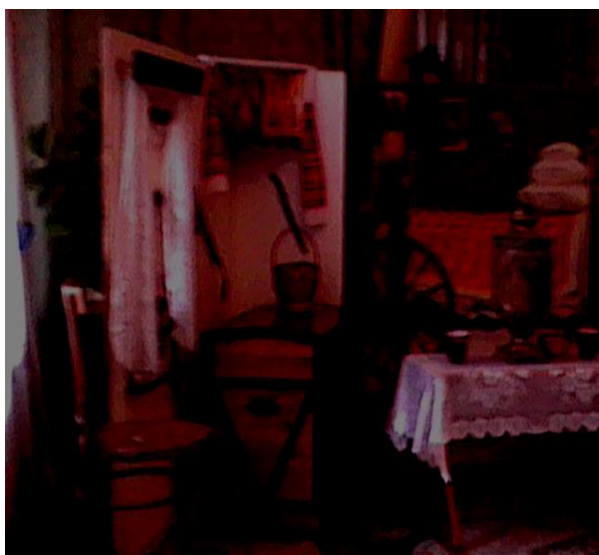


**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №68
346407, Ростовская область, г. Новочеркасск, ул. Ленгника,9
телефон (88635) 24-25-21, e-mail:novoch68sad@mail.ru**

Городской конкурс методических разработок

***«Моя лучшая игра. Семья» - 2018
в номинации «Я и игра-растем вместе»***



Методический проект развития дошкольников посредством сюжетно-ролевой игры «Семья»

Составила педагог-психолог
МБДОУ детский сад №68
Кротенко Елена Сергеевна

г. Новочеркасск

2018 г.

Управление образования Администрации города Новочеркаска

Городской смотр – конкурс
педагогического мастерства

«Игралочка»

в системе дошкольных образовательных
учреждений г. Новочеркаска

ДИПЛОМ III МЕСТО

НАГРАЖДАЕТСЯ

Кротенко Елена Сергеевна
Педагог-психолог МБДОУ детского сада
№ 68

за победу в городском смотре – конкурсе
педагогического мастерства

«Игралочка»

в номинации

«Я и игра - растём вместе»

Начальник УО  Е.Л. Салтыкова
Администрации г.Новочеркаска
Приказ УО № 657 от 26.11.2018 .г



Младший дошкольный возраст (3-4 года).

Пояснительная записка

Игра предлагается в рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования с целью:

- содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей и их взаимодействия с людьми, культурой и окружающим миром;
- приобщения детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

Содержание образовательной работы должно обеспечивать развитие первичных представлений:

- о себе, других людях, социальных нормах и культурных традициях общения, объектах окружающего мира (предметах, явлениях, отношениях).

Решение задач развития детей в четырёх образовательных областях: коммуникативно-личностной, познавательно-речевой, художественно-эстетической и области физического развития – должно быть направлено на приобретение опыта в следующих видах деятельности:

- игровой (сюжетной игры, в том числе сюжетно-ролевой, режиссёрской и игры с правилами);
- коммуникативной (конструктивного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками, устной речью как основным средством общения);
- познавательно-исследовательской (исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними);
- восприятия художественной литературы и фольклора.

1.Образовательная технология- в данной возрастной группе педагогическая технология игры интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности. Обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры (индивидуальные и малыми подгруппами), формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.

Таблица 1.

Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

2. Методические рекомендации, использованные при разработке игры:

Копытина М.Г. Развитие игровой деятельности в дошкольном возрасте: методическое пособие.-2-е изд.-ростов н/Д.: Изд-во ГБУ ДПО РО РИПК И ППРО, 2016.-64 с.

Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т.И.Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова и др.- Спб.:ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.-528 с. ISBN 978-89814-663-4

3. Участники игры: младший дошкольный возраст.

Значение представленной игры:

Игра-«Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки. А.С. Макаренко считал, что « ...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь - это игра».

4. Цель и задачи воспитателя в руководстве данной игры:

Цель: последовательно руководить процессом формирования игровых умений младших дошкольников, приобщение детей к истокам донской казачьей культуры.

Задачи. Формировать игровые умения:

- принимать на себя игровую роль и обозначать ее для партнера;
- реализовывать специфические игровые действия (условные предметные действия), направленные на игрушку и игрового партнера; продолжать знакомить с казачьим фольклорным произведением: дразнилкой, пословицей; приучать детей к интонационному строю родной речи; вызвать радость общения с образным языком произведения.
- развертывать элементарный ролевой диалог с партнером-сверстником;
- использовать в игре предметы-заместители.

5. Место игры в воспитательном процессе. Игра как часть образовательной области «Социализация» *интегрируется* всеми образовательными областями, так как является основной формой осуществления разных видов детской деятельности, в том числе организованной образовательной деятельности, методом воспитания и развития младших дошкольников, формой организации жизни детей в детском саду.

6. Развитие сюжета (путь развития игры)- это совместная игра воспитателя с ребенком, создание обогащенной игровой среды, побуждающей к самостоятельному игровому творчеству в свободном взаимодействии дошкольников с игрушками, предметами, предметами-заместителями, во взаимодействии со сверстниками, и воспитание доброго отношения детей друг к другу. Игра-самая любимая и естественная деятельность младших дошкольников. Цель воспитателя состоит в том, чтобы сделать игру содержанием детской жизни, раскрыть дошкольникам многообразие мира игры.

