провокатора познавательного интереса и организатора РППС для игры. Воспитатель периодически берёт на себя ту или иную роль непосредственно в ходе самой игры для осуществления поворота сюжета либо для проведения индивидуальной работы. Последняя может проходить, в том числе, и «за кадром», например, при изготовлении какого-либо атрибута к игре (изобразительная, конструктивно-модельная деятельность).

***Предметно-пространственная среда игры:***

- карта космического неба;
- карта лунного города;
- элементы космического города (из игровых модулей и различных видов конструкторов);
- природный материал (вода, песок, материалы растительного происхождения и т.д.);
- атрибуты и спецодежда представителей различных профессий;
- космический корабль

Предметно-пространственная среда постепенно преобразуется, дополняется новыми элементами, в том числе изготовленными воспитанниками. Так как действия сюжетно-ролевой игры могут проходить как в групповом помещении, так и на прогулочном участке, то в условиях последнего атрибуты для игровой деятельности подбираются, исходя из имеющегося природного и выносного материалов.

***Примерные игровые действия:***

- строительство города;
- создание объектов инфраструктуры;
- заселение города;
- экскурсия по городу;
- приход (приезд) новых сказочных (ролевых) персонажей (из других литературных произведений) в город;
- ремонт ракеты;
- обучение Незнайки и другие действия с ним в зависимости от проблемной ситуации (знакомство с лунатиками и другими персонажами игры, поселение в гостинице, питание (кафе, ресторан, столовая), поиск работы и устройство, строительство дома для жизни, уход от погони, спасение друзей).

В сюжетно-ролевой игре развиваются воображение и творчество. Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного обучения Незнайки то один, то другой участник игры дополняет игру новыми героями из прочитанных литературных произведений и придумывает новые интересные эпизоды.

***Роли:*** Незнайка, Доктор Айболит, Самоделкин, журналист и его оператор, полицейские, инспектор дорожной службы, директор космодрома, инженеры-конструкторы, парикмахер, служащие гостиницы и ресторана, аниматоры, лунатики, Звездочёт, биолог, Бармалей и его шайка и др.

***1. Словесные методы и приемы:***

- 1) чтение и рассказывание произведения,
- 2) разговор, беседа,
- 3) рассматривание картинок, инсценировки,
- 4) подсказывание нужного слова,
- 5) объяснение назначения предмета,
- 6) многократное повторение нового слова в сочетании со знакомым (*у космонавтов еда в тюбиках*).
- 7) вопросы,
- 8) пояснение,
- 9) напоминание,
- 10) использование художественного слова (*потешки, песенки, стихи, шутки*).

***2. Практические методы и приёмы:***

- 1) упражнения (*оказание помощи*),

- 2) совместные действия воспитателя и ребенка,
- 3) выполнение поручений,
- 4) выполнение задания,
- 5) выполнение игровых действий,
- 6) внесение игрушек и атрибутов игры (*нашли карту, построили корабль, нарисовали план*),
- 7) создание игровых ситуаций (*прилёт на Луну, выбор работы*),
- 8) включение и обыгрывание предметов,
- 9) интригующие обстановки (*спасение от погони, поиск клада*).

### **3. Наглядные методы и приемы:**

- 1) показ предметов, игрушек,
- 2) показ предметов в разных действиях (*ракета взлетает и садится, город строится, выпадение из ракеты*),
- 3) наблюдение явлений природы, труда взрослых,
- 4) показ по образцу.

### **Содержание игры**

#### *Подготовительная часть игры*

Дошкольники знакомятся с произведением Н. Носова «Незнайка на Луне» (в адаптированном к ДОУ варианте). Педагог зачитывает телеграмму от Незнайки о его намерении опять посетить планету. Для встречи гостя надо построить Лунный город. В совместной деятельности воспитанники, педагог, родители рисуют воображаемый город, подбирают и изготавливают атрибуты.

#### *Ход игры*

В начале игры дети строят воображаемый Лунный город.

После того как постройка была завершена, воспитатель берет на себя роль Незнайки, прилетевшего с Земли, и создает проблемную ситуацию: непригодность Незнайки к жизни в незнакомом городе. При помощи Незнайки дети подошли к решению проблемы: герою нужны профессиональные навыки для устройства на работу и дальнейшего проживания в Лунном городе. Постепенно воспитатель отдает свою роль ребенку, и дети продолжают играть в сюжетно-ролевую игру самостоятельно.

Завершение игровых сюжетов. Поскольку игра долгосрочна по сюжету литературного произведения и дети привносят в содержание игры свои элементы (импровизированные), то переход от одного вида детской деятельности к другому – закономерен. Например, переход игровой деятельности в изобразительную (достижение игровой цели – изготовление вывески на магазин или ТЦ, форменных отличительных знаков полицейских); игровой в двигательную ("прогулки по внешней стороне Луны", "Перелёт с Земли на Луну"). Из дня в день дети могут повторять игру, как в помещении, так и на прогулке.

Окончание игры: Незнайка приобрёл необходимый жизненный опыт, научился работать, приносить пользу. Он соскучился по коротышкам и возвращается на Землю.

### *Технологическая карта*

Задачи	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Планируемый результат
<i>Организационно-мотивационный этап</i>			
Развивать способность восприятия литературного произведения	Знакомит воспитанников с литературным произведением «Незнайка на Луне».	Слушают произведение	Дети эмоционально отзываются на произведение, обсуждают его
Формировать начальные представления детей об исследованиях в области космоса, городской инфраструктуре и современных профессиях.	Проводит беседу о Земле и её спутнике, возможности полёта на космическом корабле (использует компьютерную презентацию). Предлагает придумать Лунный город, его жителей, их занятия.	Поддерживают беседу по теме, задавая вопросы и отвечая на них. Обсуждают устройство Лунного города, его население.	Формируются начальные представления детей об исследованиях в области космоса, городской инфраструктуре и современных профессиях.
Создать эмоциональный настрой и положительную мотивацию детей к игре	Загадывает загадки <b><i>У кого чудная шляпа? Кто бездельник и растяпа? Кто лгунишка и зазнайка? Знают все, малыши...</i></b> Загадка: <b><i>Знают взрослые и дети, Что не солнце ночью светит. Круглолица и бледна, Среди звёзд всегда одна.</i></b>	Дети внимательно слушают и отгадывают загадки  Незнайка         Луна	Позитивный настрой дошкольников, появление заинтересованности и готовности к игровой деятельности
	Предлагает Зачитывает	Рисуют схему города	Вовлечение в игру детей и их

	телеграмму от Незнайки о намерении опять посетить Луну построить город и встретить гостя.		родителей, развивается творческая и изобразительная деятельность
<i>Основной этап</i>			
Развивать навык использования различных видов конструктора, строительных материалов, предметов-заместителей.  Развивать творческое воображение, связную речь детей.	Обеспечивает воспитанников различными видами конструкторов (лего-сити, лего-дупло, болтовые, магнитные, суставные), природный и бросовый материал, кубики и др. Сопровождает в процессе конструктивно-модельной деятельности.	Параллельно строят город, объекты инфраструктуры Лунного города, как импровизированно, так и по схеме.	Развивается навык использования различных видов конструктора, строительных материалов, предметов-заместителей, В совместной деятельности развивается творческое воображение, связная речь детей.
Развивать навык распределения ролей	Организует начало игры, создавая проблемную ситуацию: Незнайка прилетел на Луну, надо помочь ему выжить в незнакомой обстановке. Помогает распределять роли, рассказывая о характере и профессиональных качествах каждого персонажа.	Берут на себя роли персонажей (в т.ч. из других литературных произведений), обладающих навыками различных профессий, способных помочь герою.	Роли распределены без конфликта
Развивать навык моделирования игрового диалога,	По мере развёртывания сюжета способствует при необходимости	Принимают роли, осуществляют игровые действия в соответствии с игровой	Развивается игровой диалог, игровые действия осуществляются в соответствии с

понимания воображаемой ситуации и действия в соответствии с ней	"повороту сюжета", берёт на себя роли новых персонажей, в последствии передавая их детям.	ситуацией. Время от времени игровые действия заменяют словесными.	воображаемой ситуацией.
<i>Заключительный этап</i>			
Окончание игры	Создаёт проблемную ситуацию для возвращения на Землю. Предлагает подготовить корабль к полёту и проводить Незнайку	Обыгрывают прощание Незнайки с новыми друзьями и возвращение его на Землю. Корреспондент на память дарит фотографии Лунного города и новых друзей. Вступают в диалог с воспитателем.	Полученные игровые навыки используются воспитанниками в последующих играх.
	Подводит итоги, предлагает разобрать постройки, а фото оформить в альбом	Оформляют альбом с воспитателем	Оформление альбома с фото и детскими рисунками Лунного города

## Литература

1. Дошкольник в мире игры. Сопровождений сюжетных игр детей / О.В. Солнцева. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010.
2. Игры для дома и улицы на каждый день / Д. Ходжес ; пер.с англ.Ю.Г. Андреева. – Минск: «Попурри», 2008.
3. Организация сюжетной игры в детском саду : пособия \для воспитателя / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – 3-е изд., испр. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009.
4. Развивающие игры для дошкольников / А.В. Печерога – М.: ВАКО, 2008.
5. Сказочная игротека: праздники, игры, викторины для детских коллективов / М.С. Коган. – Новосибирск: Сиб.унив.изд-во, 2009.
6. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие / Н.А. Виноградова, Н.В.Позднякова. – 3-е изд. – М.:Айрис-пресс, 2009.
7. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. Изд. 4-е – Ростов н/Д.: Феникс, 2008.



## Подвижные игры на прогулке

### «Полёт на Луну»

Дети разбиваются на две команды. После окончания слов Незнайки: «Я Луна, я Луна! В прятки я играю! То видна, то не видна, то опять сияю! Прячу сторону одну, будто там секрет...», дети подбегают к обручам, садятся в ракеты – надевают обручи и начинают кружиться вокруг Луны. Как только Незнайка произносит слова: «Догадаетесь иль нет, что секрета нет?!» «космонавты» должны приземлиться каждый на своем космодроме. Побеждает та команда, которая быстрее это сделает.

### «Космический полет»

Дети становятся в шеренгу на одной стороне площадке – это планета Земля. Каждый ребенок – космический корабль. Все дети прыгают с ноги на ногу, «перелетают» на другую планету. «Метеорит» (мяч) ведущий бросает в эти "корабли". Кого выбили, покидают игру.

### «Прогулка по Луне»

Дети произвольно располагаются на площадке и ходят произвольным шагом. По сигналу «Хоп!» все одновременно должны подпрыгнуть повыше, повернуться в указанную ведущим сторону.

## Фотоотчет о проведении игры



Рис. 1. Беседа о профессиях



Рис. 2. Привлечение родителей к изготовлению атрибутов игры



Рис. 3. Строительство Лунного города





Рис. 4. Строительство Лунного города



Рис. 5. Воспитатель в роли Незнайки



Рис. 6. Незнайка играет на проезжей части дороги Лунного города



Рис. 7. Айболит обследует Незнайку после ДТП.



Рис. 8. Инспектор объясняет Незнайке правила дорожного движения





Рис. 9. Самоделкин строит дом для Незнайки



Рис. 10. Незнайка в парикмахерской Лунного города



Рис. 11. Изготовление полицейской машины



Рис. 12. Конструирование космолёта

*Индивидуальная работа с воспитанниками*



Рис. 13. Директор космодрома Лунного города



Рис. 14. Космодром



## **Ипатова Е.Э. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми среднего возраста «Спасатели спешат на помощь»**

*Ипатова Елена Эдуардовна, воспитатель  
МАДОУ ЦРР – детский сад № 199 «Созидание»,  
призер 2 степени в районном конкурсе «Моя лучшая  
игра»*

### **Пояснительная записка**

Основное значение сюжетно-ролевой игры для развития личности ребенка дошкольного возраста в том, что ребенок принимает различные социальные роли, получает первый опыт проживания социальных эмоций, учится проявлять эмпатию.

**Цель игры:** формировать эмоционально-ценностное, деятельностное отношение к окружающему миру через организацию игровой деятельности на основе интеграции тематики сюжетно-ролевых игр.

#### **Задачи:**

- расширить и систематизировать знания детей о профессиях спасателя, ветеринара, психолога, повара, строителя;
- актуализировать потребность детей заботиться о тех, кому нужна помощь, формировать активную гражданскую позицию, воспитывать чувство ответственности за состояние окружающей среды, отзывчивость, эмпатию, развивать коммуникативные качества;
- создать условия, способствующие формированию умения объединять последовательные игровые действия, связанные общим сюжетом, в игровую цепочку, формированию умения создавать обстановку и готовить атрибуты, необходимые для проведения игры.

**Место этой игры** в образовательной деятельности: игра является частью игрового образовательного проекта «Город Добрых дел» и тесно связана с предшествующими играми: «Один день в Городе Добрых дел», «Строим Дом дружбы», «Детский сад», «Ветеринарная клиника» и др.

Игра способствует:

- речевому развитию (обогащение словаря, рассказывание историй),
- развитию конструктивных навыков и пространственных отношений (проектирование и конструирование домиков для пострадавших животных),
- развитию экологических представлений и формированию навыков безопасного поведения (как помочь животным, что можно и нельзя делать в лесу).

**Организации** данной сюжетно-ролевой игры предшествовали беседы о животных леса, их образе жизни и повадках, экскурсии в медицинский кабинет, в кабинет психолога, на кухню, рассказ воспитателя и наблюдение за работой медсестры в детском саду (перевязка), врача, повара, психолога. Дальнейшее развитие игры связано с развертыванием новых сюжетов, объединяющих различные события в Городе Добрых дел.



**Участники игры** – воспитанники средней группы (15 человек).

**Особенности предметно-пространственной среды игры.** Среда разнообразна, доступна для самостоятельной деятельности детей, вариативна и трансформируема в зависимости от игровых ситуаций. Для игры созданы модули игрового пространства: «Кабинет психолога», «Кухня», «Ветеринарная клиника». Изготовлены атрибуты для игр.

**Игровые и дидактические методы и приемы,** используемые воспитателем при побуждении к игре, ее организации и развитии, поддержке детской инициативы:

- моделирование ситуаций,
- постановка проблемных вопросов,
- обогащение социального опыта детей через чтение художественной литературы, просмотр мультфильмов и видеофильмов, беседы,
- совместное обсуждение содержания ролевых действий,
- совместное с детьми и родителями изготовление игровых атрибутов.

**Направления индивидуальной работы** с ребенком в ходе игры:

- распределение ролей в соответствии с потребностями и индивидуальными возможностями ребенка,
- расширение диапазона ролей,
- развитие умения строить свое поведение в соответствии с разными ролевыми позициями партнеров по игре,
- создание ситуации успеха для конкретного ребенка,
- развитие детского творчества.

**Степень самостоятельности детей** в игре: дети играют самостоятельно. Но воспитанникам, в силу возрастных особенностей, свойственна стереотипность игр, превращение знакомых сюжетов из игровых в проигрываемые. В этой ситуации воспитатель выступает в роли консультанта и побудителя к развитию или изменению сюжета, вносит разнообразные, неожиданные проблемные ситуации, разрушающие шаблоны игрового поведения.

**Ожидаемый результат** проведения игры:

- дети знают и называют профессии, определяют содержание деятельности в конкретной профессии,
- умеют устанавливать и регулировать контакты в совместной игре,
- организуют игровое пространство, отбирают и по необходимости создают игровые атрибуты,
- проявляют эмпатию, отзывчивость, имеют первичный социальный опыт.

**Авторский подход** к структуре и содержанию игры обусловлен необходимостью активно обогащать представления детей с опорой на сюжетные художественные произведения, а также расширять их представления о социальной сфере действительности, деятельности разных людей, в том числе

профессиональной. Выбранный автором формат игры способствует обогащению содержания самостоятельных игр детей, расширению их кругозора благодаря приобретенному опыту в других видах деятельности (конструирование, слушание художественных произведений, наблюдение, экскурсии).

### **Содержание игры**

#### ***Подготовительная часть игры***

1. Актуализация представлений о профессиях, актуальных для игры:

- рассматривание иллюстраций и сюжетных картинок (В гостях у ветеринара, Правила поведения в лесу, Сохраним природу родного края);
- беседы с детьми (Как мы лечили нашего питомца; Спички – не игрушка; Что нужно делать при пожаре; Что такое хорошо; Добро в нашей жизни);
- дидактические игры: «Кто назовет больше действий», «Назови профессию», «Найди пару», «Исправь ошибки», «Что напутал художник?», «Что полезно для здоровья?», «Собери медицинский чемоданчик», «Помоги доктору Айболиту», «Угадай, чего не стало», «Для чего эти предметы (инструменты)?», «Хорошо или плохо», «Назови 5 предметов для профессии...»;
- подвижные игры: «Дед Мазай и зайцы», «Передай мяч», «Зонт над головой», «Комбинированная эстафета»;
- сюжетно-ролевые игры: «Семья», «Кафе», «Больница», «Мы - спасатели»;
- просмотр м/ф и диафильмов: «На пожаре», «Кошкин дом», «Айболит», «Бегемот, который боялся прививок»;
- игры – драматизации: «Кошкин дом», «Айболит спешит на помощь», «Как помочь котенку», «Медведь, который любил обнимать деревья», «Строим новый Теремок».

2. Чтение художественной литературы:

- Виттер А. «Я буду лечить зверюшек», Гаусс А. «Звериный врач», Зачёсова Т. «Ветеринар и кошка», Ильх И. «Ветеринар», Маркова А. «Ветеринар», Кириллова Е. «Маша - ветеринар», Повещенко О. «Если у собаки жар», Улитина М. «Будущий Ветеринар», К. Чуковский «Доктор Айболит»,
- Белоусова Н. «Катюшка – врач», Л. Громова «Мама – врач», С. Голубева «Прививки», Т. Дербок «Мама – медсестра», Инкона Е. «Скорая помощь», С. Осина «Травматолог», «Массаж». В. Стручков «Про врача»
- Фетисов Т. «Куда спешат пожарные машины», Куклин Л. «Пожарный», Житков Б. «Дым», «Пожар»

4. Продуктивная деятельность:

- рисование «Осторожно, огонь!», «Пожар в лесу», «Пожарная машина на выезде»; «Несчастливая кошка порезала лапку», «Злобные вирусы», «Медицинское оборудование».
  - аппликация: «Пожарная машина», книжки – малышки про животных.
- Лепка: «Фрукты и овощи», «Витаминки».

- ручной труд: изготовление атрибутов для игры (аптечный пункт, градусники, весы, ростомер, лекарства и горчичники, план-карта игровой комнаты, карточки с условными обозначениями.

5. Работа с родителями: консультации для родителей «Зачем ребенку играть», «Как играть с ребенком», «Играем всей семьей». Привлечение родителей к изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевой игре для Больницы, Службы спасения, Аптеки.

Атрибуты: карта-план игрового пространства с изображёнными условными значками, машины, халаты для бригады медиков, строительные каски, фартуки для поваров, накидки для психологов, шапочки медицинские, чемоданчик с медицинским оборудованием; градусник, фонендоскоп, лекарства, шприцы, блокнот для учёта больных.

Пластилин, корзиночки для фруктов, подносы, детские книжки с крупными картинками, кукольные коляски и кровати,

Конструктор пластмассовый; картонные домики, заготовки из цветной бумаги для оклеивания, карточки с условными обозначениями животных.

### ***Ход игры:***

1. Приходит телеграмма с просьбой о помощи и прилагаемой картой местности.

