

**ПРОЕКТ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«КОСМОС»
для старшего дошкольного возраста.**

Автор: Манькова Евгения Валерьевна

Проект: краткосрочный, групповой, игровой.

Актуальность проекта

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, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

Цель: формировать умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет

Задачи:

- учить выполнять игровые действия в соответствии с общим замыслом игры;
- формировать умение выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на партнеров-сверстников;
- учить налаживать и регулировать контакты в совместной игре;
- воспитывать навыки взаимовыручки и взаимопомощи в игре

Научно-методическое обеспечение

Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. В. Штерн говорил, что «игра показывает, к какой цели стремится человек, к чему он

готовится, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни». Интересные взгляды на игру представил Ф. Бойтендаик: игра позволяет проявить свои влечения — стремление к освобождению, слиянию с окружающим миром.

Д.Б. Эльконин считал, что в игре отражается стремление детей участвовать в жизни взрослых, быть рядом с ними, действовать, как они. Дети проигрывают не только травматические ситуации, но и овладевают своими страданиями. Играя, они проявляют волю, управляют действиями взрослых.

Известные психологи Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин доказали, что в игре успешнее развиваются и достигают более высоких уровней личность, психические процессы, разные виды деятельности.

Ресурсное обеспечение:

- муляжи космических реквизитов;
- костюмы космонавтов;
- атрибут «Космический корабль»

Участники проекта:

- воспитатель
- дети старшей группы

Ожидаемые результаты:

- Развертывание в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи.
- Парное ролевое взаимодействие со сверстниками.
- Ролевое общение, короткий диалог.

Этапы игровой деятельности.

Процесс	Совместная деятельность педагога и детей	Деятельность педагога
Подготовительный		
Выявление проблемы	Диагностика: игровых навыков; игровой среды	Диагностика по методике Г. Урунтаевой. Каталог: Материалы и оборудование для детского сада под ред. Т.Н. Дороновой, Н.Н. Коротковой
Обрисовка сюжетной канвы		<i>Изучение литературы</i> Занятие с детьми старшего дошкольного возраста по теме: <i>Скоролупова О.А. Покорение Космоса (М., 2002).</i> <i>Клушанцев П. О чем рассказал телескоп (М., 1980).</i> Коллективное творчество детей (М, 1998). <i>Недоспасова В.А.</i>

		<p>Растем, играя (М., 2004).</p> <p><i>Образцова Т.Н.</i></p> <p>Ролевые игры для детей (М., 2005)</p>
<p>Организационная работа</p>	<p><i>Чтение художественной литературы</i></p> <p>Бульчев К. «Тайна третьей Планеты», Медведев В. «Звездолет Брунька», Кащенко В. «Найди созвездия», Бороздин В. «Первый в космосе», Клушанцев П. «О чем рассказал телескоп», Леонов А. «Шаги над планетой»</p> <p><i>Продуктивные виды деятельности</i></p> <p>Изготовление атрибутов для игры.</p> <p>Оформление панно «Космическое пространство»</p> <p><i>Беседы с детьми</i> «Земля — наш дом во Вселенной». «Путешествие на Луну». «Звезды – какие они?» «Что такое Солнечная система?»</p> <p><i>Дидактические игры</i></p> <p>«Звездный путь», «Найди лишнее», «Разведчики», «Что изменилось», строительная «Космодром»</p>	<p>Придумывание воспитателем материала для игры: для космического управления (оборудования); исследования планет (приборы); питания (тубики с едой)</p>

	<p><i>Занятия</i></p> <p>Ознакомление с окружающим миром «Земля — наш дом во Вселенной».</p> <p>Развитие речи «Ракета летит к звездам».</p> <p>Развитие элементарных математических представлений «Большое космическое путешествие».</p> <p>Конструирование «Наш космический корабль».</p> <p>Рисование «Путь к звездам».</p> <p>Аппликация + рисование «Космический коллаж»</p>	
Работа с родителями	Информационный листок для родителей о занятиях на тему «Покорение космоса»	
Основной		
Систематизация информации	<p>Принятие на себя роли.</p> <p>Обсуждение содержания игры.</p> <p>Организация игрового пространства</p>	<p><i>Обеспечение руководства</i></p> <p>Распределение ролей.</p> <p>Взятие на себя второстепенной роли.</p> <p>Обсуждение содержания игры — вопросы.</p> <p>Руководство</p>

		организацией игрового пространства
Игровая деятельность детей	Игра. Соблюдение правил, выполнение взятых на себя ролей. Взаимосвязь с партнером (конструктор — строитель). Изменение ролевого действия в ходе игры	Выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций
Заключительный		
Итог	Принимают участие в обсуждении проведенной игры. Оценивают умение играть вместе	Подведение итогов игры. Диагностика игровых умений

Словарный минимум

Часть словаря	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
Профессии	Конструктор, космонавт, тренер, бортинженер, биотехник	Генеральный конструктор, научно-космический центр, руководитель научно-исследовательских полетов, спортивные тренажеры
Орудия труда	Пульт управления, радиоаппаратура, видео - ,барокамера, спутниковая связь	катапульта, парашют,
Трудовые действия	Строить, фотографировать, конструировать, провожать, встречать, управлять, лететь, наблюдать	Руководить, согласовывать, ремонтировать, тренировать, исследовать
Качества труда	Качественно, вежливо, внимательно, успешно, ответственно	Высококачественно, добросовестно, организованно, четко

ПЛАН-СХЕМА КОНСПЕКТА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «КОСМОС»

Цель: формировать умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет

Задачи:

- учить детей до начала игры распределять роли,
- подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий;
- способствовать обогащению игры новыми решениями (участие взрослого в игре, изменение атрибутики и хода игры);
- создавать условия для творческого самовыражения; учить налаживать и регулировать контакты в совместной игре: договариваться, мириться, убеждать, действовать; соблюдать правила игры;
- развивать эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных действий.