Педагогу второй младшей группы предоставлена отличная возможность заинтересовать дошкольников трех, четырех лет чтением сказок и демонстрацией предметов быта донских казаков. Играя в мини- избе ребенок

знакомится со старинной мебелью, ведь не проходит ни дня в котором бы не прозвучал вопрос, а что это. Активизируется словарь, развивается интерес к слову и вот уже воспитатель использует донской фольклор: дразнилки, скороговорки, небылицы. В игровой форме, на основе деятельностного подхода, знания даются не в готовом виде, а добываются самостоятельным анализом, сравнением. Мастерство педагога создать мотивационную игровую ситуацию, перенеся из мини-музея предметы домашнего быта и хозяйственной деятельности в волшебный сундучок или мешочек.



Фотографии сюжетно-ролевой игры: «Казачья изба»



7. Ожидаемый результат:

-Действия взрослых, которые ребенок воспроизводит в игре,- это предметные действия с игрушками или предметами-заместителями (ребенок «кормит» куклу). Дети воспроизводят только внешний рисунок такого действия (в пределе — жест).

-Дети сами еще не называют ролей-они просто выполняют роли фактически («роль в действии»), осуществляя отдельные игровые действия. Дети в игре еще не относятся друг к другу так, как это происходит в реальной жизни, хотя уже

могут развернуть парное ролевое взаимодействие («мама»- «дочка»)

8. Содержание игры:

- 1). Используя игровой персонаж, воспитатель совместно с детьми устанавливает связь между целью и результатом труда. Дети вместе с персонажем-казакот отправляются в путешествие.
 - 2). В игровых ситуациях воспитатель побуждает детей на основе наглядности к составлению простейших описательных рассказов о хорошо известных трудовых процессах.
 - 3). Педагог создает условия для освоения соответствующего словаря и простейших обследовательских действий, позволяющих определить качества и свойства материалов, из которых предметы сделаны. Широко использует моделирование ситуации, побуждающее детей отражать простейшие действия бытового труда взрослых.
 - 4). Педагог проектирует образовательные ситуации, позволяющие на конкретных примерах устанавливать связь между назначением предмета и особенностью его строения, а также материалом, из которого он сделан (например стул сделан из дерева).
- Взрослый поощряет бережное отношение к предметам, умение использовать их в соответствии с назначением и свойствами. Учит детей составлять, с помощью взрослого, первые описательные рассказы о предметах, отражая знания о назначении предмета, его строении и назначении частей, качествах и свойствах материала, из которого предмет сделан, и о других ярко выраженных особенностях (цвет, форма, размер).
- 5). Взрослый помогает детям осознать разумный способ поведения в предметном мире, основанный на знании назначения предмета и свойств материалов, использованных при его изготовлении.

9. Ход игры: 1. Организационный момент.

Воспитатель: Дети вы любите путешествовать? А на чём можно ездить? Ответы детей (на машине, на самолёте и т. д.)

Воспитатель: Дети, я приглашаю вас в путешествие на лошадке, так в городе Новочеркасске раньше ездили казаки. Я поеду первая, а вы за мной. Поехали! (руки вытянуты вперёд, правая рука сверху держит пальцы левой руки).

2. Подвижная игра «Еду, еду на лошадке».

Еду, еду на лошадке,

На лошадке в красной шапке,

По ровной дорожке,

На одной ножке,

По кочкам, по кочкам.

Цок-цок-цок через мосток. Приехали

Воспитатель: Ребята, смотрите что мы встретили на своем пути. Ответы детей (сундук). Расписной сундучок, а на нем написано: Не простой я сундучок, Мой хозяин казачок.

Воспитатель: Ребята, а кто-нибудь знает кто такой казак, рассказ воспитателя о казаке и показ иллюстраций детей казаков.

3. Основная часть

Воспитатель: Посмотрите ребята это- сундук расписной, но мне не открыть его одной. Давайте вместе откроем сундучок. Вы поможете мне? Дети: да

Дразнилка про казака.

Шел казак куда-то вдаль.

На груди была медаль:

«За отвагу», «За победу»,

«За приятную беседу»,

«За научные труды»,

«За охрану всей среды».

Пословица про казака:

Казак- донец и жнец, и на дуде игрец, и в хоре певец, и в бою молодец.

Воспитатель: Что же там я погляжу. Добра всякого видимо невидимо. А сейчас мы поиграем в игру «Расписной сундучок».

4. Малоподвижная игра «Волшебный сундучок». Дети поочередно достают предметы из сундука и описывают его: говорят название, размер, цвет, форму.

Воспитатель: мы достали из сундучка: лавочки, стол, печь, колыбель, прялку, скатерть, а вот и сам казачок-игрушка. Сейчас мы его посадим на лавочку, скатертью накроим стол и угостим его чаем. (Воспитатель заглядывает в сундук) Ой, а где же посуда. Как- то не хорошо получится если гость останется голодный. Давай те ребята слепим самовар, чашки.

5. Лепка посуды.

Размещайтесь. поудобней,

Приготовьтесь поскорей,

Мы узнаем поподробней.