2. Дети высказывают предположения, что могло произойти с животными и чем бы они могли животным помочь. Делятся на бригады: строители; повара; ветеринары; психологи.

3. Обсуждают свои действия (проговаривают действия каждой бригады).

4. Собирают всё необходимое для работы.

5. Дети рассматривают карту, выбирают транспорт.

6. Каждая бригада отправляется по своему маршруту.

7. Бригады выполняют действия согласно их названиям, договариваясь между собой, кто и что делает.

8. Представители переговариваются между собой по телефону, кто и что сделал, куда кого привезти.

9. Водители развозят животных по пунктам по договорённости: от пункта скорой помощи до пункта психологической поддержки, затем столовая и заселение в новый домик.

10. Дети играют с животными

- Здравствуйте, ребята! К нам в детский сад пришла телеграмма:

«Дорогие ребята, у нас в лесу случилась беда! Без жилья и пищи осталось много животных, есть раненые. Нам срочно нужна ваша помощь! Высылаем карту, как до нас добраться».

- Что могло произойти в лесу? Да, бывает в лесу пожар, некоторые безответственные люди могут вовремя не потушить свой костёр, и тогда случится беда.

- Как вы думаете, какие животные могли пострадать? (*собаки, кошки, зайцы, лисы, белки, волки, медведи, олени..*)

- Что могло с ними произойти? (*разрушена норка, упало дерево с дуплом, обвалилась берлога, обожжены лапки, хвосты, ушки, мамы потеряли своих детёнышей*)

- Чем бы могли им помочь? (*сделать домики, приготовить еду (овощи, фрукты, ягоды, грибы); пожалеть, приютить, сказать доброе слово, оказать первую медицинскую помощь*)

Организуем отряд спасателей, но у нас так много дел, поэтому давайте поделимся на бригады:

1- бригада строительная – пусть в ней будут наши сильные мальчики; они построят жильё для животных. Выбирайте себе подходящую одежду, материалы, инструменты. Посмотрите на карту: где нарисован маленький дом, там и ваша строительная площадка.

2 – А кто же будет поваром? Вот и бригада поваров – что вы отберёте для своей работы? Получайте карту, видите, как обозначена на ней выездная кухня? Готовьтесь к работе.

3 – Кто будет медиком? Вот и бригада медиков. Кто помнит, как называются медицинские работники, которые лечат животных? - *Ветеринары*. Получайте карту, как обозначен на карте ваш пункт? *Красный крест*.

4. - Ещё нужен пункт доброты и поддержки. На взрослом языке это называется психологическая помощь. Там работают психологи. Как вы думаете, что могут сделать психологи, чтобы успокоить своих подопечных? (*там хорошие слова скажут, споют колыбельную песенку, прочитают книжку, покачают на ручках, улыбнуться*) Кто будет у нас успокаивать пострадавших? На карте этот пункт обозначен жёлтым смайликом.

Так много у нас работы. Можно я буду диспетчером и буду помогать вам договариваться, кого куда везти? (*Да*).

А как же мы доберёмся с вами до леса, на чём мы можем доехать? Конечно, у нас с вами есть большой автопарк. Сейчас каждая бригада возьмёт себе карту, выберет машину и отправится на помощь (каждая команда приезжает к своему определённому месту, которое находит на карте)

Строители, расскажите и покажите, пожалуйста, что вы будете делать. Для каждого домика есть опознавательный знак – табличка с изображением животного. (Дети выбирают вырезанные из цветной бумаги фрагменты крыши, стен, дверей, детали пластмассового конструктора в зависимости от того, для какого животного будут строить дом).

Повара, вы привезли специальные материалы для изготовления продуктов? Проходите на своё рабочее место. Надевайте специальную одежду. Что будете готовить? (*овощи, фрукты, грибы*)

Ветеринары, все ли у вас есть для работы? Белые халаты, перчатки, градусники, витамины, микстуры, горчичники, бинты, вата, медицинские инструменты; Что вы будете делать? (*измерять температуру, смазывать лапки ватой, смоченной в зелёнке, перевязывать лапки, хвостики*)

Психологи, чем будете заниматься вы? (*играть, улыбаться, говорить хорошие слова, петь колыбельную песенку, читать книжку, качать на ручках*).

Дети играют, воспитатель подключается по мере необходимости в роли диспетчера.

- Вот сколько всего мы уже успели сделать: оказали первую помощь (забинтовали, лапки, хвостик, дали микстуру) приготовили еду, сложили всё в корзины; построили замечательные домики, обогрели и успокоили малышей.

- А теперь давайте расселять животных по домикам, повезём их в столовую кормить.

Помните, как у Чуковского в «Айболите»? Вот и вылечил он их. УРА, УРА! Вот и у нас также: Вот и помогли мы нашим животным, и они нам так благодарны, что хотят нас отблагодарить и с нами станцевать.

Песня о спасателях. Авторы – воспитатели О. Глухарева. Е. Ипатова

Если помощь оказать (2р)  
Нужно очень срочно,  
Мы готовы прибежать (2р)  
все с друзьями точно.  
Белку, зайца и лису, обязательно  
спасу  
Что бы ни было в лесу,  
Волка, мишку и ежа,

у кого болит душа.  
Помощь наша хороша.  
\*Что пожар нам, что потоп,  
иль попала шишка в лоб,  
мы придём на помощь, чтоб  
Позаботиться о всех.  
Нам сопутствует успех,  
С нами дружбы добрый смех!

**Фотоотчет о проведении игры**



психолог обнимет, скажет ласковые слова и почитает сказку



трудолюбивый строитель строит дом для енота



наши повара приготовили полезный и вкусный обед для всех зверюшек





с заботой и любовью перевяжем раненные лапки



Команда медиков готова к работе



скоро звери будут праздновать новоселье



## **Миронова Е. В. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Экскурсия в заповедник»**

*Миронова Екатерина Владиславовна,  
воспитатель МБДОУ детский сад  
комбинированного вида № 13,  
победитель в номинации «Лучшая разработка  
сюжетно-ролевой игры экологической  
направленности» районного конкурса «Моя лучшая  
игра»*

### **Пояснительная записка**

Развитие социальной компетентности – важный и необходимый этап социализации ребенка в общем процессе усвоения им опыта общественной жизни и общественных отношений.

В своей педагогической деятельности я рассматриваю сюжетно-ролевую игру как средство индивидуализации образования, как условие, процесс и результат самореализации ребенка в его жизнедеятельности и жизнетворчестве. Сюжетная игра создает особую психологическую ситуацию между ребенком и тем, кто стремится повлиять на его выбор. Ребенку важно иметь реальную возможность свободного выбора, чувствовать уверенность в своих силах и возможностях.

Игра является формой активного творческого отражения ребенком окружающей жизни людей, поэтому она не сводится к простому копированию действительности. Ребенок вносит в нее свои выдумки, фантазии, в игре переплетается реальность и вымысел. Исполняемая ребенком игровая роль заставляет его подчиняться определённым правилам поведения и следовать социальным нормам.

Сюжетно-ролевые игры стимулируют развитие мышления, в первую очередь наглядно-образного. Ценность сюжетных игр детей огромна, поэтому они занимают и должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада.

Цель сюжетно-ролевой игры «Экскурсия в заповедник»: создание образовательного пространства, основанного на традиционных для дошкольников культурных практиках, призванного способствовать развитию ребенка как инициативного и самостоятельного субъекта активности в различных видах деятельности, по содержанию связанных с природным миром и трудом людей по его изучению и охране.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

- создать условия для социально-коммуникативного развития ребенка через проигрывание интересных сюжетов (создание Красной книги, интервью с работниками заповедника, экскурсия в заповедник), направленных на развитие социального партнерства воспитанников детского сада;
- обогатить содержание образования и развивающей предметно-пространственной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным и

психологическим особенностям воспитанников, направленное на формирование экологической культуры ребенка дошкольного возраста.

В результате реализации поставленных задач были найдены оптимальные пути организации сюжетно-ролевой игры через интеграцию детских видов деятельности (игровой, коммуникативной, изобразительной, музыкальной, конструктивно-модельной), способствующих развитию творческих способностей и творческого потенциала детей.

С целью обогащения знаний детей о природе родного края, о заповедниках Урала использовала различные формы, методы, приемы: беседы, чтение стихотворений, пословиц, загадок о природе, театрализованная деятельность, организация настольно-печатных игр («Назови редких животных», «Найди обитателей леса, болота, луга») и другие.

Игровые ситуации – «Интервью», «Специальный репортаж о Висимском заповеднике», «Экскурсия в заповедник» и др. - направлены на формирование коммуникативных компетенций ребенка.

*Предшествующая работа:* беседы с детьми, рассматривание альбомов, книг о животных, просмотр видеоролика о жизни животных в заповеднике, оформление фотовыставки «Природа Урала», рассказ воспитателя о людях, охраняющих природу: «Профессии разные нужны, профессии разные важны», «Обитатели смешанных лесов», «Мир животных».

*Количество играющих детей* зависит от интереса детей к игре. В процессе игры некоторые дети кратковременно включались в игру по собственному желанию (шофёр автобуса, экскурсовод, журналисты, фотографы, операторы, научные работники).

*Требование к предметно – пространственной среде.*

Для обогащения содержания образования и развивающей предметно-пространственной среды, соответствующей возрастным, индивидуальным и психологическим особенностям воспитанников, направленных на формирование экологической культуры ребенка дошкольного возраста, созданы лэпбуки: зима, весна, осень, лето, дождевой червь, экология, деревья нашего участка, заповедники Урала, Красная книга Свердловской области (Приложение 1). В игре используются технические средства, наглядные пособия (фотоаппарат, видеокамера, микрофон, дидактические игры).

В организации сюжетно-ролевой игры «Экскурсия в Висимский заповедник» использовала различные методы индивидуализации, в частности:

- предоставление детям возможности участвовать в планировании, обеспечение реальной возможности выбора, самореализации или реализации своих идей в партнерстве с другими - это признаки одного из основных методов обеспечения индивидуализации - *метода реагирования*. В этом случае свое педагогическое внимание я направляю на стимулирование и поддержку инициативы, активности и самостоятельности детей.

Метод реагирования включает в себя:

- наблюдение за детьми;
- анализ результатов этих наблюдений;

-создание условий, которые помогают детям ставить и реализовывать их собственные цели;

- наблюдение за влиянием этих условий на достижение поставленных детьми целей.

Примером реализации метода реагирования является использование «модели трех вопросов». Так, организуя неформальный опрос детей, выясняем по каждой теме, что дети знают, что хотят узнать, что сделать, чтобы узнать.

В ходе распределения ролей воспитатель помогает договориться об очередности разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль; направляет играющих за помощью к детям, на участие в игре, поощряет самостоятельную организацию в игровой среде, оказывает помощь детям.

#### *Ожидаемый результат проведения игры*

Результатом сюжетно-ролевой игры «Экскурсия в заповедник» стало обогащение игрового опыта детей за счет включения в игровую цепочку нескольких последовательных игровых действий, связанных общим сюжетом. Дети стали активно принимать игровые роли, поставленные сверстниками, у них появилось представление о заповедных местах Урала. В процессе формирования умения сопровождать ролевые действия высказываниями, обращениями к партнеру, собеседнику, сверстнику происходит расширение знаний о мире профессий, и, что особенно важно, воспитание чуткого, гуманного отношения к природе.

Дошкольники получили знания о Висимском заповеднике, представление о профессиях и их значимости. Созданные психолого-педагогические условия способствовали развитию умения вести диалог в игре и выполнять игровые действия, использовать разнообразие игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре.

#### *Обоснование своего авторского подхода к структуре и содержанию игры*

Особенностью данной разработки является то, что игра организована на участке детского сада. Веранда и прогулочный участок «превращаются» на время игры в Висимский заповедник. Погружению в обстановку заповедника помогают фотоиллюстрации, пейзажи заповедника, атрибуты для игры, знания детей о профессиях и обитателях заповедника.

#### *Этапы проведения игры:*

1 этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре (наблюдение, рассказы, беседы о впечатлениях).

2 этап. Организация сюжетно – ролевой игры:

- определение ситуации взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;

- создание предметно-игровой среды на основе организации различных видов детской деятельности;

- совместная игровая деятельность воспитателей и детей.

### 3 этап. Самостоятельная игровая деятельность детей.

#### Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре

<b>Задачи педагогического взаимодействия</b>	<b>Содержание педагогического взаимодействия</b>
Обогащение содержания сюжетно-ролевой игры; развитие эмоционального отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношениями людей.
Создание банка идей для организации игры	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий, соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывание воспитателем под диктовку детей.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности
Организация совместной сюжетно-ролевой игры воспитателя и детей	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения воспитателем одной из ролевых позиций
Организация самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей	Наблюдение за самостоятельной игрой детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтной ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу

### ***Содержание игры. Подготовительная часть:***

Беседа о заповедных местах Урала, рассматривание книг, журналов, иллюстраций о природе, слайд-шоу, презентация «Висимский заповедник» (Приложение 4), просмотр видеоролика о жизни животных в заповеднике, знакомство с Красной книгой Урала. Постановка проблемного вопроса.

#### ***Распределение ролей:***

Дети по считалочке распределяют роли: шофёр автобуса, экскурсовод, журналисты, фотографы, операторы, научные работники. При последующем повторении игры дети самостоятельно договариваются между собой. Дети договариваются о правилах игры. Воспитатель помогает детям комбинировать правила, предложенные несколькими детьми в единое целое. Планирование игрового пространства на участке.

Организуется сюжетно-ролевая игра «Экскурсия в Висимский заповедник» в форме игровой оболочки, выпуск журнала «Родной Урал» (Приложение 2).

#### ***Игровые ситуации:***

- «Репортаж о Висимском заповеднике»,
- «Специальный репортаж о волонтерах»,
- «Удивительное событие в заповеднике».

Цель: выявить полноту и точность представлений детей о сотрудниках заповедника. Дети выступают в роли журналиста, оператора, фотографа, которые берут интервью у разных людей. Примерные вопросы: Здравствуйте, о каком животном вы хотите рассказать? Чем питается? Как называются детеныши?

#### ***Ход игры:***

- В круг широкий соберемся, дружно за руки возьмемся, и друг другу улыбнемся. Сегодня к нам пришли гости, давайте их поприветствуем. Теперь найдите себе пару и поприветствуйте друг друга: «Здравствуй, друг, как ты тут? Улыбнись ты мне, а я тебе!»

Воспитатель: Ребята, вы любите играть? Какие игры вам нравятся больше всего? (ответы детей). Сегодня, я хочу предложить вам поиграть в интересную игру «Экскурсия в заповедник» и, может быть, эта игра тоже станет одной из ваших любимых игр. Кто из вас знает, что такое заповедник? (ответы детей).

Что дети знают? Заповедник – это участок территории, в котором сохраняется естественное состояние природы.

Что хотят узнать: «Кто обитает в заповеднике?», «Для чего нужны заповедники?».

Что сделать, чтобы узнать? «Отправиться на экскурсию», «Взять интервью у научных работников».

Воспитатель: Кто живет в заповеднике? Что нельзя делать в заповеднике?

Дети: В заповеднике живут разные животные, птицы, растут растения. В заповеднике нельзя шуметь, охотиться, ходить на пикник, шуметь, мусорить, кормить животных.

Воспитатель: А как вы думаете, кто работает в заповеднике?

(ответы детей)

Воспитатель: Начнем играть, давайте распределим роли. Кто будет сотрудником научного отдела?

У сотрудника научного отдела мы с вами будем брать интервью о животных, снимать сюжеты, фотографировать.

- Как называется профессия человека, который берет интервью? (Журналист).

- Кто снимает сюжеты? (Оператор)

- Как называется профессия человека, который фотографирует? (Фотограф).

(Распределены роли: фотограф, оператор, журналист).

Воспитатель: Ребята, а на чем мы с вами отправимся в заповедник? (ответы детей) Кто нам еще нужен? (водитель и кондуктор)

Воспитатель: Кто будет водителем и кондуктором? (распределение ролей и обсуждение ролевых действий, дети берут себе атрибуты, соответствующие выбранной роли, надевают костюмы).

- Ребята, а в автобусе можно занимать любые места? Верно. Только то место, которое указано в билетике. Давайте приобретем билеты у кондуктора.

Водитель: Автобус отправляется. Следующая остановка «Заповедник».

Кондуктор: Конечная остановка «Висимский заповедник»

Журналист: Посмотрите, как много здесь животных (фотограф фотографирует, оператор снимает).

Оператор: Давайте снимем первый сюжет о белке.

Журналист: Здравствуйте, о каком животном вы хотите рассказать?

Сотрудник научного отдела: Здравствуйте. Меня зовут Екатерина. Я расскажу вам о белке. Белка – это дикое животное.

Журналист: Как выглядит?

Сотрудник научного отдела: Белка - красивое животное, небольшого размера. Летом у белки шерсть рыжая, а зимой серая. Ее украшение - пушистый хвост.

Журналист: Чем питается?

Сотрудник научного отдела: Белка питается орешками, ягодами, семечками. На зиму она делает много кладовых и с приходом зимы о многих из них забывает.

Журналист: Где живет?

Сотрудник научного отдела: Белка живет в дупле. В морозы она находится в полудреме.

Журналист: Как называются детеныши?

Сотрудник научного отдела: Бельчата

Журналист: Почему белку называют парашютисткой? Что она может делать при помощи хвоста?

Сотрудник научного отдела: Хвост белки служит рулем и крылом. При помощи хвоста белка может поменять направление прыжка (фотографы фотографируют, оператор снимает)

Оператор: Давайте снимем сюжет о еже.

Журналист: Здравствуйте, о каком животном вы хотите рассказать?

Сотрудник научного отдела: Здравствуйте. Меня зовут Вероника. Я расскажу вам о еже. Еж – это дикое животное. Сейчас он находится в спячке.

Журналист: Как выглядит?

Сотрудник научного отдела: У ежа около 5-6 тысяч иголок. При опасности он сворачивается в клубок. Под кожей спины у него есть особая мышца, которая при сокращении позволяет ему сворачиваться в колючий шар. Даже новорожденные ежата сворачиваются в клубок.

Журналист: Чем питается?

Сотрудник научного отдела: насекомыми, личинками, дождевыми червями. Он очень прожорлив. Многие считают, что еж любит молоко. Однако оно очень вредно для его здоровья.

Журналист: Где живет?

Сотрудник научного отдела: В норке.

Журналист: Как называются детеныши?

Сотрудник научного отдела: Ежата. Они рождаются слепыми и голыми. В течение часа у них вырастают белые, мягкие иголки.

Журналист: Какие происходят изменения в связи со сменой времени года?

Сотрудник научного отдела: Еж зимой впадает в спячку.

Посмотрите, как много в этом заповеднике шишек, давайте мы с вами с ними поиграем.

Пальчиковая гимнастика с шишками:

Шишку я в руке катаю

Назад, вперед ее гоняю,

Ей поглажу я ладошку

Будто я сметаю крошку,

Я сожму ее немножко

Как сжимает лапу кошка.

Оператор: Давайте снимем сюжет о волке.

Журналист: Здравствуйте, о каком животном вы хотите рассказать?

Сотрудник научного отдела: Здравствуйте. Меня зовут Гордей. Я расскажу вам о волке. Волк – это дикое животное, он хищник.

Журналист: Чем питается?

Сотрудник научного отдела: Волк питается мясом. Он охотится на зайцев, мышей и других животных, когда волк очень голоден, он может есть ягоды. Волки живут стаями, осенью и зимой они воют на луну.

Журналист: Где живет?

Сотрудник научного отдела: Дом волка называется логово.

Журналист: Как называются детеныши?

Сотрудник научного отдела: Волчата.

(фотографы фотографируют, оператор снимает)

Оператор: Давайте снимем сюжет о сове.



Журналист: Здравствуйте, о каком животном вы хотите рассказать?

Сотрудник научного отдела: Здравствуйте. Я расскажу вам о сове. Сова – это ночная птица, она хищная.

Журналист: Чем питается?

Сотрудник научного отдела: Сова питается мышами, насекомыми, пресмыкающимися. Она не пережевывает пищу, а глотает ее кусками, большую добычу она делит на части. Глазные яблоки у совы не двигаются, у нее очень поворотливая шея. Еще у нее хороший слух. Хорошо видит в темноте.

Журналист: Как называются детеныши?

Сотрудник научного отдела: Совята.

Динамическая пауза «Зайка беленький»

Зайка беленький сидит и ушами шевелит

Вот так, вот так.

Зайке холодно сидеть надо лапочки погреть

Вот так, вот так.

Лапки вверх, лапки вниз

На носочках потянись

Журналист: Ребята, вам понравилось в Висимском заповеднике? О каком животном вы запомнили больше всего интересного? Возвращаемся обратно в детский сад на автобусе.

Игра на развитие речи (по последнему слогу)

Са-са-са - ходит рыжая лиса,

ка-ка-ка - прыгает с ветки на ветку белка,

яц-яц-яц - трусливый заяц,

ва-ва-ва - крутит головой сова.

Воспитатель: Ребята, вам понравилась наша игра? Я очень рада, что игра вам понравилась. (Приложение 3).

Игра «Экскурсия в заповедник» находит свое дальнейшее развитие в сюжетах «Зоопарк», «Краеведческий музей».

Материалы сюжетно-ролевой игры будут способствовать повышению познавательного интереса к окружающему миру, откроют новые возможности для формирования экологической культуры дошкольников.

### **Литература**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ Минобрнауки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155);
2. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования, одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протокол от 20.05.2015 г. № 2/15;
3. Основная образовательная программа дошкольного образования;
4. Свирская Л.В. Индивидуализация образования: правильный старт; Москва Обруч, 2011;
5. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. Санкт – Петербург, 2010.

Фотоотчет о проведении игры



«Поездка на автобусе» в Висимский заповедник.



Игровой сюжет: экскурсия в Висимский заповедник (Фото пейзажи Висимского заповедника)





Природа Висимского заповедника.



Игровой сюжет: журналист берет интервью у сотрудника научного отдела – Екатерины.





Игровой сюжет: фото и видео съёмка.



Игровой сюжет: интервью с сотрудником научного отдела - Вероникой.





Продолжение игры, развитие сюжета - дети берут интервью у других детей. Что интересного нашли на участке?



Игровой сюжет - фотокорреспондент увидел муху.



## Каштанкина Н.А., Плотникова Е.А. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Экспедиция»

*Каштанкина Наталья Александровна,  
Плотникова Елена Александровна,  
воспитатели МАДОУ – детский сад  
комбинированного вида № 559, победители  
в номинации «Лучшая разработка  
сюжетно-ролевой игры познавательно-  
исследовательской направленности»*

### Пояснительная записка

Стремление воспроизвести мир отношений взрослых рождает у детей старшего дошкольного возраста потребность в партнерском взаимодействии, реализующуюся в более длительном игровом общении с другими детьми. Возникает необходимость в цепочке и согласовании действий игры, умении определять ролевое поведение согласно поворотам сюжета. Педагог выполняет в игре роль советчика и партнера, может предложить несколько сюжетов.

В рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования МАДОУ – детский сад комбинированного вида № 559 для детей старшего дошкольного возраста была предложена сюжетно-ролевая игра «Экспедиция».

**Цель игры:** развитие у детей старшего дошкольного возраста познавательной, исследовательской, творческой, двигательной активности через организацию игровой деятельности в условиях расширения предметно-пространственной среды.

### Задачи:

Познавательное развитие	Социально – коммуникативное развитие	Речевое развитие	Художественно – эстетическое развитие	Физическое развитие
1. Поддерживать и развивать интерес детей к исследовательской деятельности. 2. Создавать ситуации, способствующие развитию любознательности и познавательной мотивации. 3. Продолжать формировать представления об объектах окружающего мира. 4. Закрепить знания детей о	1. Развивать общение и взаимодействие детей со взрослыми и сверстниками. 2. Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности саморегуляции собственных действий. 3. Развивать социальный и эмоциональный интеллект. 4. Продолжать формировать готовность к совместной	1. Обогащать и активировать словарь детей. 2. для развития грамматически правильной диалогической и монологической речи. 3. Учить детей правильно использовать энциклопедии.	1. Развивать эстетическое отношение к природе. 2. Учить воспринимать и осмысливать информацию, полученную из прочитанных книг, просмотренных презентаций и видеоматериалов. 3. Способствовать реализации самостоятельной творческой деятельности детей.	1. Развивать координацию движения, равновесие, крупную и мелкую моторику обеих рук. 2. Формировать представление о здоровом образе жизни.

планете Земля как общем доме людей. 5. Повторить с детьми правила бережного отношения к природе	деятельности. 5. Продолжать формировать основы безопасного поведения в быту, социуме, природе.			
--	---	--	--	--

Для достижения цели использовались такие **методы и приёмы** как приём эмоциональной заинтересованности; использование проблемных ситуаций с целью побуждения детей к поиску их решений; видоизменение предметно-игровой среды с учетом развития игровой ситуации.

**Место игры:** подготовительный этап в групповом помещении, развитие и ход игры на территории ДОУ и за ее пределами.

**Участники:** воспитанники старшей и подготовительной к школе группы, педагоги, родители.

#### **Степень участия игроков, самостоятельности детей в игре:**

Педагог не является непосредственным участником игры, влияет на нее косвенно, направляет детей (при необходимости) на развитие разнообразных игровых ситуаций. В старшем дошкольном возрасте самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре проявляется в определении темы, распределении ролей и в отсутствии в ходе игры прямого участия взрослого.

#### **Действия субъектов игры.**

<b>Участие воспитателя</b>	<b>Участие детей</b>	<b>Участие родителей</b>
1. Предложить детям отправиться в экспедицию. 2. Провести подготовительный этап. 3. Провести инструктаж о правилах безопасного поведения на природе. 4. Подобрать атрибуты необходимые в игре. 5. Помощь в организации пространства для разных этапов игры.	1. Обсуждение плана действий. 2. Распределение ролей, обязанностей. 3. Составление маршрута следования экспедиции. 4. Исследование собранного материала. 5. Подбор природных материалов для изготовления поделок. 6. Самостоятельная изобразительная деятельность.	1. Показ детям способов оказания в походе первой медицинской помощи. 2. Оказание помощи в подборе атрибутов.

**Направления индивидуальной работы с детьми:** вовлечение в игровую ситуацию незаинтересованных, малоактивных детей путем предоставления им выбора роли. Для них необходимо обозначить важность каждой роли с социальной точки зрения. В случае возникновения категорического отказа ребенка от деятельного участия ему предлагается роль наблюдателя или пассивного участника.

**Ожидаемый результат:** появление у детей устойчивого интереса к играм-путешествиям, обогащение начальных представлений о профессиях людей, принимающих участие в экспедициях различного назначения; освоение

правил поведения в природе, способов активного взаимодействия со сверстниками.

**Авторский подход к игре:** благодаря проведению большой предварительной работы сюжетно-ролевая игра «Экспедиция» обогащает социальный и познавательно-исследовательский мир дошкольников, повышает самостоятельность детей: они подбирают атрибуты, распределяют роли, проводят начальную подготовку и развивают многоплановую игровую ситуацию, объединяющую все образовательные области.

### **Содержание игры**

#### **Подготовительная часть игры:**

##### **1 этап подготовки**

- Беседа с детьми «Великие путешественники».
- Просмотр презентации о путешественниках.
- Чтение книги А.Я. Толстикова «Рассказы о великих путешественниках».

##### **Задачи:**

- познакомить детей с известными путешественниками, рассказать о значимости их вклада в развитие истории, биологии, географии и т.д.

##### **2 этап подготовки**

- Знакомство детей с географическими картами мира, России, Урала.
- Просмотр презентации «Богатства Урала».
- Знакомство с компасом.
- (в ходе прогулки) Исследование места будущего путешествия.

##### **Задачи:**

- закрепить знания детей об условных обозначениях на карте, дать представление о многообразии видов карт местности;
- познакомить с компасом, объяснить его назначение и необходимость для путешественников;
- познакомиться с местностью (территорией ДОУ), выяснить местоположение объектов, которые будут включены в карту - план путешествия (возможно с зарисовками).

##### **3 этап подготовки**

- Распределение ролей.
- Подготовка атрибутов (возможна помощь родителей дома).
- Составление карты - плана путешествия.

##### **Задачи:**

- выяснить предпочтения детей в выборе роли, уточнить их действия (назначение) в ходе игры;
- конкретизировать представления детей о профессиях, которые пригодятся в ходе экспедиции (картографы, биологи, географы, зоологи, геологи, врач, повар и т.д.), о приборах и инструментах, которыми они пользуются.
- продолжать развивать образное мышление при определении необходимых атрибутов для игры;

- совершенствовать ручные умения в ходе изготовления атрибутов для игры, навыки работы с различными материалами, применять творческие способности, развивать детскую инициативу.

- научить составлять карту-схему местности, формировать умение передавать простейшую графическую информацию при ее составлении;

- продолжать развивать различные формы сотрудничества с семьями воспитанников.

### **Атрибуты для игры:**

Карта, компас, средства передвижения (модель транспорта), рюкзаки, посуда, палатка, коврики, бинокли, емкости для сбора образцов, блокнот для зарисовок, фотоаппарат, аптечка, материал для постройки корабля или плота

### **Примерный ход игры**

Время начала этого этапа может быть определено степенью готовности детей, исходя из наблюдений педагога (подготовительный этап может занимать несколько дней). Благодаря большой предварительной работе дети приобретают устойчивую мотивацию, и педагог предлагает отправиться в экспедицию.

Участники игры собирают заранее подготовленные атрибуты, готовятся отправиться в экспедицию.

Дети рассматривают карту и определяют место начала путешествия. В ходе следования к стоянкам дети преодолевают встречающиеся на пути препятствия (реки, горы, мосты). При необходимости возможна постройка плота или корабля.

По достижении места стоянки (их может быть несколько) разбивается лагерь, устанавливаются палатки. Дети предлагают варианты дальнейших действий: сбор дров (сухих веток) для костра, обустройство импровизированного костровища. Согласно распределению ролей дети исполняют свои обязанности (приветствуется помощь друг другу). Повар начинает готовить обед, накрывает стол. Биологи отправляются на поиски опытных образцов (ветки, листья, плоды, кору деревьев, растения). Геологи берут образцы почвы (песок, камни и т.д.). Зоологи собирают информацию о насекомых, животных (зарисовывают, фотографируют и т.д.).

Возможно возникновение чрезвычайной ситуации (ее может создать педагог), выход из которой дети попытаются найти сами (травма участника экспедиции, лесной пожар и т.д.).

По окончании сбора опытных образцов повар зовет всех обедать. Дети обмениваются впечатлениями от увиденного, делают выводы из данной экспедиции.

### **Завершение игры:**

По окончании экспедиции дети возвращаются в группу, где игра трансформируется и приобретает исследовательскую направленность.

Дети исследуют добытые опытные образцы в мини-лаборатории, оформляют таблицы анализа, альбомы, гербарии.

Далее добытые образцы используются детьми в художественно-продуктивной и конструктивной деятельности. Детям предлагается реализовать свои творческие замыслы, проявить творческие художественные способности в создании своих индивидуальных либо коллективных композициях.

### **Перспектива дальнейшего развития игры «Экспедиция»**

В дальнейшем эту игру можно расширить атрибутами в зависимости от времени года. В летний период добавить игры с водой. В зимний выйти в экспедицию на лыжах. Ввести понятие профессии «полярник». Привлечь родителей в помощь для изготовления атрибутов.

### **Аннотация**

Сюжетно-ролевая игра «Экспедиция» объединяет все образовательные области. Образовательная среда игры позволяет проявить приобретенные старшими дошкольниками навыки партнерских взаимоотношений, знания о социальных нормах, о специфике профессий, задействованных в игре. В ходе игры дети принимают самостоятельные решения проблемных ситуаций, опираются на свои знания и умения в различных видах детской деятельности.

### **Литература**

1. Веракса Н.Е., Галимов О.Р. Познавательно-исследовательская деятельность дошкольников. Для занятий с детьми 4-7 лет. - М.: Мозаика-синтез, 2016.
2. Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. Практическое пособие - М. Айрис – пресс, 2010.
3. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. - М.: Мозаика-синтез, 2016.
4. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. –М: Гном и Д, 2000.
5. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребёнком. - М.: Педагогика, 1990.
6. От рождения до школы. Образовательная программа дошкольного образования, под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, – М., Мозаика-синтез, 2016.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г., регистрационный N 30384).



## Фотоотчет о проведении игры

### 1 этап подготовки

- Просматриваем презентации о путешественниках



### 2 этап подготовки



Знакомимся с географическими картами мира, России, Урала

Знакомимся с компасом



## Собираемся в экспедицию



## Отправляемся в путь







Нашли место лагеря,  
устанавливаем палатку

Собираем дрова



Повара готовят обед





## Собираем опытные образцы



## Привал





## Проводим исследования в мини-лаборатории





## **Колпакова Е. Ю. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Торгово-развлекательный центр «Мадагаскар»**

*Колпакова Елизавета Юрьевна,  
воспитатель МБДОУ - детский сад № 72,  
победитель в номинации «Лучшая разработка  
сюжетно-ролевой игры, способствующей развитию  
детской инициативы» районного конкурса  
«Моя лучшая игра»*

### **Пояснительная записка**

Каждый из нас в детстве хоть раз играл во всеми любимую игру «Магазин». Ребенок много раз ходил с взрослыми в продуктовый магазин. Сколько вкусного там можно найти на полках! Но среди такого большого выбора иногда бывает сложно с первого раза отыскать нужные продукты. Познавательная детская игра, в которой ребенок окажется в самом настоящем магазине, поможет детям в будущем совершать покупки

Детям нравится чувствовать себя продавцом и обслуживать покупателей. Но сфера услуг расширила свои границы, и сейчас гораздо интересней будет создать игру «торговый центр», так как он в наши дни совмещает в себе разные виды услуг, начиная от магазинов, заканчивая салоном красоты и кафе.

Девочки особенно оценят салон красоты, где можно не только сделать себе прическу, но и макияж, маникюр!

Всем доставит удовольствие посещение кинотеатра, в котором идут только интересные и новые мультфильмы!

Также можно заглянуть в кафе, в котором готовят лучшие и изысканные блюда, самые аппетитные торты и пирожные! Они, без всякой доли сомнения, придутся «по вкусу» всем посетителям!

В игре могут принимать любое количество детей старшего дошкольного возраста. Игровая деятельность может быть как в утреннее, так и в вечернее время.

В чем же преимущества этой сюжетно-ролевой игры: участвовать могут сразу несколько игроков, каждый в соответствии со своими индивидуальными предпочтениями; она носит обучающий и познавательный характер; помогает детям лучше понять современные финансово-денежные отношения, познакомиться с различными профессиями; можно научиться по-разному оплачивать свои покупки и получить «опыт» работы продавцом, парикмахером, поваром, официантом, визажистом, воспитателем детской комнаты.

**Цель:** способствовать формированию навыков осуществления игровых действий по речевой инструкции, распределения ролей и действия согласно принятой роли и в соответствии с нормами и ценностями, принятыми в обществе в сфере обслуживания.

#### **Задачи:**

1. Воспитывать у детей стремление совершать хорошие, положительные поступки, проявлять вежливость, заботу о других; формировать умение выразить благодарность за оказанные услуги.

2. Воспитывать у детей добрые отношения между «продавцом» и «покупателем»; «парикмахером» и «клиентом»; «официантом» и «клиентом».

3. Закрепить знания о труде работников торгового центра (продавца, кассира, директора, рабочего, уборщицы, парикмахера, визажиста, контролера в кинотеатре, воспитателя детской комнаты).

4. Обучать детей правилам пользования услугами магазина, закрепить знания о порядке приобретения товара в магазине.

5. Обогащать речь детей за счет слов: универсам, отделы, бакалея, галантерея, кондитерская, канцелярский, мебельный, товар, продавец, кассир, касса, официант, заплатить, чек и другое.

6. Показать детям различные способы самостоятельно распределять роли и обязанности в игре.

7. Обогащать игровые действия детей, имитирующих в игре действия взрослых; развивать сюжет, используя приобретенные покупки по назначению.

8. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни.

9. Закреплять навыки культурного поведения в общественных местах.

### **Ожидаемые результаты**

Сюжетно-ролевая игра «Торговый центр» способствует развитию фантазии, воображения детей старшего дошкольного возраста, умения подчиняться игровым правилам на основе представлений о социальных нормах. Формируются навыки игры в коллективе. Воспитывается уважение к работникам торговых центров. Ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, способен выбирать себе род занятий, участников по совместной игре. Ребенок обладает установкой положительного отношения к разным видам труда. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, старается разрешать конфликты. Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выразить свои мысли и желания.

### **Содержание сюжетно-ролевой игры «Торгово-развлекательный центр «Мадагаскар»**

**Игровой материал:** одежда: для продавцов-консультантов, охраны, бейджики, касса, деньги, кредитные карты, чек, ценники, весы, картинки с изображением отделов, кошельки, сумки, оборудование для салона красоты, атрибуты для кафе, игрушки для детской комнаты, вывески: «Салон красоты», «Кинотеатр», «Магазин», «Парковка», «Кафе», «Детская комната», «Салон сотовой связи», «Магазин одежды», «Ювелирный магазин».

**Предварительная работа:** чтение художественной литературы: стихотворения о профессиях.. Изготовление денег для покупателей. Беседы с детьми и рассматривание иллюстраций по теме. Дидактические игры: лото «Магазин», «Найди свою покупку».

**Работа с родителями:** изготовление совместно с родителями муляжей продуктов; атрибутов для салона красоты, кафе, кинотеатра, магазинов.

**Игровые роли:** продавец-консультант, кассир, директор, охранник торгового центра, водитель, грузчик, покупатели, уборщица, воспитатель детской комнаты, парикмахер, визажист, повар, официант, контролер в кинотеатре, охранник парковки.

### **Ход игры**

Что мы знаем о торговом центре? Хотим поиграть? Распределение ролей и определение игровых действий.

Развитие сюжета:

1. Игровая ситуация «Парковка». Посетители, приехавшие в торговый центр на собственном транспортном средстве, могут припарковать его на охраняемой парковке.

2. Игровая ситуация «Мы пришли в магазин». Продавцы раскладывают товар на витрине, готовят бумажные чеки, водители привозят продукты, покупатели готовят бумажные деньги или кредитные карты и выбирают товар, делают покупки.

3. Игровая ситуация «Магазин одежды». Покупатели приходят в магазин, выбирают одежду, продавцы-консультанты подходят к клиентам, спрашивают, какую вещь они ищут, уточняют их предпочтения и помогают с выбором.

4. Игровая ситуация «Салон красоты». Клиент приходит в салон красоты, ему на стойке информации рассказывают об определенных услугах, которые предоставляются в данном салоне красоты. «Клиент» выбирает нужную услугу (прическу, макияж, маникюр).