О посуде тех людей,

Что в Донской станице жили,

Жили – были, не тужили.

Казаки в поход ходили,

А их жены пряли, шили,

Всей семье обед варили

И детей своих любили...

Показ иллюстрации корчанки (горшка с узким горлом для молока), макитры (большого широкогорлого горшка). Лепка по показу воспитателя.

7.Выставка работ, инсценировка чаепития.

10. Литература.

Лебедева М.А. Волшебный сундучок. Набор психологических карт.

Издательство: Речь. 2009 г. ISBN: 978-5-9268-1209-8.

11. Практическая значимость методической разработки состоит в возможности использования в совместной деятельности с детьми в разработке занятий для детей младшего дошкольного возраста.

Средний дошкольный возраст (4-5 лет)

Пояснительная записка

Игра предлагается в рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования с целью формирования первичных представлений:

– о себе, других людях, социальных нормах и культурных традициях общения, объектах окружающего мира (предметах, явлениях, отношениях).

1. Образовательная технология- освоение и развитие ролевого поведения, поддержка игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта через приобщение детей к играм с правилами.

2. Методические рекомендации, использованные при разработке игры: Копытина М.Г. Развитие игровой деятельности в дошкольном возрасте: методическое пособие.-2-е изд.-ростов н/Д.: Изд-во ГБУ ДПО РО РИПК И ППРО, 2016.-64 с.

3. Участники игры: средний дошкольный возраст.

Значение представленной игры:

Игра- «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание... в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»- писал К.Д.Ушинский

4. Цель и задачи воспитателя в руководстве данной игры:

Цель: последовательно руководить процессом формирования самостоятельной сюжетной игры для детей 5-го года жизни.

Задачи.

1. Формировать игровые умения:

- изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров;
- менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры;
- развертывать многоперсонажные сюжеты;
- использовать различные нормативные средства для регуляции взаимоотношений (очередность, считалка, жребий...);
- использовать предметы заместители и игрушки самоделки по ходу игры.

2. Способствовать формированию устойчивых игровых объединений (3-4 ребенка).

5. Место игры в воспитательном процессе. Через сюжетно-ролевую игру в 4-5 лет ребенок продолжает осваивать ролевое поведение как способ построения игры. Ролевое поведение ребенка усложняется: появляется способность строить сюжеты с большим количеством персонажей, самостоятельно вести ролевые диалоги, выполнять по ходу развития сюжета не одну, а несколько ролей.

6. Развитие сюжета (задачи развития сюжетных игр).

- Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений.
- Способствовать отражению в играх сюжетов знакомых сказок и

мультипликационных фильмов.

-Развивать умение обмениваться ролями в совместной игре с воспитателем, включать детей в разные ролевые диалоги и изменять содержание диалога в зависимости от смены ролей.

-Способствовать переносу освоенного в современной игре с воспитателем опыта в самостоятельные игры.

-Подготавливать условия для создания игровой обстановки с использованием реальных предметов и их заместителей.

-Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, интерес к общему замыслу и согласованию действий.

7. Ожидаемый результат:

-Дети проигрывают действия с предметами, а игровые действия и их внешняя последовательность уже соответствуют реальной действительности. Дети называют роли, стараются выполнить именно те действия, которые характерны для выбранной ими роли. Они могут по ходу игры менять свою роль, если это требует развертывания сюжета. Они могут наладить ролевое взаимодействие с 1-2 партнерами.

-Дети могут выстроить последовательность нескольких ролевых действий в соответствии с той логикой, которой подчинена реальная деятельность взрослых. Они уже способны выделять правило, по которому нужно действовать, но еще не могут придерживаться правил, ограничивающих, то есть тех которые обуславливают как действовать нельзя.

8. Содержание игры.

В совместной игре с детьми развивается умение до начала игры определять тему, 1-2 игровых события («Во что будем играть? Что произойдет?»), распределять роли до начала игры. Воспитатель побуждает детей отвечать на вопросы о названии игры, о выбранной роли и о ролях других играющих. Создает условия для использования детьми в самостоятельной игре предметов-заместителей (разнообразные кубики, бруски, флаконы, веревки, бечевки, которые могут быть использованы в качестве других предметов). В совместной игре с воспитателем дети активизируются к использованию изобразительных игровых действий («чик-чик, это ключ в замке»). Воспитатель стимулирует развитие игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-нибудь предмета и невозможность достичь цели. Появление игровой проблемы, способствует пробуждению детской фантазии, делает сюжет игры событийным.

Воспитатель побуждает детей к ведению разных ролевых диалогов: в начале года-в совместной игре с воспитателем, а во втором полугодии-в совместной игре со сверстниками. В совместной игре с воспитателем дети включаются в разные ролевые диалоги, изменяют содержание диалога в зависимости от смены ролей, обмениваются ролями с воспитателем, действуя в соответствии с новой игровой позицией. Переносят умение менять роли в совместную игру со сверстниками. Ребенок обогащает игровой опыт за счет называния игры, своей роли и ролей других играющих, использования разнообразных предметов-заместителей, воображаемых предметов.

Воспитатель способствует сокращению предметных игровых действий за

счет обозначения части сюжета в речевом плане; развивает инициативу детей в создании игровой обстановки.