5. Игровая ситуация «Кафе». Клиент приходит в кафе, официант предлагает ему присесть за столик, далее предлагает меню, рассказывает о блюдах кафе, советует в выборе, клиент заказывает, официант передает информацию на кухню повару, повар готовит блюдо, передает его официанту, официант, в свою очередь, приносит его клиенту.

6. Игровая ситуация «Салон мобильной связи». Клиент приходит в салон и рассказывает продавцу-консультанту, какой бы сотовый телефон он хотел приобрести, говорит о своих предпочтениях. Консультант в свою очередь, рассказывает о характеристиках разных телефонов.

7. Игровая ситуация «Кинотеатр». Посетители кинотеатра выбирают фильм и заходят в зал, при входе в зал контролер проверяет билеты, которые они купили в кассе кинотеатра.

8. Игровая ситуация «Ювелирный магазин». Покупатели приходят в магазин, консультанты рассказывают о новинках магазина, помогают с выбором украшений.

9. Игровая ситуация «Детская комната». Родители, пока посещают торговый центр, могут оставить своего малыша в детской комнате, в которой работает воспитатель, присматривающий за детьми. Воспитатель играет с ними в разные игры, развлекает их.

Варианты окончания игры: оформление коллажа «Мы в торговом центре»; создание рекламы, рекламных буклетов и листовок о торговом центре.

## **Литература**

1. Воронова В.Я. Творчески игры старших дошкольников: Пособие для воспитателей детского сада, Москва, Просвещение, 1981.
2. Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста, Ростов н/Д, Феникс, 2007.
3. Степанова О.А. Развитие игровой деятельности ребенка, Москва, 2009.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры, Москва, Педагогика, 1978.

## Сербул Г. Е. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Спасаем природу»

*Сербул Галина Евгеньевна,  
воспитатель МАДОУ детский сад № 541,  
победитель в номинации «Лучшая разработка  
сюжетно-ролевой игры, способствующей  
формированию нравственных качеств  
личности» районного конкурса «Моя лучшая  
игра»*

### **Пояснительная записка**

Игра – это свободное проявление деятельности ребенка. Она никогда не навязывается и не может быть навязана физически или морально. То, что делается по обязанности, не может называться игрой.

Многообразие мира игры позволяет выделить *сюжетно-ролевые игры*, которые помогают каждому их участнику становиться лучше.

*Сюжетно-ролевая игра* – творческое воспроизведение детьми, самостоятельно или с помощью взрослых социальных отношений или материальных объектов на основе жизненных или художественных впечатлений ребенка.

Основное назначение сюжетно-ролевой игры - прежде всего нравственное воспитание ребенка, развитие фантазии, воображения, общей культуры.

#### *Педагогические эффекты игры:*

- игра моделирует жизненные ситуации;
  - создает условия для взаимодействия и взаимопомощи;
  - сплачивает, рождает, хотя и временную, общность;
  - игра, хотя и осуществляется в рамках правил, создает простор для фантазии, импровизации;
  - игра полностью отвечает принципу единства познания и реакции.
- Наряду с удовольствием, наслаждением от самой игры ребенок получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения пользоваться своими знаниями и обогащаться знаниями других;
- в игре ребенок может проявить те свои положительные качества, которые в обычной жизни не находят применения.

#### *Цель* данной игры:

- формировать бережное отношение детей к природе на основе игрового опыта воспроизведения работы людей разных профессий, спасающих природную среду и ее обитателей, проживания ее гуманной направленности, ее необходимости для сохранения природы.

#### *Задачи:*

- познакомить детей с «этажами» (экологическими нишами) смешанного леса и его обитателями; закреплять представления детей о лесе как о сообществе животных и растений;



- научить устанавливать простейшие причинно-следственные связи, которые позволяют сосуществовать животным и растениям; формировать представления о том, что в лесу все нужны друг другу;
- вызвать интерес детей к жизни лесных обитателей, сочувствие им, сострадание в бедственных ситуациях, готовность прийти на помощь;
- познакомить с профессиями людей, изучающих, охраняющих и спасающих природу.

*Участники игры:* дети 5-7 лет (от 2 до 20 человек), воспитатель.

В ходе организации сюжетно-ролевой игры мы стараемся, чтобы игровая среда была динамичной. Атрибуты сюжетно-ролевой игры мы располагаем в доступном для детей месте. Но иногда атрибуты формируем в специально установленном порядке, чтобы детям предоставлялась возможность создавать игровую среду самостоятельно.

При разработке игры мы стремились к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Нами велась беседа по теме игры, чтобы привлечь детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

*Ожидаемый результат проведения игры:*

- дети получают знания о людях разных профессий;
- появится интерес к играм: больница, служба спасения (пожарная охрана), экологи;
- дети научатся проявлять в игре свои знания и впечатления;
- дети научатся строить игровой сюжет, выполнять игровое действие, согласовывать свои действия друг с другом;
- дети научатся работать с картой, по символьным знакам ориентироваться в пространстве группы;
- научатся проявлять собственную инициативу и использовать предметы – заместители и элементы ряжения.

### Содержание игры

<p>Подготовительная часть</p>	<p><i>Познавательная деятельность:</i>          Виртуальные прогулки в лес, на реку, озеро, луг.          Знакомство с разными профессиями исследователей и защитников природы.          Чтение познавательных рассказов о лесе и его обитателях из книги «С любовью о природе».          Беседа о правилах поведения людей в природе.  <i>Ознакомление с художественной литературой:</i>          Русские народные сказки: «Теремок», «Лисичка-сестричка и волк», «Медведь – липовая нога», «Зимовье зверей», «Лиса и рак», «Медведь и собака».          «Лесные путешествия» В.Бианки.          «Большая книга леса» Л.Л.Стишковская.          «Энциклопедия животных» Е.Лаврентьева.</p>
-------------------------------	---

	<p>«Планета животных» Стив Паркер.  <i>Подвижные игры с элементами имитации:</i>  «Птицы».  «Лес. Сад. Огород».  «Где спрятался зайчик».  «Человек – верный сын природы».  Домино «Мы из красной книги России».  <i>Сопутствующие игры:</i>  «Больница»;  «Спасатели»;  «Пожарные»;  <i>Предполагаемые роли:</i>  ветеринары;  спасатели;  пожарные;  экологи;  лесничий.  <i>Обогащение и активизация словаря:</i>  бедствие;  происшествие;  эвакуация;  милосердие.</p>
<p>Вводная часть  игры</p>	<p><b>Воспитатель:</b> <i>Ребята, внимание, внимание!!! Только что на адрес нашего детского сада поступила срочная телеграмма от экологов. Давайте ее вместе прочитаем: «Здравствуйте, дорогие ребята 1 группы детского сада № 541. В нашем лесу произошло чрезвычайное происшествие. Дело в том, что на территории нашего леса находятся торфяные болота, которые в настоящее время горят и от этого пострадали большие участки леса и редкие виды диких животных. Нам срочно требуется ваша помощь в устранении этой катастрофы. С уважением, ваши друзья – экологи».</i></p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята, давайте не останемся равнодушными к чужому горю и катастрофе, которая произошла в лесу у наших друзей экологов. Первое, что предлагаю вам, - это решить, кто возьмет на себя определенные роли (ветеринары; спасатели; пожарные; экологи; лесничий). Второй нашей задачей станет само путешествие в лес для помощи экологам в устранении катастрофы. Теперь, когда мы все готовы, начинаем наше путешествие.</p>

<p>Ход игры Создание предметно-игровой среды. Распределение ролей Обсуждение правил игры.</p>	<p><i>Диспетчер</i> – дает телефонограмму экологам, в которой сообщает, что на опушке леса обнаружена свалка мусора вблизи с родником, что влечет за собой загрязнение водоема и угрозу жизнедеятельности животных. Сообщает им координаты местонахождения свалки.</p> <p><i>Экологи</i> отправляются в поход для ликвидации свалки, ориентируясь по координатам на карте. Дойдя до места, обнаруживают, что это завал из обгоревших деревьев (т.к. обнаружен пожар в лесу). В завале экологи обнаруживают дикое животное (лису, пострадавшую под завалом).</p> <p><i>Экологи</i> сообщают в телефонограмме о случившемся <i>диспетчеру</i> и просят прислать специалистов для помощи в бедствии.</p> <p><i>Диспетчер</i>, дает телефонограмму пожарной охране. В ней сообщает, что в лесу сложилась чрезвычайно опасная ситуация, связанная с горением торфяного болота, возможным возгорание и леса впоследствии. Сообщает им координаты местонахождения возгорания.</p> <p><i>Пожарная охрана</i>, получив всю информацию, выезжает на место возгорания. По прибытии начинает работы по устранению очага возгорания.</p> <p><i>Диспетчер</i>, дает телефонограмму <i>ветеринару</i>. В ней сообщает, что в лесу сложилась чрезвычайно опасная ситуация, связанная с горением торфяного болота, есть завал из обгоревших деревьев, под которым оказалось дикое животное (лиса). Сообщает им координаты местонахождения.</p> <p><i>Ветеринар</i>, получив всю информацию, выезжает на место происшествия. По прибытии вместе с группой <i>экологов</i> начинает разбор завала для эвакуации дикого животного с последующим оказанием ему помощи.</p> <p><i>Экологи</i> продолжают разбор обломков сгоревшего леса для отчистки родника.</p> <p><i>Диспетчер</i>, дает телефонограмму <i>лесничему</i>. В ней сообщает о сложившейся чрезвычайно опасной ситуации. Сообщает ему координаты происшествия.</p> <p><i>Лесничий</i>, после устранения аварии совместно с экологами занимается высадкой новых саженцев.</p>
<p>Завершение игры</p>	<p><i>Диспетчер</i> сообщает, что в пожаре пострадали редкие деревья и животные.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята, повторяю вам сообщение от диспетчера: « В пожаре пострадали редкие деревья и животные». Предлагаю продолжить знакомство с редкими дикими животными и растениями. Мы в последующем можем оформить Красную книгу.</p>

Систематическая работа по формированию сюжетно-ролевой игры не только способствует общему развитию детей, но и существенно облегчает их подготовку к обучению в школе: с одной стороны, у детей формируется умение подчиняться обязательным нормам и правилам, с другой — проявлять творческую активность, а также умение принимать временную неудачу, не отказываясь от попыток достичь успеха в дальнейшем.

Новизна и авторский подход к структуре и содержанию данной игры заключается в том, что через парные поручения, создание проблемной ситуации, побуждение к ролевым высказываниям, игровые упражнения, поддержание ролевого диалога, ребенок осуществляет самостоятельный поиск новых игровых задач и способов их решения, в процессе этого поиска формируются навыки общения с взрослыми и с детьми.

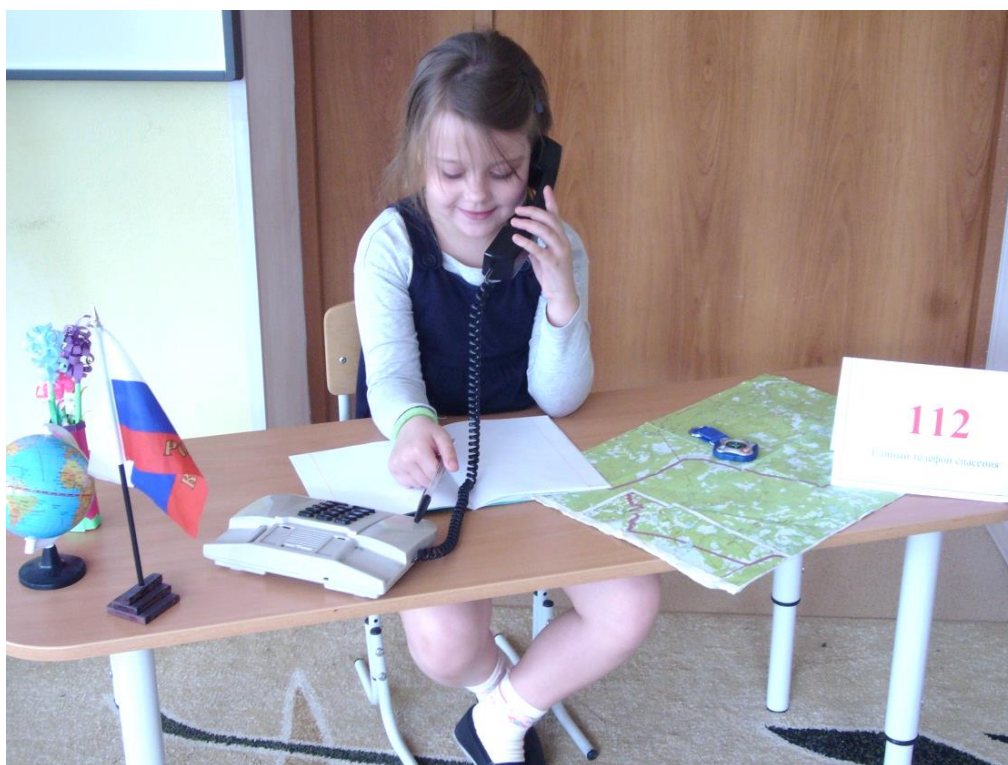
### **Литература**

1. Аверин С.А. Законодательное регулирование в сфере игровой и цифровой продукции для детей. [Управление](#) дошкольным образовательным учреждением -2011, №6. – С.52-55.
2. Зворыгина Е. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры И.О. Ивакина. – Пенза, 1995. – 218 с.
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. - М., Издательство: Линка-Пресс , 2012
4. Новоселова С. Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн – проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах Л.Н. Павлова. 2-е изд. – М.: Айресс Пресс, 2007. - 119 с.
5. Программа воспитания и обучения в детском саду/ под ред. М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой.- 6-ое изд., испр. И доп. – М.: Мозаика-Синтез. 2011
6. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования от 17 октября 2013. №1155.- С.28-29.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.

**Фотоотчет о проведении игры**



Экологическая станция, экологи за работой.

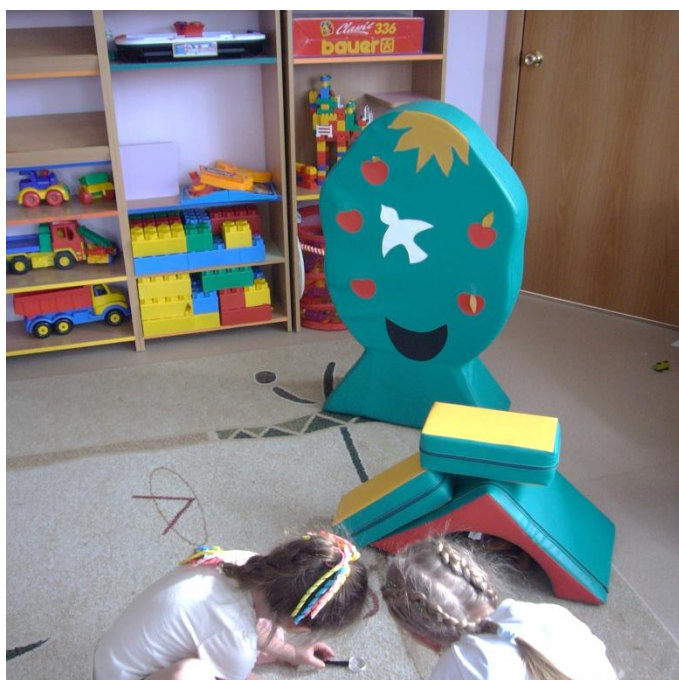


Диспетчерская служба спасения 112.





Экологи делают обход лесной территории.



Экологами обнаружен очаг возгорания в лесу, под завалами поваленных деревьев белка.



Экологи возвращаются на базу, сообщают о происшествии в Службу спасения 112.



Диспетчер вызывает МЧС, ветврача, лесничего





Пожарная служба (МЧС) получает информацию об очаге возгорания.



К выезду готов!



Ветеринарная станция: сигнал о пострадавшей белке получен.

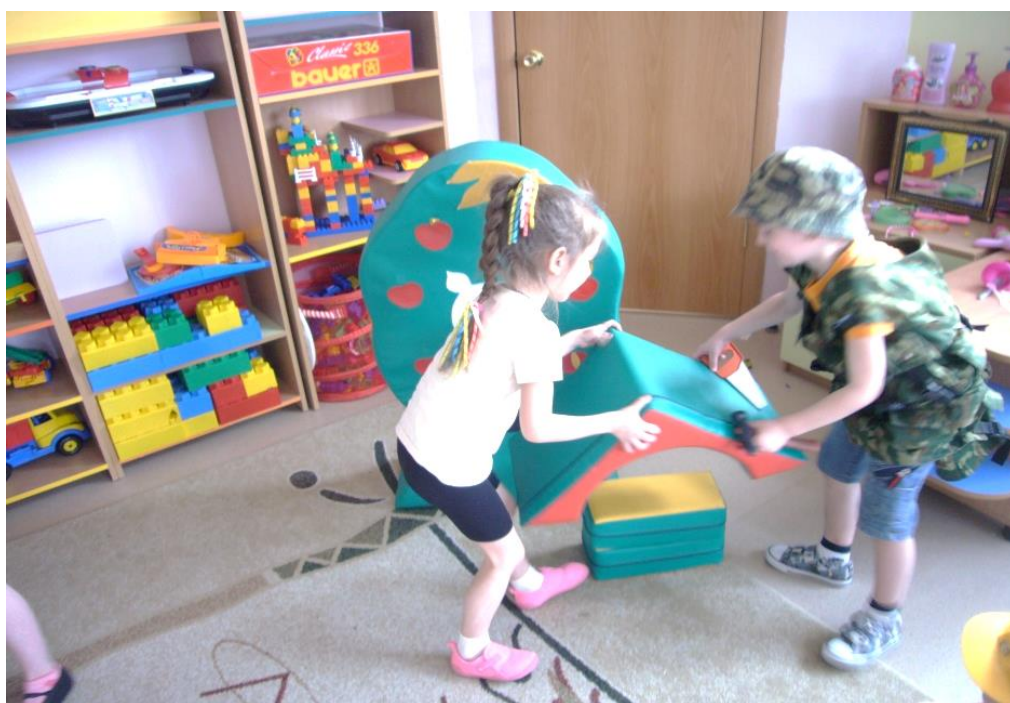


Лесничий к выезду на место готов!





Проводится спасательная операция по освобождению белки из-под завала.



Экологи на страже здоровья природы!

## Муртазина А.Ф. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста в группе компенсирующей направленности «Школьная жизнь ребят-зверят»

*Муртазина А.Ф., воспитатель МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 444, победитель в номинации «Лучшая разработка сюжетно-ролевой игры, направленной на индивидуализацию и социализацию дошкольников» районного конкурса «Моя лучшая игра»*

Сюжетно-ролевая игра – это особый социальный опыт ребенка, его сотрудничество с обществом сверстников. Именно с помощью сюжетно-ролевой игры наиболее эффективно происходит развитие самосознания, произвольности поведения, творческого воображения.

Сюжетно-ролевая игра в дошкольном учреждении имеет особую ценность - она способствует формированию у ребенка любознательности, стремления к получению новых знаний. Неотъемлемой частью такой игры являются правила.

В данной игре - это скрытые правила, заложенные в игровых условностях, когда дети признают важность соблюдения очередности распределения ролей, правильного соответствия игровых действий определенной роли. Полифункциональность сюжетно-ролевой игры (при ее правильном включении в воспитательный процесс) предшествует формированию у дошкольников начальных составляющих учебной деятельности. Одна из базовых предпосылок учебной деятельности - «умение ребенка работать по образцу» - формируется в именно процессе игровой деятельности дошкольников, в частности, сюжетно-ролевой игры.

Работа по формированию предпосылок учебной деятельности дошкольников является основным направлением моей педагогической деятельности. Для решения задач по данному направлению была разработана и внедрена в воспитательный процесс сюжетно-ролевая игра «Школьная жизнь ребят-зверят». Основой данной игры послужил цикл коррекционных сказок М.А. Панфиловой «Лесная школа». Немаловажным здесь является обязательное включение в игру главных персонажей цикла сказок – ребят-зверят – учеников Лесной школы.

**Цель сюжетно-ролевой игры:** данная игра разработана для детей старшего дошкольного возраста и направлена на **формирование таких предпосылок учебной деятельности детей, как** умение слушать и запоминать поставленную задачу, устное объяснение, образец; умение анализировать способ действий, применять его для решения поставленной задачи; умение контролировать свои действия, оценивать задания и результаты деятельности.

Сюжетно-ролевая игра **обеспечивает непрерывность образовательного процесса, содержательно связана как с предшествующими ей видами детской деятельности** (рассматривание иллюстраций сюжетов о школьной жизни, беседы «О правилах поведения в школе», «Чем мы любим заниматься?», «Правило» - значит делать правильно» и др., чтение цикла коррекционных сказок М.А. Панфиловой «Лесная школа»), **так и с последующими формами**

**работы** (беседы «Кто такой учитель?», «Игры в школе», продуктивная деятельность «Макет школы», рисование «Школьная прогулка»). Данная игра вариативна по своему содержанию в зависимости от выбранной коррекционной сказки из цикла М.А. Панфиловой. Например, блок «Сказки об отношении учеников к вещам» или блок «Сказки о здоровье и о том, как стать большим». Игра направлена не только на периодическое повторение, но и на развитие, обогащение новыми сюжетами, ролями.

**Участниками игры** являются дети старшего дошкольного возраста с задержкой психического здоровья (7 – 8 детей).

В группе организованы Центры развивающей предметно-пространственной среды, обеспечивающие формирование предпосылок учебной деятельности (**Приложение I**), каталог игр «Игротека» (**Приложение III**). Являясь непосредственными участниками сюжетно-ролевой игры, дети самостоятельно используют материалы данных Центров.

Для реализации игровой задачи, побуждения детей к игре были использованы такие методы и приемы, как моделирование ситуации, подбор ассоциаций, поощрение самостоятельности, сюрпризный момент, поисковый, словесный, наглядно-практический методы.

В процессе игры должны быть учтены индивидуальные особенности каждого ребенка, в частности, в выборе роли, его игровых действий, самореализации, продумывании игрового сюжета. Участники игры – это главные герои коррекционных сказок: Учитель Ёж, Зайчонок, Лисенок, Медвежонок, Волчонок, Белочка, Мышонок. Они являются носителями определенных заданных характеров, что важно учитывать при подготовке к игре (**Приложение II**). На их примерах дети продолжают знакомиться с нравственными качествами - доброта, трусливость, нетерпеливость и др.).

#### **Ожидаемые результаты проведения игры:**

- сформированность умения выстраивать новую последовательность событий, охватывающую разнообразное тематическое содержание;
- закрепление в игровой деятельности умения ориентироваться на партнеров – сверстников;
- сформированность навыка интерпретации определенного заданного текста сюжета, умение переосмысливать его;
- положительная динамика использования элементов позитивной модели поведения в реальной жизни, применения базовых школьных атрибутов;
- повышение уровня контроля детьми собственных действий, результатов деятельности, умения слушать и запоминать поставленную задачу, образец.

**Авторский подход к организации данной игры** - определение базовой основы сюжетно-ролевой игры – сказок «Лесная школа», создание системы характеристик особенностей персонажей сказок – участников игры позволяет предоставить дошкольникам широкий выбор ролей, сюжетов, переходов от одного вида деятельности к другому, смене атрибутов и обстановки, касающихся разных сторон школьной жизни.

# Содержание игры

## 1. Подготовительная часть игры

### Родители

- изготовление (сборание) индивидуальных и совместных коллекций (открытки, значки, любимые игрушки)

- консультации по формированию предпосылок учебной деятельности
- консультации «Коллекциони-рование в ДОУ и дома»

### Воспитанники

### Учитель-логопед, учитель-дефектолог

- речевые и дидактические игры по формированию предпосылок учебной деятельности в рамках НОД и режимных моментов
- работа по мнемотаблицам

### Воспитатель

- чтение коррекционных сказок М.А. Панфиловой «Лесная школа»; рассматривание особенностей характеров персонажей сказок;
- рассматривание иллюстраций о школе;
- беседы «Что такое школа?», «О правилах поведения в школе», «Кто работает в школе?» «Чем мы любим заниматься?», «Игры в школе», «Правило» - значит делать правильно!», «Школьные принадлежности или Порядок в портфеле», «Госпожа Аккуратность и колдунья Лень», «Зачем нужны домашние задания?»;
- просмотр мультипликационных фильмов «Приключения запятой и точки», «В стране невыученных уроков»;
- зарисовки понравившихся отрывков из цикла коррекционных сказок; - речевые игры «Скажи ласково», «Нелепицы», «Скажи наоборот», «Подскажи словечко»;
- изготовление эмблем-значков персонажей сказок М.А. Панфиловой – героев сюжетно-ролевой игры

- разработка рекомендаций для родителей по вопросам формирования предпосылок учебной деятельности дошкольников
- проведение совместных открытых мероприятий



## 2. Ход игры

п/п	Этапы сюжетно-ролевой игры	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Варианты развития сюжета
1.	Урок «Учимся играя»	Учитель Ёж Зайчонок Лисенок Белочка Волчонок Медвежонок Мышонок	Песочные часы «Школьная» мебель Звонок-колокольчик Книги с изображением школы Комплект блоков Дьенеша, палочек Кюизнера Образцы схем построек здания школы Эмблемы-значки ребят-зверят	<b>Звеним звонок</b> (колокольчик). Учитель Ёж здоровается с детьми, объявляет о предстоящей работе в «классе»: на данном этапе могут быть выбраны игровые задания с опорой на Центры развивающей предметно-пространственной среды группы, обеспечивающие формирование предпосылок учебной деятельности. <b>(Приложение I)</b>  Учитель Ёж объясняет задания, обговорив правила и условия постройки, показывает на примере (при необходимости – индивидуально): - Сегодня мы будем строить здание нашей школы. Нам понадобятся блоки разного размера, цвета, формы. После выполнения игрового задания Учитель Ёж предлагает детям поменяться местами и рассмотреть постройки соседей «по	Учитель Ёж может использовать ту же схему заданий, заменив Центр дидактических игр на Центр сенсорного развития или Центр игр-экспериментов.  Учитель Ёж предлагает детям работать в подгруппах, парами, что способствует укреплению положительных взаимоотношений в группе – «классе».

				парте». <b>Звонит звонок</b> (колокольчик), Учитель Ёж обращает внимание детей на значение звонка – настало время отдыха от «урока» – <b>перемена</b> .	
2.	<i>Перемена «Экскурсия в школьный музей «Наш Екатеринбург»</i>	Учитель Ёж Зайчонок Лисенок Белочка Волчонок Медвежонок Мышонок Экскурсовод Крот	Ранее организованный мини-музей, в основе которого предметы совместной коллекции детей – фото, книги, альбомы о г. Екатеринбурге Костюм экскурсовода Крота	Учитель Ёж предлагает ребятам-зверьям посетить <b>«школьный музей»</b> . Здесь их встречает Экскурсовод Крот, который знакомит их с правилами поведения в музее. Он рассказывает о родном городе, его истории, достопримечательностях, значимых событиях Екатеринбурга. После рассказа Учитель Ёж предлагает детям озвучить, что им запомнилось из беседы Экскурсовода Крота. Ребята-зверья благодарят Крота. Учитель Ёж предлагает детям вернуться в «класс».	Учитель Ёж может использовать ту же форму деятельности, применив в качестве экспонатов мини-музея другие коллекции детей группы – открытки, значки.
3.	<i>Урок «Движения»</i>	Учитель Ёж Зайчонок Лисенок Белочка Волчонок Медвежонок Мышонок	Песочные часы Звонок-колокольчик Атрибуты Центра сохранения здоровья:	<b>Звонит звонок</b> (колокольчик). Учитель Ёж объявляет начало нового «урока» и предлагает новое подвижное задание-игру. В рамках данной формы работы важно акцентировать внимание на условиях и правилах проведения игры-задания.	Альтернативой подвижных игр здесь могут служить элементы физминутки – комплекса упражнений, сопровождаемых словесно.

			кубики, мячи, кегли Музыкальное сопровождение в процессе имитации движений животных детьми	<p>Учитель Ёж просит «учеников» назвать основные правила поведения в школе, в частности, на занятии физкультурой.</p> <p>В процессе выбранной формы деятельности могут быть выбраны игры с опорой на созданный в группе «Каталог подвижных игр». Здесь важно учитывать особенности тематического планирования.</p> <p>Например, «Воробышки и кот», «Космонавты», «У медведя во бору».</p> <p>Далее Учитель Ёж предлагает ребятам-зверьям поиграть в кругу и изобразить соседа (походка Медвежонка, прыжки Белочки, Зайчонка, бег Волчонка).</p> <p><b>Звонит звонок</b>, Учитель Ёж объявляет о завершении «урока».</p>	Учитель Ёж предлагает детям в кругу повторить за ним заданные движения. Здесь может быть использован комплекс гимнастики для дошкольников.
4.	<i>Рисование «Дорога домой»</i>	Учитель Ёж Зайчонок Лисенок Белочка Волчонок Медвежонок Мышонок	Доска для рисования Атрибуты Центра «Талантливые пальчики»: акварельные краски, кисти, цветные карандаши,	<p>Учитель Ёж напоминает о том, что после школы все дети идут домой и предлагает каждому вспомнить собственный маршрут от «школы» до дома.</p> <p>В процессе данной формы деятельности педагог оказывает непосредственную помощь детям – в определении названий улиц, номеров домов и квартир, примерном</p>	Альтернативой данной формы деятельности может служить «прогулка после школы» - режимная прогулка на участке с обсуждением маршрута «от школы-детского сада до дома».

			восковые мелки	расположении опознавательных зданий (магазинов, парков). Дети создают собственные маршруты, опираясь на помощь со стороны педагога и личный опыт; самостоятельно выбирают атрибуты художественного творчества для рисования – акварельные краски, цветные карандаши, восковые мелки. Далее детям предлагается озвучить, что они нарисовали.	
--	--	--	----------------	--	--

### 3. Завершение игры:

- переход к другим видам деятельности: создание плакатов «Правила поведения в Лесной школе», конструктивная деятельность - «Мастерская по изготовлению макетов школы», изготовление альбома «Школьные атрибуты».
- дальнейшее выстраивание сюжетной линии игры. Например, после школы ребята-зверята посещают Городскую Филармонию, организуют «День Открытых дверей в школе» для детей других групп, экскурсия в общеобразовательную школу, знакомство с учениками.

### Литература

1. Аверина И.Е. Физкультурные минутки и динамические паузы в ДОУ. – М.: 2007.
2. Виноградова Н.А. Сюжетно-ролевые игры старших дошкольников. – М.: 2011.
3. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя/сост. А.К. Бондаренко. М.: 1990.
4. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности. – М.: 2012.
5. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М., 1996.
6. Кильпио Н.Н. 80 игр воспитателю детского сада. – М.: 1974.
7. Панфилова М.А. Школа. Сказки для детей. – М.: 2014.
8. Смирнова, Е. О. Сюжетно-ролевая игра. – М., 1997.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры – М.: 1999.



**Центры развивающей предметно-пространственной среды, обеспечивающие реализацию формирования предпосылок учебной деятельности посредством игровых технологий**

- ✓ *Центр дидактических игр*  
Набор игр по методике Никитиных: «Сложи узор», «Кубики для всех», «Уникуб»; логические блоки Дьенеша, Палочки Кюизнера, Танграм)
- ✓ *Центр игр Монтессори*  
Рамки-застежки, комплект игр с вкладышами, тетради для подготовки к письму, альбом «Узоры Монтессори», игра «Семицветик»
- ✓ *Центр развивающих игр*  
Пальчиковые игры, игры на развитие зрительного восприятия, внимания, памяти, на классификацию предметов, на развитие логического мышления, на пространственное ориентирование; математические игры
- ✓ *Центр сенсорного развития*  
Цветные вкладыши, плашки, развивающая игра «Цвет, форма, размер», цветная геометрическая мозаика, наборное полотно с цветными геометрическими формами, игра для творчества «Цветняшка», дидактический материал
- ✓ *Центр игровых двигательных модулей*  
Настольный мягкий модульный конструктор, игровые двигательные модули
- ✓ *Игры-эксперименты*  
Альбом игр-экспериментов, материалы для проведения экспериментов

**Таблица особенностей характеров персонажей коррекционных сказок М.А. Панфиловой**

<b>Персонаж сказок</b>	<b>Особенности характера</b>
<i>Учитель Ёж</i>	Мудрый, умный, веселый, добрый
<i>Зайчонок</i>	Боязливый, беспокойный
<i>Волчонок</i>	Смелый, находчивый
<i>Лисенок</i>	Любопытный, дружелюбный
<i>Медвежонок</i>	Неуверенный в себе, ленивый
<i>Мышонок</i>	Хвастливый, нетерпеливый
<i>Белочка</i>	Неусидчивая, забывчивая, озорная

## Игротека

1. Игры, направленные на получение знаний об окружающем и предметном мире, его свойствах и отношениях в нём	2. Игры, направленные на освоение действий разного характера (обследовательские, экспериментальные, моделирующие и алгоритмические) с предметами	3. Игры, направленные на развитие стремления к творческому преобразованию предметного мира
<p>«Что лишнее?»                      «Определи место предмета»                      «Чудесный мешочек»                      «Что предмет расскажет о себе?»                      «Волшебный поезд»                      «Транспортные состязания»                      «Магазин посуды»                      «Чей детеныш?»                      «Петрушка идет трудиться»                      «Петрушка в спортивной форме»                      «Путешествие в прошлое стула»                      «На чем мы путешествуем?»                      «Путешествия с Айболитом»                      «Мой веселый звонкий мяч»                      «Зоологическое лото»                      «Ботаническое лото»                      «Кто летает, бегают, прыгает?»                      «Нужно - не нужно»                      «Узнайте по описанию»                      «Съедобное – несъедобное»                      «Что лишнее?»                      «Волшебная палочка»                      «Узнай по голосу»                      «Кто как кричит?»                      «Подскажи словечко»                      «Кто как передвигается?»                      «Горячий – холодный»                      «Что бывает круглым?»</p>	<p>«Путаница»                      «Найди пару»                      «Скажи, как использовать предмет»                      «Нам игрушку принесли»                      «Где можно использовать?»                      «Есть ли колесики?»                      «Лежит, висит или стоит?»                      «Тонет или нет?»                      «Больше человека или нет?»                      «Где находится - в помещении или на улице?»                      «Для чего человек сделал этот предмет?»                      «Игры с соломинкой»                      «Что в коробке?»                      «Что звучит?»                      «Музыка или шум»                      «Починим игрушку»                      «Веселые человечки играют»                      «Наши помощники»                      «Бумага: какая она?»                      «Определи дерево»                      «Почему птицы могут летать, а человек нет?»                      «Волшебный материал»                      «Когда это бывает?»                      «Волшебные лучи»                      «Теневой театр»                      «Мы - фокусники»                      «Угадай-ка»                      «Как согреть руки?»                      «Что изменилось?»                      «Собери мозаику»                      «Кто кем был?»                      «Земля, вода, воздух»                      «Что выше?»                      «Что умеет делать?»                      «Чем был - чем стал»                      «Почему тает снег?»                      «Где будут первые проталинки?»                      «Нужен ли зимой растениям снег?»</p>	<p>«Собери предмет»                      «Петрушка идет рисовать»                      «Какими предметами ты украсишь комнату?»                      «Родственники стекла»                      «Мир бумаги»                      «Мир тканей»                      «Вкусный опыт»                      «Коробка с секретом»                      «Мир металлов»                      «Мир пластмасс»                      «Фантазеры» («Сочини рассказ»)                      «Обложки любимых книг»                      «Кляксы»                      «Что было, если бы...?»                      «Все в мире перепуталось»</p>

**Фотоотчет о проведении игры**



*«Урок «Учимся, играя»*



*«Перемена - Экскурсия в школьный музей «Наш Екатеринбург»»*





*«Урок Движения»*



*Рисование «Дорога домой»*



## Салова Е.В. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Санаторий»

*Салова Елена Викторовна,  
воспитатель МБДОУ – детский сад №7*

### **Пояснительная записка**

Традиционно в отечественной психологии понятие ролевой игры связывается с дошкольным возрастом. По мнению Л.С. Выготского, в период школьного детства жизнь ребенка проходит в условиях опосредованной, а не прямой связи с миром, и ведущей деятельностью в этом возрасте является игра. Через игру ребёнок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный мир.

Подражание взрослым в игре связано с работой воображения. Ребёнок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления из жизни с личным опытом. В сюжетно-ролевой игре ребенок учится налаживать контакты с самыми разными людьми в самых разных ситуациях. Игра учит достоинству, терпению, ролевому поведению, умению учитывать характер собеседника, его интересы, потребности, чувствовать, когда общение не понято, умение говорить или выступать по очереди.

Таким образом, игра важна и для подготовки ребенка к будущему, и для того, чтобы сделать его настоящую жизнь полной и счастливой. Чтобы выполнить эту задачу, необходимо создать в детских садах все условия для разнообразных игр, внимательно, с уважением относиться к ним, вдумчиво, умело руководить ими.

Для развития игровой деятельности необходимо создание предметно-развивающей среды.

Обогащение детей знаниями и опытом деятельности происходит в быту, образовательной деятельности, на прогулке, во время чтения книг, просмотра передач. Ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений, у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения её содержания.

Перед воспитателем старших дошкольных групп встает необходимость разрабатывать такие сюжетно-ролевые игры, в которых происходит усложнение замысла игры и обогащение ее содержания. В этом и состоит актуальность данной методической разработки сюжетно-ролевой игры «Санаторий», где объединяются уже знакомые детям роли, даются знания о новых профессиях и их взаимодействии. Дети уже умеют играть в «Больницу», и теперь в новой игре предусмотрена большая вариативность ролей и сюжетов, позволяющая поддерживать детскую самостоятельность и инициативность.

**Цель:** формирование умения отображать в сюжетно-ролевой игре разнообразие действий, связанных с профессией работников санатория.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- учить комбинировать знания, полученные из разных источников, отражать их в едином сюжете игры;
- обогащать и расширять словарь детей;
- познакомить с профессиями работников санатория.

**Развивающие:**

- побуждать детей самостоятельно распределять роли, подготавливать необходимые условия;
- создавать условия для творческого самовыражения;
- способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений.

**Воспитательные:**

- формировать навыки культурного поведения в общественных местах, уважительного отношения к друг к другу;
- формировать навыки здорового образа жизни.

**Ожидаемые результаты:**

- Обогащение и расширение словарного запаса;
- Развитие диалогической и монологической речи;
- Совершенствование и расширение игровых умений детей;
- Появление умения налаживать и регулировать контакты в совместной игре: договариваться, мириться, убеждать, действовать;
- Получение знаний о специалистах, работающих в санатории;
- Ролевое общение.