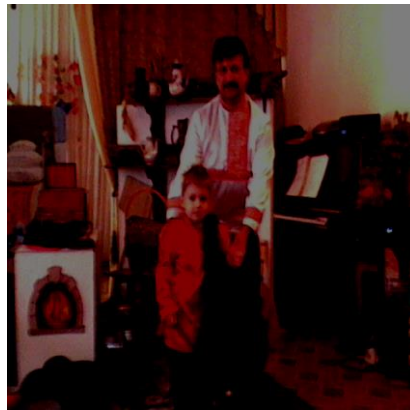
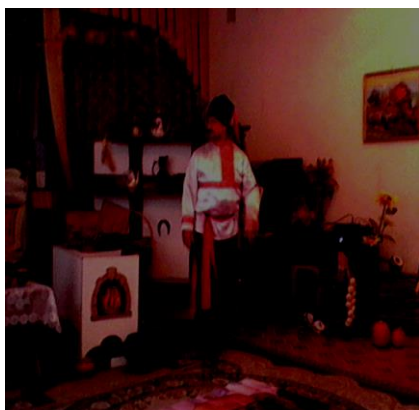
Наряду с общими методами ознакомления с окружающим необходимо использовать специфичные, непосредственно влияющие на развитие игрового замысла, творчества, усложнение содержания игры, обогащение игровых образов. К таким методам следует отнести рассказ педагога с демонстрацией иллюстративного материала на тему игры.

9. Ход игры.

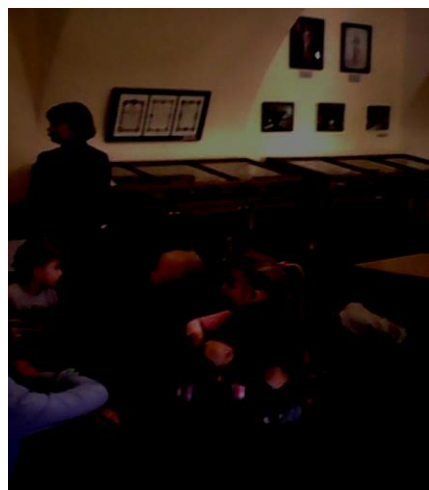
1). Беседа воспитателя с детьми по поводу хода игры, беседы-рассказы детей о возможных действиях в той или иной роли (формирование самостоятельности в выборе темы игры, развитии ее содержания). Выслушивание детьми мнения друг друга и выбор наиболее интересного, увлекательного. Самостоятельное продумывание детьми дальнейшего хода игры, планирование, что нужно сделать, какие игрушки им необходимы, как использовать подобранный материал. Оказание педагогом каждому ребёнку помощи в создании игрового образа. Педагог, участвуя в играх, может брать на себя главную, ведущую роль или быть одним из рядовых участников, но в любом случае он должен руководить игрой, направлять инициативу и творчество детей.

2). Инсценирование роли - казака или казачки в различных игровых ситуациях. Ребенок передаёт через роль - казака личностные качества, свое отношение к его деятельности, его поступкам, чувствам, мыслям, делам.

3). Индивидуальные беседы по поводу выполнения роли, индивидуальные задания, поручения поддерживают динамику действий изображаемого лица.

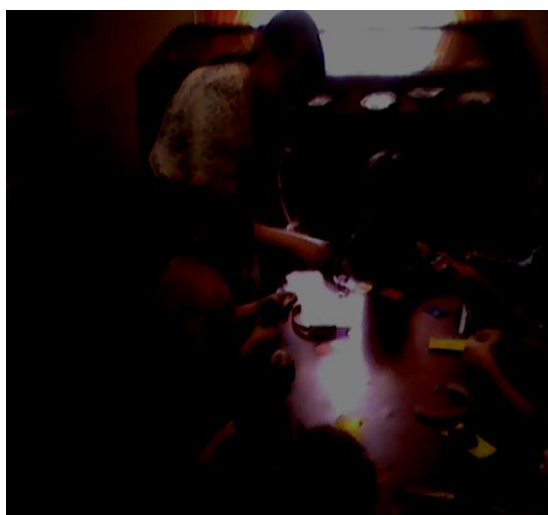
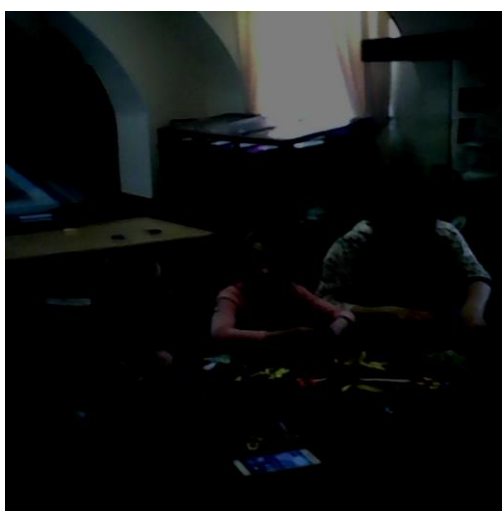


4) Изготовление атрибутов для игры. Дети не всегда удовлетворяются готовой игрушкой, у них нередко возникает желание самостоятельно изготовить атрибуты для игры. Игрушка, сделанная своими руками, доставляет ребенку творческую радость, воспитывает интерес к созидательному процессу и, естественно, способствует развитию содержания игры.