**Участники игры:** воспитанники, воспитатель, родители.



## Содержание игры

### 1 этап: Подготовительный

Формы работы	Содержание
<b>1. Образовательная деятельность.</b>	<p>1. Социально-коммуникативное развитие: беседы на тему профессий санатория, рассматривание рисунков «Предметы гигиены», «Уход за телом», «Формирование основ здорового образа жизни», раскрашивание тематических рисунков «Витамины», «Полезные продукты».</p> <p>2. Познавательное развитие: рассказы детей о посещениях санатория, беседы на тему «Санатории Урала», «Детские санатории».</p> <p>3. Речевое развитие: рассказы «Как я отдыхал летом», «Профессия моих родителей», чтение стихотворений о профессиях, здоровом образе жизни, рассказов о здоровье и безопасности.</p> <p>4. Художественно-эстетическое развитие: рисование «Делаем зарядку», лепка «Витаминные продукты», аппликация «Доктор».</p> <p>5. Физическое развитие: утренняя гимнастика, динамические паузы, пальчиковые игры.</p>
<b>2. Совместная деятельность с детьми в режимных моментах.</b>	<p>1. Игровая деятельность: Сюжетно-ролевые игры: «Поликлиника», «Парикмахерская», «Кафе», «Библиотека». Дидактические и настольные игры: «Профессии», «У кого что?», «Маленький парикмахер», «Предметы ухода за телом».</p> <p>2. Коммуникативная деятельность: Разучивание стихотворений о профессиях. Рассказ детей «Хочу быть здоровым».</p> <p>3. Познавательно-исследовательская деятельность: Проект «Что я знаю о санатории».</p>
<b>3. Самостоятельная деятельность.</b>	<p>1. Раскрашивание раскрасок «Все работы хороши», «Овощи и фрукты», «Что мы едим?».</p> <p>2. Настольные и дидактические игры: «Профессии», «У кого что?», «Собери картинку», «Кто что делает?».</p> <p>3. Сюжетно-ролевые игры: «Поликлиника», «Парикмахерская», «Кафе», «Библиотека».</p>
<b>4. Взаимодействие с семьёй.</b>	<p>1. Совместное изготовление атрибутов для сюжетно-ролевой игры (журналы, талоны).</p> <p>2. Пополнение игровых центров атрибутами.</p> <p>3. Шитье спецодежды.</p> <p>4. Подборка стихов о профессии, заучивание их дома.</p>

**2 этап: Основной**

<b>Структура игры</b>	<b>Задачи</b>	<b>Методические приемы, используемые в игре</b>
<b>1. Замысел игры, постановка игровых целей и задач</b>	Формировать умение словесно обозначать игровую роль. Реализовывать специфические ролевые действия. Формировать умение комбинировать события в общем сюжете.	Объяснение роли и необходимых действий. Рассказать о взаимодействии ролей с партнерами (парикмахер – клиент, администратор – клиент, врач – медсестра – больной и т.д.). Рассказать о сюжетной линии до начала игры (обговаривать, учитывать желания).
<b>2. Общая стратегия игрового взаимодействия</b>	Создать условия для возникновения игры. Включать детей в ролевое взаимодействие.	Вступительная беседа о работе санатория. Вовлечение в игру детей, предлагая новые игровые события на основе их роли
<b>3. Содержание игры</b>	Участвовать в распределении ролей, распланировать действия и составить план игры.	Рассказ о том, что необходимо делать каждому, построение ролевого диалога и словарный минимум представлены далее.
<b>4. Сюжет игры</b>	Если понадобится помочь в развитии сюжетной линии, способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений.	Направление развития сюжета с помощью взятой на себя роли. Поощрять самостоятельность детей. Следить за соблюдением правил игры, советовать, направлять действия малоактивных детей. Общий сюжет игры представлен далее.
<b>5. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре</b>	Соблюдение правил, выполнение ролей. Взаимосвязь с партнером. Изменение ролевого действия.	Принятие второстепенной роли. Руководство организацией игрового пространства.

### 3 этап: Заключительный

<b>Итог</b>	<b>Участие детей в обсуждении проведенной игры, методы и приемы</b>	<b>Подведение итогов игры с детьми. Предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета. Диагностика игровых умений.</b>
Обсуждение и оценка проведенной игры	Принимают активное участие в обсуждении проведенной игры. Оценивают результаты речевого общения во время игры.	Подведение итогов игры. Диагностика игровых и речевых умений.

### Построение ролевого диалога

<b>Роли</b>	<b>Ролевые действия</b>	<b>Игровой материал</b>
Администратор	Встречает клиентов, рассказывает о санатории, услугах, знакомит с правилами, дает талоны на услуги.	Журнал регистрации клиентов, талоны на посещение врача, физического инструктора, столовой, библиотеки (разных цветов).
Врач	Проводит осмотр, опрашивает о жалобах, назначает лечение, выдает талоны на посещение массажиста и косметолога.	Карточки пациентов, талоны на лекарства, уколы, посещение массажиста, косметолога, фонендоскоп, термометр, очки, шпатель, печать.
Медсестра	Выполняет назначения врача, проводит процедуры, помогает врачу.	Шприцы, лекарства, бинт, вата, стаканчики, грелка, скальпель, капельница, флаконы, ножницы, пинцет.
Тренер по фитнесу	Проводит занятия по физической культуре, дает рекомендации по ведению здорового образа жизни.	Кегли, мяч, скакалка, кольцоброс, городки.
Массажист	Делает массаж, отмечает в талоне посещение.	Печать, флаконы, мази, массажные шарики.
Парикмахер	Получает заказ клиента, делает прическу, моет голову, сушит феном, подстригает, дает	Расческа, ножницы, фен, заколки, ободки, зеркало, резинки, шампунь, средства

	советы.	для волос, бигуди, журналы.
Мастер по маникюру	Получает заказ клиента, делает маникюр.	Пилочка, лак, крем для рук, ножницы, журналы.
Косметолог	Получает заказ клиента, делает процедуры, дает советы по уходу за лицом и телом.	Крем, мазь, вата, бинт, журналы.
Повар	Готовит пищу.	Посуда, продукты, столовые приборы, полотенце.
Официант	Накрывает на стол, приносит готовые блюда, принимает заказ, убирает грязную посуду.	Столовая посуда, чашки, стаканчики, столовые приборы, салфетки.
Кассир	Принимает плату за услуги, дает сдачу, выдает чек.	Касса, деньги, чеки.
Горничная	Убирает, меняет полотенца, моет инструменты.	Ведро, швабра, тряпочки, средства для мытья.
Библиотекарь	Выдает литературу, журналы.	Книги, журналы, раскраски, настольные и дидактические игры.
Клиент	Делает заказ, расписывается за него, проверяет, благодарит за работу.	Деньги, кукла (ребенок), игрушки.

### Словарный минимум

<b>Профессии</b>	Администратор, врач, медсестра, тренер по фитнесу, повар, официант, библиотекарь, массажист, косметолог, мастер по маникюру, парикмахер, горничная.
<b>Орудия труда</b>	Медицинские инструменты, спортивный инвентарь, книжная продукция, инвентарь для уборки, инструменты.
<b>Трудовые действия</b>	Отвечать, руководить, обслуживать, предложить, встречать, провожать, стричь, укладывать, украшать, выдавать, рекомендовать, делать массаж, лечить, опрашивать.
<b>Качества труда</b>	Вежливо, внимательно, аккуратно, чисто, уютно, умело, ответственно, успешно.
<b>Общественная значимость</b>	Качественно обслуживать клиентов, информировать правдиво



<b>Результат труда</b>	Качественное обслуживание клиентов, вести здоровый образ жизни
<b>Вежливые слова и выражения</b>	Здравствуйте, добрый день, доброе утро, добрый вечер, до свидания, всего доброго, извините, пожалуйста, будьте добры, спасибо, разрешите, прошу вас, до встречи

### **Общий сюжет игры**

Клиент приезжает в санаторий для того, чтобы укрепить свое здоровье, пройти лечение от какого-либо заболевания (на усмотрение ребенка), научиться вести здоровый образ жизни, правильно ухаживать за своим телом, приобрести навыки здорового питания.

Администратор встречает клиента, выдает ему талоны, отмечает в журнале и объясняет, что ему необходимо делать в первую очередь, провожает до кабинета врача, информирует о времени посещения тренера по фитнесу, рассказывает о дополнительно работающих специалистах (парикмахер, мастер по маникюру, библиотекарь).

Врач опрашивает о жалобах клиента, осматривает его, измеряет температуру, слушает фонендоскопом, назначает лечение, выдает талоны к специалистам.

Клиент выполняет назначения врача и выбирает посещение дополнительных специалистов по своему выбору.

Физический инструктор проводит групповые и индивидуальные занятия по физической культуре, гимнастике, спортивным играм, проводит беседу на темы здорового образа жизни и правильного питания.

Массажист делает массаж, учит обращаться с массажными шариками, проводит сеансы групповых занятий с ними.

Парикмахер ухаживает за волосами, делает прически, рассказывает о правилах гигиены тела.

Маникюрист делает маникюр, ухаживает за руками и учит делать это клиента.

Косметолог делает маски, дает советы по уходу за телом и лицом.

Повар и официант выполняют работу по приготовлению пищи, сервировке стола, а также рассказывают о продуктах, приносящих пользу здоровью.

Горничная может помогать всем персонажам.

Клиент может в свободное от процедур время посетить библиотеку, где читает литературу, играет в настольные игры.

### **Аннотация**

Сюжетно-ролевая игра «Санаторий» отвечает основным принципам дошкольного образования, утвержденным Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, а именно:

– в процессе подготовки игры и непосредственно во время самого действия формируются познавательные интересы и познавательные действия ребенка;

– сюжетно-ролевая игра предназначена для старших дошкольников, что предполагает соответствие возрасту и особенностям развития данной категории детей;

– учитываются желание и инициатива ребенка в ходе игры (может предложить свой вариант развития игровых событий, выбрать, кем хочет быть), проявляя при этом свою индивидуальность и активность;

– дети и взрослые активно сотрудничают как при подготовке, так и во время игры, что соответствует принципу содействия и сотрудничества;

– происходит взаимодействие с семьей при изготовлении реквизита и атрибутов игры, в познавательно-исследовательской деятельности при предварительной работе;

– учитываются региональные особенности в части бесед с детьми.

Также решаются задачи, поставленные стандартом:

– охрана и укрепление физического и психического здоровья детей, в том числе их эмоционального благополучия;

– создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями;

– объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс;

– формирование общей культуры детей, в том числе ценностей здорового образа жизни.

Разработанная сюжетно-ролевая игра «Санаторий» интегрирует различные виды деятельности детей в соответствии с образовательными областями:

1) Социально-коммуникативное развитие: в ходе игры дети усваивают нормы и ценности, принятые в обществе, – уважительное отношение к партнерам по игре, правила игры, активно взаимодействуют друг с другом и взрослым, проявляют инициативу и творческую активность, ищут пути решения проблем и поставленных задач;

2) Познавательное развитие: игра предполагает предварительную работу, направленную на развитие познавательного интереса детей к профессиям, здоровью, правильному питанию;

3) Речевое развитие: происходит обогащение активного словаря, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи и речевого творчества;

4) Художественно-эстетическое развитие: предполагается при подготовке к игре – лепка, рисование, аппликация;

5) Физическое развитие: в ходе игры происходит становление ценностей здорового образа жизни, овладение элементарными нормами и правилами (в питании, двигательном режиме, при формировании полезных привычек и др.).

## Литература

1. Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. М., 2009.
2. Калининченко А.В., Миклаева Ю.В. Развитие игровой деятельности дошкольника. М: Айрс-Пресс, 2004.
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. «Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2000.
4. Недоспасова В.А. Растем, играя: средний и старший дошкольный возраст. М., 2002.
5. Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013г. №1155.
6. Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В., Краснокуекова. Ростов на Дону. 2010.

Приложение 1

### Фотоотчет о проведении сюжетно-ролевой игры «Санаторий»















# Мельникова Н.О. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Семейная поездка на дачу»

Мельникова Наталья Олеговна,  
воспитатель МБДОУ – детский сад № 8

## Пояснительная записка

Игровая деятельность вносит огромный вклад в развитие личности дошкольника. Именно в игре наиболее полно отражается общественная жизнь детей, происходит формирование детского общества. Организация детских сюжетно-ролевых игр определена задачами, поставленными Федеральным Государственным стандартом дошкольного образования и направлена на «развитие личности детей дошкольного возраста в различных видах общения и деятельности с учетом их возрастных индивидуальных психологических и физиологических особенностей».

Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника. Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия. В процессе игры может меняться сюжет, могут появляться новые персонажи, новые атрибуты; новый неожиданный поворот может увести игру в совершенно иное русло, далёкое от первоначальной задумки.

У традиционных сюжетно-ролевых игр появился соперник – компьютерные игры. При всех их достоинствах нельзя не заметить, что в большинстве случаев это «стрелялки», смысл которых в «уничтожении врага», а это способствует нарастанию агрессивности в детской среде. В игре со сверстниками, как в ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста, активно формируются или перестраиваются психические процессы, и здесь очень важна роль педагога, которая заключается в поддержании инициативы, помощи в составлении сюжета, в выполнении различных действий, разрешении конфликтных ситуаций, ненавязчивых подсказках. Умелый «невидимый» партнер, умеющий деликатно повернуть игру в русло доброжелательности, – вот кем должен быть воспитатель в игре.

## Конспект сюжетно-ролевой игры в старшей группе «Семейная поездка на дачу»

**Цели:** приобщение дошкольников к семейным ценностям, ценности труда, развитие социального поведения, развитие коммуникативных навыков.

**Задачи:**

1. Моделирование уважительных и доброжелательных отношений в семейном коллективе.
2. Расширение представлений об окружающем мире:
  - знакомство с видами деятельности на даче;
  - закрепление знаний о последовательности выращивания плодово-ягодных культур;
  - закрепление знаний о столярных инструментах, их назначении;

- закрепление знаний о правилах сервировки стола.

3. Развитие творчества: собственноручное изготовление атрибутов, использование предметов-заменителей, импровизация в игровых действиях.

### ***Подготовка к игре:***

а) расстановка стульев (импровизированная машина), упаковка и раскладывание продуктов (фрукты, овощи и пр.) по сумкам, укладывание садово-огородного инвентаря (лопаты, грабли, ведерки, совочки и пр.), приведение в порядок чемодана с инструментами;

б) сооружение дачных построек в группе: стол для инструмента, обеденный стол, кухонный уголок и т.д.;

в) беседа с детьми на темы: «Труд взрослых», «Молодая семья», «Что можно посадить на огороде»;

г) чтение стихотворения «Дача», автор Деньков Д.А.;

д) рассматривание иллюстраций с изображениями дачного труда и отдыха.

### **Показ игровых действий:**

- возможные действия в огороде: копать, сажать, полоть, поливать, собирать урожай, наблюдать результаты труда, выражать радость, сохранять урожай, перерабатывать и заготавливать, угощать семью, соседей, друзей.

- использование столярных инструментов: молоток, пила, рубанок, тиски и т.д.

Обучение плавному переходу от основного сюжета к сопутствующим: перенос игровых действий из зоны в зону, переход от одних игрушек к другим.

Закрепление знаний по правилам поведения в автомобиле: взрослый за рулем, на переднем сидении только взрослые, дети сзади, перед отправлением в путь всем необходимо пристегнуть ремни безопасности.

***Перспективный план подготовки к игре «На даче».*** Распределение ролей. Атрибуты. Игровые действия. Речевые обороты.

***Основной сюжет.*** Работа на даче. Действующие лица: папа, мама, бабушка, дедушка, сын, дочь, гости.

Выгружается из машины садовый инвентарь, продукты, посуда.

Действия: копаем, сажаем, поливаем, рыхлим, полем, собираем урожай.

Речевые обороты: «Ну-ка вместе, ну-ка дружно!», «помоги, пожалуйста», «возьми, пожалуйста», «нужна помощь?», «какие молодцы!», «большое спасибо!»

### ***Сопутствующие сюжеты:***

1) подготовка к поездке, укладывание в автомобиль необходимых вещей, непосредственно поездка, любование пейзажами;

Участники: вся семья.

2) Работа в столярной мастерской. Участники: дедушка, папа, старший сын.

Речевые обороты: «Забиваем гвозди», «смотри-ка, сынок!», «попробуй сам!»



3) Приготовление пищи. Участники: мама, бабушка, дочь. Речевые обороты: «варим обед», «кипятим чай», «моем посуду», «вытираем стол», «включи, пожалуйста», «помоги, пожалуйста», «почисти картошку», «все к столу!», «приятного аппетита», «спасибо!», «кто помоеет посуду?»

4) Дочки-матери. Девочка - мама, кукла - лялька. Действия: пеленать, кормить, спать укладывать. Речевые обороты: «Ты моя хорошая», «давай кушай», «глазки закрывай, баю-бай».

### **Ход игры**

Воспитатель вводит в игровую ситуацию, создает соответствующее позитивное настроение. Чтение стихотворения «Дача» (авт. Деньков А.В.)

ОСМОТРИСЬ НА ДАЧЕ ЛЕТОМ,  
ВСЕ ПО-ЛЕТНЕМУ ОДЕТО:  
И ШИПОВНИК С РОЗОЮ,  
И ДУБОК С БЕРЕЗОЮ.

ВСЕ ПОДОБРАНО НА СЛАВУ.  
ВОТ ПРИДУМАЛА ЗАБАВУ  
ОДЕВАТЬСЯ КАК МОДЕЛЬ  
В УГОЛКЕ ЗА ДУБОМ ЕЛЬ!

РЯДОМ ЯБЛОНЬКА СМЕЁТСЯ,  
СЛОВНО БАРЫШНЯ СТОИТ,  
ВОТ ЕЩЕ РАЗ УЛЫБНЕТСЯ,  
И РУМЯНЫМ УГОСТИТ.

ВЕЧЕР, ЛЕТО ДА НА ДАЧЕ...  
ХОРОШО НА ДАЧЕ ЛЕТОМ.

Беседа на тему: «Моя семья», «Труд взрослых в огороде». Как правило, основной работой в огороде является выращивание и посадка плодово-ягодных культур, сбор урожая, поэтому необходимо с детьми обсудить, что растет на огороде, рассмотреть овощи, фрукты, ягоды, которые присущи нашему климату.

Воспитатель предлагает детям ответить на ситуативный вопрос: чем еще можно заняться на даче, кроме работы в огороде? В ходе обсуждения и предложений уточняются действия. В этом случае воспитателем осуществляется показ игровых действий, описанных выше. Рассматриваются иллюстрации, с изображением данных видов труда и отдыха.

Как видим, большая группа детей может разделиться на несколько маленьких, при этом не умаляется значимость ни одной из групп, никто не чувствует своего превосходства, а значит, не должно быть всплеска негатива.

Распределение ролей. Дети самостоятельно выбирают роли. Воспитатель наблюдает и подсказывает, чтобы избежать каких-либо конфликтных ситуаций; предлагает объединиться в подгруппы по 5-6 человек по принципу «кто с кем дружит» или по считалочке. Сюжет можно проигрывать несколько раз в разных составах. Обязательно сообщить детям, что они могут проявить себя в любой роли, что игру можно повторять неограниченное количество раз в различных вариациях.

### ***Оформление игрового пространства.***

- Определение места игры: группа или участок на улице.
- Распределение зон на территории: гараж, автомобиль, огород, кухня, столярная мастерская.
- Расстановка необходимых атрибутов в каждой зоне.

### ***Игровые действия.***

Участники усаживаются в автомобиль. Укладывают багаж, пристегиваются. «Взрослые» помогают «детям». За руль садится папа. Ведут беседу, обсуждают маршрут, возможные места остановки.

\* Приехали. «Взрослые» помогают «детям» выйти из автомобиля, достают багаж. Делятся на подгруппы. Одна подгруппа детей достает садовый инвентарь, перемещается в зону «огород»: лопатой копают огород, засеивают, поливают. Пропалывают грядки. Собирают созревший урожай. Все происходит с элементами взаимного обучения и поддержки.

\* В огороде остаются участники-мальчики, участницы-девочки перемещаются в зону «кухня». На кухне готовится обед, Моют, чистят овощи, кипятят чайник. Накрывают на стол. Зовут обедать оставшихся в огороде участников. Все обедают. Девочки остаются мыть посуду, мальчики перемещаются в зону «столярная мастерская». Самостоятельно выбирают вид деятельности с использованием инструментов, распределяют роли.

\*Тем временем девочки кормят, пеленают, укладывают спать своих «малышей», роль которых исполняют куклы.

В случае возникновения конфликтных ситуаций в ходе игры воспитатель включается в сюжет, например, в роли председателя дачного товарищества, что подразумевает его компетенцию в разрешении любого спора.

### ***Окончание игры.***

Окончание выходного дня на даче предполагает беседу-обсуждение, что удалось сегодня, а что нет; какие интересные события происходили. Переход к другому виду деятельности, например - лепка, рисование. В случае игры на участке – завершение прогулки (режимный момент).

### **Оценка игры.**

В ходе игровых действий воспитатель наблюдает и оценивает заинтересованность детей игрой по следующим параметрам:

- активность внутри сюжета,
- желание перейти от сюжета к сюжету,
- желание остальных участвовать или организовывать похожий сюжет параллельно.

После игры рекомендуется сменить вид деятельности на более спокойный.

Беседа: что понравилось, а что не очень, что хотели бы изменить, дополнить, какие сюжеты можно включить еще.

Тематическое рисование: «Кем я хочу быть в игре «На даче»»

### **Литература**

1. Елжова Н.В. Методическая копилка для педагогов дошкольного образовательного учреждения. – Ростов н/Д: Феникс, 2009. 250с.
2. Сборник подвижных игр. Для занятий с детьми 2-7 лет/ авт.-сост. Э.Я. Степаненкова – М: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2015. 144с.
3. Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Ростов н/Д: Феникс, 2008.-251 с.

## *Методические разработки игровых форм образовательной деятельности*

В этот раздел включены разработки, в которых элементы сюжетно-ролевых игр (сюжет, роль, игровые материалы, костюм и пр.) сопровождают познавательную деятельность или развлечения. Основной деятельностью в них являются экспериментирование, прохождение квеста, театрализация, а игровые формы придают этой деятельности увлекательный характер, вводят ее в смысловой контекст, поддерживают детскую инициативу и самостоятельность.

### **Михеева А. М. Методическая разработка игры с детьми старшего дошкольного возраста «Квест-игра с Дашей-путешественницей в стране сказок»**

*Михеева Альфия Маратовна,  
воспитатель МБДОУ – детский сад №36*

#### **Пояснительная записка**

Дошкольный возраст – начальный этап приобретения общественного опыта. Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей и саморазвития. Игра в отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми (А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, Л. А. Венгер, А. П. Усова).

Педагогически правильно выстроенная игра способствует решению задач развития личности ребенка, поставленных федеральным государственным стандартом дошкольного образования: создает возможности раскрытия способностей, склонностей ребенка, сохранения его уникальности и самобытности.

Среди широко используемых в практике детей дошкольного возраста игровых технологий можно выделить квест-технологии. Квест-игры - одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Само понятие «квест» или приключенческая игра – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Дальнейшее развитие квест-игры, как альтернативы компьютерным играм, позволяло одновременно активно вживую общаться с друзьями и играть.



*Цель игры:* повышение познавательной активности детей через квест-игру, формирование самостоятельности и инициативы в различных видах деятельности.

*Задачи игры:*

- развитие навыков самостоятельного освоения и применения информации, развитие творческих способностей, развитие пространственного мышления и ориентации в пространстве;
- развитие коммуникативной активности через общение;
- воспитание любви к литературе;
- создание положительного эмоционального фона.

*Предварительная работа:* Чтение сказок: «Золушка», «Красная шапочка». Ш. Перро. «Вини-пух и Все, Все, Все» А. Милн (отрывки). Русская народная сказка «Колобок». Русская народная сказка «Три медведя» в пересказе Л.Н. Толстого. «Дюймовочка» Г. Х. Андерсен. «Золотой ключик, или приключения Буратино» А. Н. Толстой.

*Вид игры:* игра-квест (линейного типа). Игроки получают основное задание (карту), перечень точек с подсказками, разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут.

*Сюжет и роли:* путешествие по карте. Участники – путешественники.

*Возраст детей:* 5-6 лет;

*Форма организации:* групповая;

*Форма проведения:* совместная деятельность.

*Демонстрационный материал и атрибуты:* «Карта», тематические картинки и карточки с подсказками, пазлы, музыкальное сопровождение, наклейки для каждого участника, обручи малые, дерево, ящик «Ощущений», показ слайдов «Даша-путешественница».

Из Бумаги - река. Игрушки: горшочек меда, золотой ключик, куклы «Золушка», «Даша-путешественница», обезьянка «Башмачок»,

*Игровые и дидактические методы и приемы, используемые воспитателем при побуждении к игре, ее организации и развитии, краткое содержание:*

При побуждении игры используется сюрпризный момент: кукла Даша-путешественница и друг Башмачок (из мультипликационного сериала для детей) предлагают пуститься в путешествие, чтобы помочь Золушке попасть на бал. Участники получают наклейки путешественников, «Карту» с этапами путешествия и подсказками для поиска потерянных подарков феи (платье и туфельки). При возникновении вопросов и трудных ситуаций дети обращаются за помощью к кукле Даше-путешественнице. Сюрприз по окончании игры: приглашение от Золушки на бал, танец под песню «Жук» из кинофильма «Золушка».

*Ожидаемый результат проведения игры:* каждый участник принимает на себя ответственную роль в прохождении этапов игры, что дает возможность почувствовать себя нужным, успешным, в любой момент взять на себя лидирующую роль и раскрыть свои способности и таланты. Дети, познакомившись с данным видом игры, могут впоследствии продолжить

развивать сюжет, либо придумать свой с новыми и разнообразными заданиями и этапами.

## **Содержание игры**

### **Подготовительная часть**

*Воспитатель:* Дети, а вы любите сказки?

Сегодня к нам пришла в гости ... (показывает куклу) угадайте, кто?

*Воспитанники:* Даша-путешественница и ее друг Башмачок.

*Воспитатель:* Даша рассказала, что в волшебной стране сказок случилась беда.

Отгадайте загадку и узнаете, с кем приключилось несчастье.

Я на балу никогда не бывала,

Чистила, мыла, варила и прядла.

Когда же случилось попасть мне на бал,

То голову принц от любви потерял.

Туфельку я потеряла тогда же.

Кто я такая? Кто тут подскажет?

*Воспитанники:* Золушка.

*Воспитатель:* Правильно. Золушка потеряла подарки феи - туфельки, платье - и теперь не может поехать на бал. Чтобы спасти Золушку, нужно отправиться в путешествие, пройти испытание и найти потерянные вещи. Кто готов вместе с Дашей и Башмачком отправиться в путешествие? (Выбираются участники игры, каждый получает наклейку путешественника).

### **Ход игры**

*Воспитатель:* Что нужно взять с собой в путешествие? (Примерные ответы: рюкзак, бинокль. Достается рюкзак, запись песенки «Я - рюкзак»).

Кого мы зовем, когда не знаем, куда идти? Карту!

(Включается песня про карту).

Посмотрите, ребята, Даше кажется, что на Карте отмечено место, куда надо попасть, чтобы найти потерянные подарки феи! Что тут у нас? Ага! Наша цель – замок, где ждет Золушка. Чтобы попасть в замок, надо преодолеть заколдованное болото, дикий темный лес и бурную реку; и только тогда мы поможем Золушке найти туфельки и платье и попасть на бал! Повторим: Болото - Темный лес- Бурная река!

Смотрите внимательно, ребята, вы где-нибудь видите болото? (Участники находят обручи, в них - пазлы).

Чтобы преодолеть заколдованное болото, надо прыгать по кочкам и собирать пазлы-подсказки. Так мы найдем потерянные вещи. Видите кочки? Нужно прыгать по ним! (Участники прыгают через обручи и собирают рассыпанные пазлы). Мы преодолели заколдованное болото. Теперь Нужно собрать пазлы в одну картинку (участники игры собирают пазлы). Что получилось? (Ответ: корзинка). Вы видите корзинку? Давайте поищем. (Участники игры ищут корзинку, в которой обнаруживают одну туфельку).

*Воспитатель:* Молодцы! Куда нам надо идти дальше?

*Воспитанники:* В Дикий Темный Лес!

*Воспитатель:* Вы видите темный лес? (Подходят к изображению дерева). Это волшебный лес. Чтобы найти потерянные вещи для Золушки, нужно отгадать волшебные предметы из сказок. (Под деревом участники находят ящик «Ощущений» с предметами). (Ответы: Горшочек меда, золотой ключик, туфелька Золушки). Какой из предметов поможет Золушке попасть на бал?

*Воспитанники:* Туфелька!

*Воспитатель:* Правильно! Возьмем с собой.

Ура! Мы миновали Темный Дикий Лес! Молодцы! Куда нам идти дальше? (Ответ: Бурная река). Вы видите Реку? (Подходят к полосе синей креповой бумаги – реке). Что надо, чтобы преодолеть бурную реку? (Ответы: перепрыгнуть, построить мост.). Вы видите доски? Это волшебная, сказочная река, чтобы построить мост через нее, нужно отгадать сказочных героев.

*Загадаю вам, ребятки,*

*Очень трудные загадки.*

*Отгадаешь, не зевай,*

*Дружно хором отвечай! (см. Приложение).*

После каждой отгаданной загадки через реку выкладывается доска из картона - мост. Теперь мост построен. Давайте возьмемся за руки и осторожно перейдем реку. На берегу участники находят мешок с платьем Золушки.

*Воспитатель:* Мы преодолели Бурную реку и нашли платье для Золушки. Итак, куда нам теперь идти?

*Воспитанники:* Остался замок!

*Воспитатель:* Вы видите замок? Там нас ждет Золушка. Участники находят замок и куклу Золушку, одевают на бал.

*Воспитатель:* Мы помогли Золушке попасть на бал. Она приглашает нас станцевать под любимую песню «Жук». Участники по желанию танцуют под музыкальное сопровождение.

### **Завершение игры.**

*Воспитатель:* Ребята, что мы сегодня делали? Где побывали? Что больше всего понравилось? (Ответы воспитанников).

Давайте попрощаемся с Дашей и Башмачком.

### **Аннотация**

Используемый вид сюжетно-ролевой игры в данной разработке – квест-игра.

Квест - это игра, в которой игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т.д. Кукла Даша-путешественница и друг Башмачок (из мультипликационного сериала для детей) предлагают пуститься в путешествие, чтобы помочь Золушке попасть на бал. Участники получают «Карту» с этапами путешествия и подсказками для поиска потерянных подарков феи (платье и

туфельки). Каждый участник может почувствовать себя нужным, успешным и раскрыть свои скрытые способности и таланты. Предназначено для дошкольников старшего возраста.

### Литература

1. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. – М.: Мозаика-Синтез, 2010. – 304 с.
2. Образовательный квест – современная интерактивная технология. Современные проблемы науки и образования / Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. – 2015. – № 1-2.

### Приложение

#### Загадки

1. Бабушка девочку очень любила,  
Шапочку красную ей подарила  
Девочка имя забыла свое  
А ну, подскажите, как звали ее?  
(Ответ: Красная шапочка)
2. Возле леса на опушке,  
трое их живет в избушке,  
там 3 стула, три подушки  
три кровати и три кружки,  
угадайте без подсказки  
кто герои этой сказки?  
(Ответ: Три медведя)
3. На сметане мешан, на окошке стужен,  
круглый бок, румяный бок  
покатился  
(Ответ: Колобок)
4. Появилась девочка в чашечке цветка.  
А была та девочка чуть больше ноготка.  
В ореховой скорлупке девочка спала.  
Вот какая девочка. Как она мала!  
Кто читал такую книжку,  
Знает девочку малышку?  
(Ответ: Дюймовочка)



## Ульянова М.В., Попова Е.В. Методическая разработки логопедических занятий в форме сюжетно-ролевой игры «Поездка в театр»

Ульянова Марина Васильевна,  
Попова Екатерина Валерьевна,  
учителя-логопеды МБДОУ – детский сад  
комбинированного вида № 123

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Поездка в театр».

<i>Группа</i>	Подготовительная к школе группа для детей с ТНР
<i>Цели</i>	1. Формировать у детей умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни. 2. Закреплять представление детей о театре. 3. Развивать умение детей разыгрывать спектакль по знакомой сказке «Заюшкина избушка».
<i>Задачи</i>	<i>Коррекционно-образовательные:</i> - развивать умения переносить знакомые действия в новые игровые ситуации, выполнять действия в соответствии с ролью; - закреплять у детей правильное использование интонационной стороны речи в сюжетно-ролевой игре; - активизировать словарь по темам: «Театр», «Транспорт». <i>Коррекционно-развивающие:</i> - развивать слуховое внимание, память, мышление; - развивать координацию движений и моторных функций; - развивать любознательность; - расширять словарный запас. <i>Коррекционно-воспитательные:</i> - воспитывать между детьми дружеские отношения, а также умение слушать друг друга; - воспитывать культуру поведения в общественных местах;

		- воспитывать социальные отношения.
<i>Технологии, методы, приемы</i>		Интерактивные технологии. (Презентации). Здоровьесберегающие технологии (Метод биоэнергопластики) Практический метод, словесный метод (рассказ), метод инсценизации, Доступность, наглядность.
<i>Основные термины</i>	<i>понятия,</i>	Дорожные знаки, кондуктор, шофёр, сцена, буфет, афиша, фойе, зрительный зал, гримерная, костюмерная, аплодисменты.
<b>Планируемый результат</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение обыгрывать свои роли, согласовывать свои действия с действиями партнёра;</li> <li>- создавать воображаемую игровую ситуацию, брать на себя роль и действовать в соответствии с ней, принимать и сохранять игровую задачу;</li> <li>- осуществлять контроль над выполнением деятельности;</li> <li>- проявлять интерес и потребность в эмоциональном общении с педагогом и детьми по ходу игры, используя как речевые, так и неречевые средства общения;</li> <li>- умение следить за собственной речью: правильно произносить слова, конструировать фразу, следить за звукопроизношением и интонационной выразительностью речи;</li> <li>- высказывать свои предположения на основе игрового материала;</li> <li>- совместно со взрослым и сверстниками давать оценку своей деятельности в игре;</li> <li>- делать умозаключения и выводы;</li> <li>- уметь полно и точно выражать свои мысли;</li> <li>- владеть диалогической формой речи.</li> </ul>		
<b>Организация пространства</b>		
<i>Формы работы</i>	<i>Ресурсы</i>	
Групповая	<i>Атрибуты игры:</i> Руль, ящик с инструментами, жилет и фуражка шофера, сумка кондуктора, билеты, деньги и т. д., дорожные знаки: «Автобусная остановка», «Осторожно дети», «Пешеходный переход», касса, билеты на спектакль, музыкальные инструменты, письмо (приглашение в театр), маски героев спектакля и т.д.	

<b>Технология обучения</b>				
<b>Этапы игры</b>	<b>Формируемые умения:</b>	<b>Оформление, наглядность</b>	<b>Деятельность логопеда (ведущего)</b>	<b>Деятельность дошкольников.</b>
<p><b>I.</b> Организационный момент.</p>	<p>- умение договариваться со сверстниками и взрослым о правилах поведения и общения, следовать им.</p>	<p>Костюм Собачки, письмо с приглашением.</p>	<p>Создание эмоционального настроения на дальнейшую игру: в гости к детям пришёл плачущий Буратино и сообщил, что никто не хочет с ним дружить; его волнует вопрос, как завести друзей Логопед вспоминает, что в нашем городе идет спектакль «Заюшкина избушка» и предлагает детям вместе с Буратино отправиться на просмотр спектакля.</p>	<p>Дети эмоционально откликаются на плач. Предлагают Буратино... (варианты ответов детей).</p> <p>Совместный вывод: дружить с ним, проводить вместе свободное время</p>
<p><b>II.</b> Основная часть.</p>	<p>- слушать и понимать речь других; - согласовывать свои действия с действиями партнёров; - владеть диалоговой речью; - умение запоминать последователь-</p>	<p>Автобус, дорожные знаки, костюм кондуктора, шофера, кошельки, деньги, билетики. Магнитофон, диск с песней В.Шаинского «Улыбка»</p>	<p>Вопросы логопеда: - На чем мы можем отправиться в театр? На чем поедем? - Почему остановили свой выбор на автобусе? Откуда же взять автобус? - Из чего будем строить?  Сейчас можем отправляться? Почему?</p>	<p>Ответ детей: на такси, на маршрутке, на автобусе ...</p> <p>- Нас много. - Построить автобус из модулей.</p> <p>- Нет, т.к. нет кондуктора и водителя. Дошкольники распределяют</p>

	<p>ность роли в игре; - действовать в соответствии с выбранной ролью, принимать и сохранять игровую задачу; - умение воспроизводить навыки интонационной стороны речи; - закрепление правильных артикуляционных укладов.</p>		<p><i>Ведущий:</i> А вот и наш автобус пройдемте в салон.</p> <p><i>Буратино:</i> Ой! Какой интересный знак! Что же он обозначает?</p> <p><i>Ведущий:</i> Чтобы веселее было ехать, я предлагаю вам сделать зарядку для язычка под весёлую музыку От улыбки хмурый день светлей. От улыбки в небе радуга проснется. Поделись улыбкою своей. И она к тебе не раз еще вернется. И тогда наверняка</p>	<p>роли кондуктора и водителя, объясняя свой выбор.</p> <p><i>Кондуктор:</i> Уважаемые пассажиры, приготовьте, пожалуйста, деньги для покупки билетов. <i>Шофер:</i> Шофер не любит долго спать Чуть свет встает шофер К своей машине он спешит, Чтоб завести мотор. (<i>Выставляется знак «Осторожно дети»</i>) Ответы детей.</p> <p>(<i>Улыбочка — трубочка.</i>) (<i>Заборчик.</i>) (<i>Щеточка внизу.</i>) (<i>Щеточка вверх.</i>) (<i>Лошадка</i>)  (<i>Гармошка.</i>) (<i>Качели.</i>)</p>
--	--	--	---	--



		<p>Дорожные знаки «Автобусная остановка» «Пешеходный переход»</p>	<p>Вдруг запляшут облака. И кузнечик запиликает на скрипке. С голубого ручейка начинается река. Ну а дружба начинается с улыбки!</p> <p><i>Ведущий:</i> Дети, мы же с вами едем в театр! А вы знаете, кто работает в театре?</p> <p>Выставляются знаки: «Автобусная остановка», «Пешеходный переход»</p>	<p><i>(Заборчик.)</i></p> <p><i>Ответы детей. (буфетчица, гардеробищица, костюмеры, актёры, музыканты... )</i></p> <p>Шофёр: Остановка «Театр». Приготовьтесь к выходу. Будьте осторожны, переходите проезжую часть по пешеходному переходу.</p>
		<p>Билеты, стулья для зрителей.</p>	<p><i>Ведущий:</i> Сейчас мы с вами находимся у дверей театра. Обратите внимание на афишу. Какая она?</p> <p>Давайте вспомним, как нужно вести себя в театре. Прежде, чем пройти в зал, нам нужно купить билет.</p> <p><i>Буратино:</i> Где мы можем купить билеты? - Кто будет работать кассиром?</p>	<p><i>Ответы детей.</i></p> <p><i>Кассир:</i> Театр открывается К началу все готово. Билеты предлагаются За вежливое слово. <i>Дети:</i> Дайте нам, пожалуйста, семь билетов на спектакль! <i>Кассир:</i> Держите ребята! Приятного вам просмотра! Ведите себя хорошо. <i>Дети:</i> Спасибо большое за билеты! До свидания!</p>