10. Литература. Нравственно-патриотическое воспитание старших дошкольников: целевой творческий практико-ориентированный проект/ Н.Н.Леонова, Н.В. Неточаева.-Волгоград: Учитель, 2013.- 103 с. ISBN 978-5-7057-3499-3

11. Практическая значимость методической разработки состоит в возможности использования в совместной деятельности с детьми в разработке занятий для детей среднего дошкольного возраста.



Старший дошкольный возраст (5-6 лет).

Пояснительная записка

Игра предлагается в рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования с целью приобщения детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

1.Образовательная технология- обогащение игрового опыта по развитию и усложнению сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры, создание условий и поддержка самостоятельной игры детей.

Тематика сюжетно-ролевых игр детей 5-6 лет преимущественно связана с социальной действительностью. При этом в одной сюжетно-ролевой игре могут переплетаться как реальные, так и фантастические события. В ходе построения сюжета происходит придумывание и комбинирование разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий и коллизий.

В старшем дошкольном возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые игры знакомой тематики («Магазин», «Больница» и другое). При организации таких игр важно учитывать особенности современной социальной жизни.

Например, наиболее типичный образ магазина для детей, живущих в Новочеркасске, - это гипермаркет; вместо обычного магазина с широким спектром услуг.

Под влиянием широкого ознакомления с социальной действительностью и средств массовой информации в игровом репертуаре ребенка появляются новые игровые темы «Музей», «Книжный гипермаркет», «Туристическое агентство».

Организация содержательных игр на социальные темы требует выделения отношений между людьми, которые являются основой построения сюжета.

2. Методические рекомендации, использованные при разработке игры:

Копытина М.Г. Развитие игровой деятельности в дошкольном возрасте: методическое пособие. -2-е изд.-ростов н/Д.: Изд-во ГБУ ДПО РО РИПК И ППРО, 2016.-64 с.

3. Участники игры: старший дошкольный возраст.

Значение представленной игры:

Игра-«Форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Для игры характерны следующие особенности: наличие определенных правил, состязательность, непредсказуемость очередных ситуаций». Национальная психологическая энциклопедия.

4. Цель и задачи воспитателя в руководстве данной игры:

Цель: последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры старших дошкольников (2-4).

Задачи. Формировать игровые умения:

- учить совместному сюжетосложению: согласовывать замыслы и комбинировать предложенные участниками игры события в общем сюжете;
- формировать умение самостоятельно осуществлять оговор (договариваться) по поводу игры ;

-способствовать формированию устойчивых игровых объединений.

-использовать в игре реалистические события.

5. Место игры в воспитательном процессе. Игра используется как возможность для обогащения социально-нравственных представлений, гуманных чувств и культуры поведения каждого ребенка. Иными словами, образовательная область «социализация» проникает в другие образовательные области, придавая им социально-ценностную направленность. Основой сюжет игр является содержанием, осваиваемым в рамках всей образовательной области «Социализация», областей «Чтение художественной литературы», «Художественное творчество». В сюжетных играх находят отражение наиболее эмоционально привлекательные для детей события, вызывающие у них живой интерес.

6. Развитие сюжета (методы развития сюжетной игры). Совместная игра воспитателя с детьми, организация развивающей среды для самостоятельной игровой деятельности. Обогащение содержательной стороны сюжетной игры происходит за счет чтения и обсуждения произведений художественной литературы, бесед с детьми, в которых происходит уточнение впечатлений детей об окружающей действительности, «мозгового штурма» для инициирования новых предложений и идей.

Старшие дошкольники детского сада №68 познакомились с продуктами Дона во время участия в конкурсе-выставке «Урожай Дона», которая вдохновила на совместную деятельность всех участников образовательного процесса: детей, родителей и педагогов. В групповых комнатах ДООУ начали появляться центры «Магазинов» с муляжами продуктов предприятий Дона. Дети старших и подготовительной группы с особым удовольствием надевают костюмы, инсценируют казачью семью, знакомятся с традициями, любимыми блюдами. Незабываемый эмоциональный отклик и отзывы были получены в процессе проведения «Казачьей ярмарки», количество присутствующих родителей подтвердило интерес и соблюдение традиций.





7. Ожидаемый результат:

- Дети уже способны подчиняться правилам, но они для них не обязательны (особенно ограничительные правила);
- Действия с предметами начинают уходить на задний план и на первый план выходят социальные функции людей. Появляется такое выполнение роли в котором ребенок проигрывает действия, передающие характерные отношения

между людьми. Так, ребенок выделяет отношение подчиненности.

-Дети достаточно четко выделяют типичные ролевые отношения лиц, роли которых они выполняют и в соответствии с ними строят свое поведение. Они распределяют роли до начала игры и на протяжении всей игры придерживаются своей роли, в которой они воссоздают и жестко следуют реальной логике действий изображаемого ими лица. Двое-трое детей этого возраста могут выстроить совместную игру.

-Ребенок согласовывает свои действия со взятой на себя ролью. Ролевые действия разнообразны-ребенок может создать цепочку действий, объединенных одним сюжетом и не нарушает логическую последовательность действий. Ролевая речь детей достаточно четкая.