			<p><i>Ведущий:</i> У нас осталось свободное время до начала спектакля. Куда мы можем пойти?</p> <p>Подвести детей к решению посетить буфет.</p> <p><i>Буратино:</i> Мне понравилось в буфете! А какие ещё помещения есть в театре? Для чего нужны эти помещения?</p> <p><i>Ведущий:</i> Прозвенел звонок, пора проходить в зал, занимать свои места.</p>	<p>Предполагаемые ответы детей: пойти в буфет, посидеть в фойе, почитать программу, посмотреть фотовыставку, купить цветы ...</p> <p>Выбор буфетчицы.</p> <p>Буфетчица: В буфет приходите, чтоб чаю попить И чтобы пирожных сладких купить (Дети идут в буфет, покупают сладости и чай)</p> <p>Ответы детей. Дети посещают гримёрную и костюмерную, наблюдают за работой гримёра и костюмера</p> <p>Предполагаются диалоги детей с гримёром и костюмером. Дошкольники проходят в «Зал» Дети: - Мое место второе, а у тебя? - А мое место пятое! - У меня написано десятое место, кто-нибудь рядом со мной будет сидеть?</p>
--	--	--	--	---

			<p><i>Голос:</i> Уважаемые зрители! К сожалению, мы не можем показать вам спектакль, так как все музыканты заболели!</p> <p><i>Ведущий:</i> Ребята, что же делать? Неужели мы не сможем посмотреть спектакль?</p> <p><i>Ведущий:</i> Прозвенел третий звонок. Давайте смотреть спектакль.</p>	<p>- Да, я буду, у меня девятое место!</p> <p>- Маша, какое у тебя место в зале?</p> <p>- Написано четвертое.</p> <p>- У меня рядом с тобой, третье, садись ко мне! .....</p> <p>- Мы можем помочь артистам и сами сыграем на музыкальных инструментах! (дети договариваются, кто на каких инструментах будет играть, обговаривается характер звучания музыкальных инструментов)</p> <p>Аплодисменты.</p> <p>Просмотр спектакля «Заюшкина избушка».</p>
III. Итог игры.	<p>- полно и точно выразить свои мысли;</p> <p>- совместно со взрослым и сверстниками</p>	<p>Костюм кондуктора, автобус, шофер.</p>	<p><i>Ведущий:</i> Вот спектакль и закончился. Теперь нам пора возвращаться в детский сад, пройдемте к нашему автобусу.</p>	<p><i>Кондуктор:</i> Вошли пассажиры, Закрылись все двери. В автобусе чисто, светло. Водитель уверен: все дети примерны,</p>

	<p>давать оценку своей деятельности в игре;</p> <p>- делать умозаключения и выводы.</p>		<p><i>Ведущий:</i> Буратино, понравилась ли тебе наша поездка в театр?</p> <p>- А что вам ребята понравилось больше всего?</p> <p>- Ребята, вы так хорошо играли свои роли, применяли интонацию правильно. Вы большие молодцы.</p>	<p>Вот сядут, посмотрят в окно. И вспомнят, какую же сказку Театр показал для детей. Но вот остановка. И дети Идут в детский сад поскорей.</p> <p>Предполагаемый ответ детей: Нам очень понравились игра актёров...</p>
--	---	--	--	---



## **Зайцева О.С. Методическая разработка образовательной деятельности в игровой форме «Юннаты на лесной экскурсии»**

*Зайцева Ольга Сергеевна,  
воспитатель МБДОУ детский сад № 283*

### **Пояснительная записка**

Сюжетно-ролевые игры имеют большое значение для развития ребенка: они развивают произвольную память; правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение контролировать свое поведение, ограничивать свою импульсивность, способствуя тем самым формированию характера; во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению совместно строить и реализовывать планы. Исполняя различные роли, ребенок начинает осваивать все сферы человеческой деятельности.

Игра «Юннаты на лесной экскурсии» является продолжением непрерывной образовательной деятельности детей подготовительной группы.

Цели игры: знакомство с жизнью малознакомого детям лесного животного – хорька, повторение и закрепление детьми правил поведения в лесу, формирование бережного отношения к природе.

Участники игры: дети 6-7 лет, количество – 20 человек.

Для погружения в игру была создана развивающая предметно-пространственная среда в группе: следами хорька (из бумаги) был обозначен маршрут экскурсии, на местах остановок были разложены карточки-картинки с нужными изображениями (корм, место обитания, враги и др. хорька), воссоздана из подручных материалов нора хорька.

Во время проведения занятия были использованы игровые методы и приемы. Игровой метод – воображаемая ситуация в развернутом виде с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием. Игровые приемы: отгадывание загадок, сюрпризность, эмоциональность, элементы драматизации. Словесные методы и приемы: беседа, рассматривание картинок и обсуждение.

В ходе игры с каждым ребенком возможно проведение и индивидуальной работы. Например, обращение к конкретному ребенку с просьбой о помощи, вопросами, маленькие индивидуальные задания в ходе игры.

Дети в этой игре достаточно самостоятельны. Они сами прокладывают маршрут по звериным следам, находят задания-картинки, активно обсуждают их и принимают самостоятельные решения. Воспитатель незаметно направляет детей, поддерживает интерес и игре, но старается, чтобы дети сами активно обсуждали и принимали решения по заданиям.

Ожидаемый результат: дети лучше узнают жизнь лесного хорька, о котором до этого имели весьма смутное представление. Они закрепят правила поведения в лесу, конкретизируют представления о деятельности юннатов и научатся составлять план по охране лесных животных на примере хорька.

Игра «Юннаты на экскурсии в лесу» была разработана мною для старших дошкольников по следующим причинам: дети, по моим наблюдениям, довольно хорошо знают про жизнь медведя, волка, лисы и других крупных лесных животных, а про мелких лесных зверей (куница, хорек и др.), которые встречаются в наших лесах, дети мало что могут рассказать, поэтому, разрабатывая и внедряя эту игру, я решила восполнить этот пробел. Игра была разработана так, чтобы дети познакомились с основными характеристиками жизни хорька (питание, среда обитания, природные враги, внешний вид, охрана хорька как вида). После этой игры у детей, я надеюсь, проснется интерес к изучению и малоизвестных обитателей нашего леса, а также возникнет желание защищать и оберегать их жизнь от негативного вмешательства человека.

## Содержание игры

### *Подготовительная часть*

Дети заранее готовятся к теме сюжетно-ролевой игры: читают вместе с воспитателем рассказы о животных и о лесе. Знакомятся с деятельностью юннатов, обсуждают и вспоминают правила поведения на природе.

Дети берут на себя роли юннатов, а воспитатель – старший юннат.

### *Ход игры*

Сюжет: к юннатам приходит письмо из леса от неизвестного зверя, в котором он приглашает их к себе в гости в лес и предлагает им отгадать, кто им написал это письмо. Для этого неизвестный зверь приготовил в лесу для детей картинки-отгадки. Дети должны по следам зверя найти эти картинки и догадаться, про какого зверя идет речь. Если дети найдут все картинки и отгадают название зверя, то в конце пути этот зверь преподнесет им подарок-сюрприз.

Ролевые действия: дети-юннаты вместе со старшим юннатом-воспитателем идут в лес, находят по следам неизвестного зверя наборы картинок на темы: что употребляет в пищу этот зверь; место его обитания; какие враги у него есть в лесу; что этот зверь не любит; какой внешний вид у него (соберут пазл с изображением хорька). Каждый набор картинок дети обсуждают и делают предварительные выводы: как могут звать этого зверя. Установив, что это хорек, дети ищут способы оказания помощи человеку в выживании хорька.

Варианты развития игры: задания могут быть различными.

*Завершение игры:* после окончательного задания дети делают вывод о названии зверя, воспитатель загадывает им загадку про хорька и обращает внимание детей на укромную нору, в которой сидит игрушка-хорек. Дети рассматривают хорька, проговаривают вместе с воспитателем все, что узнали про него в ходе сюжетно-ролевой игры. Хорек-игрушка с помощью

воспитателя достает из норы корзину с фруктами (яблоки/груши) и угощает детей.

### **Литература**

1. Венгер Л. Как дошкольник становится школьником? // Дошкольное воспитание, - 1995, - №8, стр.66-74.
2. Возрастная и педагогическая психология: Учебник / под ред. Гамезо. - М.: Наука, 2001.
3. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии, 1961. - №2. - С.62-76.
4. Зворыгина Е. В Комарова Н. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры. // Дошкольное воспитание. 1989г. № 5.С. - 31-40.
5. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. - СПб.: Питер, 2006. - 512 с.
6. Хейзинга Й. Человек играющий. М.: Наука, 1995.
7. Кораблина Е., Ронгинский А. Изучение индивидуально-психологических особенностей личности. - СПб.: ИНФРО-М - 2002.
8. Федотова А.М. Экологическое воспитание в детских дошкольных учреждениях. –Пермь,Э 1990.
9. Николаева С.Н. Роль игры в экологическом воспитании дошкольников.- 1996 г.

## Хурамшина С. А. Методическая разработка игровой формы организации познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста «Научная лаборатория»

*Хурамишина Светлана Абдулкарамовна,  
воспитатель МБДОУ - детский сад  
комбинированного вида № 562*

### **Пояснительная записка**

Методическая разработка игры составлена в соответствии с основной общеобразовательной программой дошкольного образования в группах общеразвивающей направленности МБДОУ – детского сада комбинированного вида № 562 и УМК: Примерной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы»/Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

**Цели игрового занятия «Научная лаборатория»:** приобщить детей к исследовательской деятельности, вызвать интерес и желание самим организовывать и проводить исследование, показать детям способы организации исследовательской деятельности, обратить внимание детей на проблему загрязнения водоемов в г. Екатеринбурге.

**Место игры в воспитательном процессе:** Одним из основных качеств дошкольника является, которая является основой для формирования учебной мотивации. Именно экспериментальная деятельность способствует сохранению и развитию любознательности детей.

Организации игры предшествовали беседы о роли воды в жизни человека и проблеме ухудшения качества воды на планете, в частности в г. Екатеринбурге.

**Количество играющих детей** зависит от интереса детей к игре (дети могут включаться по собственному желанию или по просьбе играющих).

**Требование к предметно-пространственной среде:** в игре используется уголок экспериментирования, созданный детьми совместно с воспитателем, возможно просто использование учебной зоны.

### **Игровые и дидактические методы и приемы:**

1. Привлечение детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

2. Распределение ролей - ситуации выбора детьми ролей с учетом игровых потребностей детей.

3. В игре педагог принимает позицию играющего «партнёра», с которым дети чувствуют себя свободными и равными в возможности включения в игру и выхода из неё.

4. Косвенные методы руководства способствуют активизации психических процессов ребенка, вовлекают его опыт (вопросы, комментарии).

5. Проблемные вопросы помогают переходу игры на новую ступень развития.



6. Активизирующее общение с детьми - побуждение детей к самостоятельному применению новых способов решения игровых задач.

7. Поощрение самостоятельной организации игровой среды.

**Ожидаемый результат проведения игры:** развитие любознательности; проявление у детей первоначальных навыков бережного отношения к природе; установление доброжелательных отношений в детском коллективе; проявление у детей интереса к игре, к экспериментированию; проявление у детей умения обобщать, делать элементарные умозаключения; проявление согласованности действий играющих.

В соответствии с ФГОС одним из целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования является проявление любознательности. Именно поэтому так важно использование сюжетно-ролевых игр исследовательской направленности. В игровой форме дети познакомились со свойствами воды, с проблемой загрязнения, в процессе игры были созданы условия для воспитания моральных качеств: отзывчивость, желание помочь. В процессе игры отмечался у детей устойчивый интерес к экспериментальной деятельности.

В процессе игры дети смоделировали макет загрязненного водоема, который по завершении игры очистили от разного мусора, применяя полученные в ходе игры элементарные способы очистки воды. Затем дети предложили своим родителям поучаствовать во Всероссийском субботнике 22 апреля.

### **Содержание игры**

#### ***Подготовительная работа***

1. «Путешествие капельки» (о круговороте воды в природе) (НОД)
2. Знакомство детей с водой, ее свойствами и экологической проблемой загрязнения воды на планете и в частности в г. Екатеринбурге и Свердловской области (НОД).
3. Составление мультимедийных презентаций (НОД, совместная деятельность – детское проектирование).
4. Загадывание загадок (совместная деятельность – викторины).
5. Чтение литературы познавательного характера (совместная деятельность)
6. Выставка рисунков, созданных совместно с родителями на тему: «Отдых у воды».
7. Рассматривание иллюстраций, беседы, ситуативные разговоры (совместная деятельность)
8. Создание альбома «Опыты с водой».
9. Придумывание историй с реальными и воображаемыми событиями (совместная деятельность)

#### ***Ход игры***

Роли, которые могут выполнять дети: заместитель заведующего лаборатории, научные сотрудники и лаборанты – те, кто проводят опыты,

консультанты - помогают лаборантам искать ответы об изучаемых объектах, прибирают раздаточный материал.

Роль, которую играет воспитатель, - заведующий лабораторией.

Игровые действия: создание лаборатории; проведение опытов; фотографирование, съемки промежуточных результатов; занесение результатов исследования в журнал; подведение итогов исследования.

Оборудование: микроскопы, стаканчики, халаты, фартуки, маски, бэйджики, измерительные емкости (соусницы), шапочки, пинцеты, вода, сок, молоко, земля, песок, стекло, металлическая скрепка.

### Структура игры

Вводная часть. Мотивация детей. Выбор сюжета игры.	
Воспитатель рассказывает о значении воды для человека, показывает презентацию «Вода».	Дети приносят рисунки на тему «Отдых у воды».
Воспитатель рассказывает о том, что в городе Екатеринбурге много разных водоемов, на которых мы летом можем отдыхать, но почему-то купаться в них запрещается. Спрашивает детей о том, почему же нельзя в них купаться.	Дети высказывают предположение о том, что вода в них грязная. Приходят к выводу, что можно создать свою мини-лабораторию, где можно побольше узнать о воде.
Распределение ролей	
Воспитатель предлагает себя в роли заведующего лабораторией. На правах партнера высказывает свое мнение в момент выбора заместителя заведующего. Помогает сделать выбор, основываясь на деловых качествах данного персонажа, чем позволяет избежать конфликтной ситуации. Помогает остальным детям в выборе ролей, поясняя, что эти персонажи делают. Воспитатель помогает комбинировать правила. Предлагает, как можно организовать лабораторию (сдвинуть столы, расставить вокруг стулья и разложить атрибуты)	Дети договариваются о последовательности игровых действий, исходя из этого, распределяют роли заместителя заведующего лабораторией, лаборантов и консультантов. При последующем повторении игры роли можно распределять по жребию. Дети договариваются о правилах игры.
Игровые действия	
Предлагает всем пройти к столу на свои рабочие места. Взрослый партнер подсказывает, какой эксперимент можно провести, для того чтобы исследовать определенное свойство, направляет действия детей. В процессе игры количественный состав детей не изменился.	Лаборанты проводят опыты, консультанты им помогают и фиксируют результаты экспериментов. Заместитель заведующего лабораторией делает выводы о том или ином свойстве воды, помогает проводить эксперимент, объясняя его. Все игровые действия выполняются в рамках одного сюжета, игра не распадается на отдельные самостоятельные сюжеты. Дети активно используют словесное описание своих предполагаемых игровых действий, оперируя игровым оборудованием. Они активно используют представления о воде и ее свойствах на занятиях. После проведения всех экспериментов консультанты делают общие выводы.
Постановка проблемной ситуации	
Предлагает сравнить воду, купленную в магазине, налитую из-под крана, талую и взятую	Делают вывод, в какой воде дети бы захотели искупаться, какую воду пить, а какую нельзя

из водоема. Спрашивает, что находили дети на берегах водоемов, на которых отдыхали и что находили в воде. Предлагает проверить, как «мусор» влияет на качество воды. Рассказывает о скорости разложения стекла, пластика, металла.	пить, и в какой нельзя купаться.  Дети берут землю, металлическую скрепку, песок, стекло и проверяют, как данные предметы «ведут» себя в воде. Дети делают вывод, что эти предметы, кроме земли и песка, негативно влияют на качество воды.
<b>Завершение игры</b>	
Предлагает навести порядок. Говорит о том, как замечательно поиграли, какими были хорошими сотрудниками.	Дети наводят порядок.
<b>Планирование продолжения игры</b>	
Создание макета загрязненного водоема, для того, чтобы дети в процессе игры его почистили. Совместный выход детей и родителей на Всероссийский экологический субботник «Зеленая весна - 2019» 22 апреля на акваторию Верх-Исетского пруда.	

## Литература

1. Виноградова Н. А., Позднякова Н. В. «Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников». Изд.: Айрис-Пресс 2011г.
2. «От рождения до школы» (Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования/Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — М.: Мозаика Синтез, 2014),
3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Минобрнауки РФ от 17 октября 2013 года №1155).
4. Эльконин Д.Б. «Воспитательное значение сюжетной ролевой игры» дошкольное воспитание – 8.2008.

Фотоотчет о проведении познавательной игры «Научная лаборатория»



Рис. 1 Распределение ролей.



Рис. 2 Организация предметно-развивающей среды.





Рис. 3 Игровые действия заместителя заведующего лабораторией.



Рис. 4 Игровые действия лаборантов.



Рис. 5 Игровые действия консультантов.



Рис. 6. Создание макета загрязненного водоема.



## Содержание

Чумакова Г. М. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Мы спасатели»	5
Брюхова Е. Г., Калугина А. А. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Город энергетиков»	14
Баталова И.В., Пермякова Ж.П. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Космическое путешествие»	23
Лаврентьева М.В., Сероштан В.Н. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры для детей старшего дошкольного возраста «Город на Луне»	38
Ипатова Е.Э. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми среднего возраста «Спасатели спешат на помощь»	51
Миронова Е. В. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Экскурсия в заповедник»	59
Каштанкина Н.А., Плотникова Е.А. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Экспедиция»	71
Колпакова Е. Ю. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Торгово-развлекательный центр «Мадагаскар»	81
Сербул Г. Е. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Спасаем природу»	85
Муртазина А.Ф. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста в группе компенсирующей направленности «Школьная жизнь ребят-зверят»	96
Салова Е.В. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста «Санаторий»	109
Мельникова Н.О. Методическая разработка сюжетно-ролевой игры с детьми старшего дошкольного возраста «Семейная поездка на дачу»	121
Михеева А. М. Методическая разработка игры с детьми старшего дошкольного возраста «Квест-игра с Дашей-путешественницей в стране сказок»	126
Ульянова М.В., Попова Е.В. Методическая разработки логопедических занятий в форме сюжетно-ролевой игры «Поездка в театр»	131
Зайцева О.С. Методическая разработка образовательной деятельности в игровой форме «Юннаты на лесной экскурсии»	139
Хурамшина С. А. Методическая разработка игровой формы организации познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста «Научная лаборатория»	142