8. Содержание игры. Воспитатель развивает у детей интерес к отражению в сюжетно-ролевых играх разнообразного содержания: семейных отношений, непосредственных впечатлений от посещения магазина, к передаче в сюжетах событий.

В совместной игре с детьми воспитатель развивает у детей умение принимать игровую роль, участвовать в несложном ролевом диалоге, побуждать детей называть свои игровые роли и игровые действия, отвечать на вопросы в игре. Включать ребенка в планирование игровых действий. Дошкольники учатся вступать в общение с воспитателем через игровой персонаж. Ребенок отвечает персонажу и совершает игровые действия.

Воспитатель стремится побуждать детей самостоятельно использовать детали костюмов для выполнения роли, разворачивать игру в определенном игровом уголке, в совместной игре с воспитателем проявлять инициативу: дополнять игровую обстановку, использовать предметы заместители, детали костюмов, самостоятельно передавать сюжет из нескольких игровых действий.

Воспитатель создает условия для того, чтобы дети вступали в игровое общение со сверстниками парное, в малой группе элементарно договаривались о совместных действиях, о ролях.

При поддержке и помощи воспитателя дети учатся вступать в игровое общение со сверстниками-в парное, в малой группе, во втором полугодии самостоятельно договариваться со сверстниками о выполнении знакомых игровых действий в общем игровом сюжете.

9. Ход игры.

1. Предварительная беседа по вопросам:

- Как проходит разгрузка товара в овощном магазине.
- Какие покупки можно приобрести в магазине, обсуждение содержания литературного произведения Б. Воронько «Сказка о необычных покупках».
- Этическая беседа о поведении в общественных местах.
- Профессия продавец в магазине.

5. Составление детьми рассказов на тему: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.

2. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

3. Подготовка атрибутов для игры: весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

4. Выполнение игровых действий: Продавцы раскладывают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек.

10. Литература.

Николаева С.Р., Катышева И.Б., Комбарова Г.Н. Народный календарь – основа планирования работы с дошкольниками по государственному образовательному стандарту: План-программа. – СПб: Детство-Пресс, 2004

11.

Практическая значимость методической разработки состоит в возможности использования в совместной деятельности с детьми для разработки занятий для детей старшего дошкольного возраста.

Подготовительная к школе группа (6-7 лет)

Пояснительная записка

Игра предлагается в рамках реализации основной образовательной программы дошкольного образования с целью содействия и сотрудничества детей и взрослых в процессе развития детей и их взаимодействия с людьми, культурой и окружающим миром.

1.Образовательная технология- формирование и поддержка детского коллектива, самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми игр разных видов, поддержка перехода к играм-диалогам, играм-фантазированию, играм в самодельной предметной среде.

В сюжетно-ролевых играх дети отражают события, связанные с их непосредственным опытом (посещение гипермаркета, кафе, парикмахерской), впечатления, полученные от просмотра телевизионных передач, чтения художественной литературы, от ожиданий, связанных с перспективой поступления в школу. В сюжетно-ролевой игре намечается постепенное смещение интересов с процесса игры на ее результат. Это делает возможным организацию игр проектного типа, в которых, принимая на себя роли, дети создают определенный продукт, который в дальнейшем может быть использован в других играх.

Основой сюжетных игр является содержание, осваиваемое в рамках всей образовательной области «Социализация», областей «Чтение художественной литературы», «Художественное творчество». В сюжетных играх находят

отражение наиболее эмоционально привлекательные для детей события, вызывающие у них живой интерес.

2. Методические рекомендации, использованные при разработке игры:

Копытина М.Г. Развитие игровой деятельности в дошкольном возрасте: методическое пособие. -2-е изд.-ростов н/Д.: Изд-во ГБУ ДПО РО РИПК И ППРО, 2016.-64 с.

3. Участники игры: подготовительная к школе группа.

Значение представленной игры:

Игра-« Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами). Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Происхождение игры связывалось с магико-культурными или врожденными биологическими потребностями организма, выводилось из трудовых процессов».Энциклопедический словарь.

4. Цель и задачи воспитателя в руководстве данной игры:

Цель: наблюдать за процессом формирования самостоятельной игры детей подготовительной к школе группы.

Задачи.

Формировать игровые умения:

- принимать на себя игровую роль, договариваться с партнерами до начала игры об ее замысле;
- отображать в игровых действиях отношения между людьми (подчинение, сотрудничество);
- развертывать сюжет на воображаемой ситуации и разнообразных действиях, соответствующих реальным отношениям между людьми.

5. Место игры в воспитательном процессе. В подготовительной группе воспитатель продолжает обогащать игровой опыт детей. Главное- обеспечить дальнейшее развитие самостоятельности в игре, интереса к новым видам игр, развивать игровое творчество детей, желание вносить новое, совместное придумывать сюжеты, ролевые диалоги, элементы игровой обстановки, новые игровые правила.

Сюжетные игры детей (ролевые, режиссерские, театрализованные и другие) становятся более разнообразными по содержанию, больше *интегрируются* с другими видами детской деятельности- продуктивной (рисование, ручной труд) и речевой. Период подготовки к игре начинает занимает значительное время, иногда превышающее время самой игры. В этот период планируются игровые действия, намечаются основные сюжетные линии, создается обстановка для игры. Важно, чтобы созданное детьми игровое пространство сохранялось в группе в течение одного или нескольких дней. Это способствует поддержанию интереса к игре.

6. Развитие сюжета

Чтобы успешно обучаться, детям необходимы элементарные представления о

своем родном городе Новочеркасске, о его традициях, обычаях и жителях. Современный прогресс, информационные технологии вытесняют из нашей жизни истоки предыдущих поколений и их культурное наследие. В процессе знакомства с интерьером казачьей семьи у детей развивается эстетический вкус, они переносятся в мир сказок, учатся сервировать традиционный стол, общаются и распределяют семейные роли, все это способствует гармоничному развитию воспитанников. Сюжетно-ролевая игра «Магазин» превратилась в малую Ярмарку - лавку для продажи продуктов, что внесло изюминку современности.

Прекрасная тематика для оформления выставки детских работ, родительского уголка так вдохновила педагогов, что все стало ярким и уютным для представителей дошкольников и самих ребят.

В числе наглядных пособий, используемых в работе, особое место занимают мини-музеи изб в казачьем стиле. Изучение их интерьера способствует расширению активного словаря детей за счет того, что зачастую внешне похожие предметы имеют разные названия (горшок, кринка, кувшин; полка-разинька, полати, полавочник, скамейка, табурет и прочее).

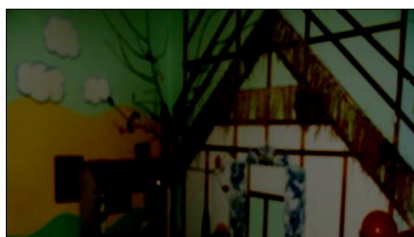
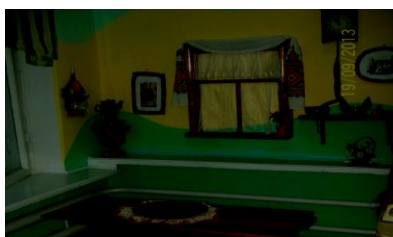
Простота и мелодичность песен чаруют своими музыкальными ритмами ребят, что и способствовало организации сольных репертуаров и выступлений ансамбля.

Площадка для прогулок подготовительной группы превратилась в деревенский двор, она широко используется с помощью атрибутов казачьей культуры: колодца, мельницы, огородов, качелей. Эффективно запоминаются казачьи подвижные и хороводные игры, создается благоприятная атмосфера и полная вовлеченность ребят и в этом процессе ребенок впитывает культуру своего народа, перенимает прошлые культурные традиции. Игры казаков развлекают ребенка, создают бодрое, радостное настроение, оказывают влияние на физическое совершенствование, нравственно-волевые двигательные навыки. Движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами. В народных казачьих играх много юмора, шуток, соревновательного задора.

Стенгазеты, буклеты, выставки, фотографии помогают детям еще раз вспомнить, пережить радостные моменты. К праздникам шьются казачьи костюмы, подготавливаются сценарии, занятия и родительские собрания в это время царит обстановка общей занятости и взрослых и детей.

Кроме того, реализуется проект на тему: «Мини музей- моя малая родина!», который соответствует содержанию программы и требует тщательной педагогической подготовке. Стабильность его воплощения в целом зависит от предполагаемых сроков и работоспособности воспитателей подготовительной группы, которые стремятся к высоким результатам.

Залог успеха нашей работы состоит в том, что все проводимые мероприятия пронизаны творческим началом, инициативой детей и их родителей, исследовательским духом, эмоциональным накалом.





7. Ожидаемый результат:

-Центром игры становится такое выполнение роли, в котором основным являются отношения людей друг к другу. Именно такие игровые действия акцентируются. При этом игровые отношения все больше соотносятся с образцом, с реальной действительностью.

-Роли четко выделены; ребенок на протяжении всей игры придерживается своей роли, в которой он воссоздает и жестко следует реальной логике действий изображаемого им лица. Вместе с тем, он может по ходу игры выполнять другие роли, если это требует развитие сюжета и играющих мало, и опять вернуться к своей основной роли.

-Действия детей разнообразны и отражают разнообразие действий того лица, которое изображает ребенок. Правила, которым следует ребенок, ясно выделены.

-Дети еще не понимают условность правил. Для них главным является определенная последовательность действий, соблюдение общего плана игры и правила очередности.

8. Содержание игры. Воспитатель поддерживает интерес детей к сюжетно-ролевой игре, любимым игровым темам, сюжетам, ролям, стремление к играм с продолжением сюжета в течение нескольких дней. Создает условия для самостоятельного отображения в сюжете разнообразных событий, комбинирования реальных и фантастических событий. Содержание сюжетных игр детей обогащается на основе знакомства с отношениями людей в социальной действительности (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и т.п.), в игре отражаются сюжеты любимых сказок и мультипликационных фильмов.

Дети включаются в подготовительный этап сюжетно-ролевой игры:

придумывание сюжетной линии, комбинируют и согласовывают варианты развития сюжета со сверстниками, предлагают партнерам по игре игровые события, рассказывают о своих впечатлениях от посещения театра, музея, гипермаркета, о прочитанных сказках при просмотре мультфильмов.

Воспитатель вовлекает детей в игры с использованием словесной передачи воображаемых игровых событий, места действия, приемом условного проигрывания части сюжета- «как-будто».

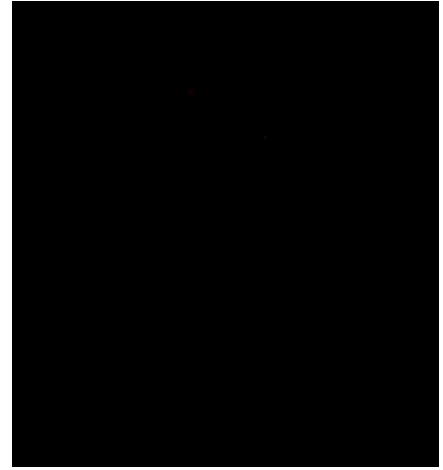
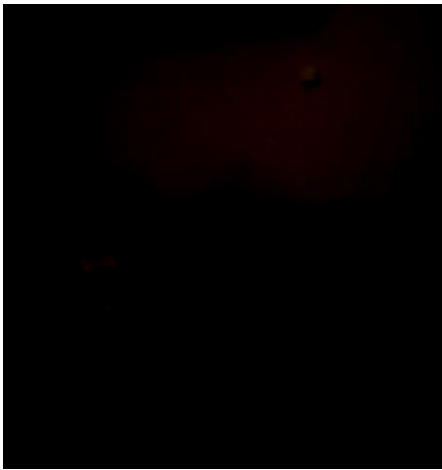
Используется продуктивная деятельность по созданию необходимых атрибутов для игры (изготовление рекламных плакатов для игры в «цирк», коллажей, талончиков для лотереи, призов для победителей конкурсов и т.п.). Дошкольники создают коллекции предметов для разных игр (коллекция новогодних украшений для игры «Новогодний базар в гипермаркете»).

Создаются условия для организации игр проектного типа: принимая на себя роли, дети создают определенный продукт, который в дальнейшем может быть использован в других играх (например, рекламный проспект «Мой район»). Дети самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя учатся согласовывать общий игровой замысел с использованием разнообразных способов (считалки, жребия, договора по желанию), устанавливать договоренности о развитии сюжета в выборе ролей по ходу *игры*.

Педагог поддерживает стремление детей совместно с партнерами распределять роли, обращаться к партнеру по имени игрового персонажа, вступать в разнообразные игровые диалоги со сверстниками, передавать при помощи интонации, мимики, жестов, характер и настроение ролевого персонажа, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа. Побуждает детей разворачивать сюжетно-ролевую игру на основе совместного со сверстниками сюжетосложения, переходить от внесения изменений в знакомый сюжет (введение новой роли, действия, события) к сложению новых творческих сюжетов.

9. Ход игры.

1. Хозяйка и хозяин усадьбы встречают кадет около ворот, преподносят хлеб, соль. Приглашают пройти на усадьбу (дают отчет как кадеты принимали участие в сборе экспонатов для усадьбы и вели исследовательскую работу среди местного населения).



2. Отрабатывание способов владения оружием, служившим казакам в годы Первой мировой войны!

Первый этап: владение пикой. Лучшие получают жетоны.

Второй этап: порубить камыш казачьей шашкой (устанавливаются камышинки, которые надо срубить).

Третий этап: накинуть на врага аркан и пленить его (аркан накидывается на чучело).

Четвертый этап: выбить у врага нагайкой оружие (расставляются кегли, которые надо сбить нагайкой).

Пятый этап: преодолеть препятствие – пройти по бревну, перескочить в тачанку и приготовиться к стрельбе из пулемета «Максима»

3. Вы показали свою военную удачу, но казаки не всегда воевали, после боевых походов они вели хозяйство, сейчас вы посоревнуетесь в умении пилить дрова, дробить зерно, носить воду.

4. Последнее испытание: кто быстрее залезет на сторожевую башню.

5. Хозяин приглашает всех построиться в круг, подсчитывается количество жетонов и у кого их больше - выходит в центр круга, его принимают в казаки, подводят казачку (переодетую девочку), он должен выпить из чарки компот, поцеловать казачку и получить удар нагайкой от друга, чтобы не зазнавался и помнил о дружбе.

6. Хозяин приглашает всех за походный стол, угощает всех походной кашей и чаем из степных трав.

7. Казачий хор исполняет казачьи песни.

10. Литература.

1. Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа. Учебно-методическое пособие.-2-е изд., перераб. и доп. – СПб: Детство-Пресс, 1998.-304 с.

2. Муравьева О.Ю., Агуреева Т.И., Мирошниченко Л.В. Дошкольникам о родном казачьем крае: сборник материалов из опыта работы/ О.Ю. Муравьева, Т.И. Агуреева, Л.В. Мирошниченко - г.Новочеркасск-Лик, 2012.-127с.

3. Сизякина С. П. Преподаватель ФГБОУ "Аксайский Данилы Ефремова казачий кадетский корпус" МО РФ. Сценарий ролевой игры «Казачья Усадьба».

11. Практическая значимость методической разработки состоит в возможности использования в совместной деятельности с детьми в разработке занятий для детей старшего дошкольного возраста.