Структура игры	Общие методические приемы	Методические приемы, используемые в игре
Задачи	Формировать умение выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на партнеров-сверстников	Формировать умения восстанавливать события космического путешествия, состоящего из четырех эпизодов, развивать умения детей играть с партнерами (тренер — космонавты, строители — конструкторы и т.д.)

	Формировать умение комбинировать предложенные ребенком и другими участниками игры события в общем сюжете	Формировать умения выстраивать сюжетную линию до начала игры (обговаривать, учитывать желания сверстников)
Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми	Создать условия для возникновения игры (мотивация на игру)	Подготовить атрибуты, создать игровое пространство, закрепить полученные знания о космосе, создать заинтересовывающий момент
	Предварительно обсудить содержание игры	Выслушивать мнения детей о том, какая подготовка необходима на Земле, что может случиться в космосе, что надо сделать в первую очередь и т.п., помочь детям с помощью краткого, логичного заключения выстроить последовательность действий в процессе игры
	Помочь детям в развитии и поддержании сюжета игры	С помощью игровых действий помочь затрудняющимся детям, при ослаблении интереса

		вводить новую сюжетную линию и т.п.
	Обсудить результат игры	В конце игры предложить обсудить действия специалистов, все ли было сделано правильно, все ли предусмотрели и т.п.
Способы руководства игрой	Провести вступительную беседу, введя заинтересовывающий момент (шифрограмма)	Задать вопросы о том, что такое космическое пространство, звезды, планеты, метеориты; на чем можно полететь в космос. Рассказать о сообщении с призывом о помощи с неизвестной планеты, которое необходимо расшифровать. Подвести детей к решению полететь и помочь незнакомым существам, попавшим в беду
	Участвовать в распределении ролей, помочь детям в подготовке и планировании действий согласно выбранным родам	С помощью вопросов помочь детям определить роли, распланировать действия и составить план игры

	Взять на себя роль	Взять на себя роль руководителя (с согласия детей)
	Помочь в развитии сюжетной линии, способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений	В процессе игры направить развитие сюжета с помощью взятой на себя роли, поощрять самостоятельность детей, следить за выполнением правил игры, советовать, направлять действия малоактивных детей

ПРОЕКТ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БАНК» (для средней группы)

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк».

Задачи: развивать и обогащать сюжет игры в «банк» и подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; учить выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом; учить подбирать предметы и атрибуты для игры; воспитывать дружеские взаимоотношения.

Ожидаемый результат

1. Получение знаний о «банке».
2. Формирование коммуникативных навыков.
3. Появление умения слушать партнеров, соединять их замыслы со своими.
4. Комментирование игровых действий и действий партнеров.

Ресурсное обеспечение: муляжи банковских реквизитов; костюмы охранников; атрибут «Банкомат»

Этапы игровой деятельности.

Процесс	Совместная деятельность педагога и детей	Деятельность педагога
Подготовительный		
Выявление проблемы	Диагностика: игровых навыков; игровой среды	Методика Д.Б. Эльконина
Обрисовка сюжетной канвы		<i>Изучение литературы</i> Курак ЕЛ, Экономическое воспитание дошкольников (М., 2002) Афанасьева Т.Н. Семья (М., 1986). Липсиц И.В. Удивительные приключения в стране экономики (1992). Сосова И.А. Экономическое воспитание детей в семье (М., 1989)
Организационная работа	<i>Чтение художественной литературы</i> Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», Лада И. «Новый дом», Бомент А. «Дом, в котором мы живем»,	<i>Придумывание воспитателем материала для игры:</i> для кассира; охранников; клиентов.

	<p>Габе Д. «Работа», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономики», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л. «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»</p> <p><i>Продуктивные виды деятельности</i></p> <p>Изготовление банкнот и банковских карточек. Рисование денег своей группы</p> <p><i>Беседы с детьми</i> «Как играть». «Какие роли». «Что такое цена». «Перспектива покупок»</p> <p><i>Дидактические игры</i> «Сделай покупку», «Рынок одного товара», «Цепочка экономических слов»</p> <p><i>Экскурсии:</i> к Сбербанку, в магазин</p> <p><i>Занятия</i> Рисование «Монеты». Познание «Деньги. Какие бывают деньги. Зачем нужны людям деньги»</p>	<p>Планирование календарных планов. Разработка конспекта игры «Банк»</p>
Работа с родителями	Экскурсия родителей с детьми в банк	<i>Консультации</i> «Зачем дошкольникам экономика». «Полезные привычки в быту — тоже экономика»
Основной		
Систематизация информации	<p>Организация игрового пространства: банк (касса, банкомат, охранники); магазин (атрибуты — муляжи продуктов, касса, деньги); дом — уголок группы. Принятие детьми на себя роли</p>	<p>Обеспечение руководства</p> <p>Распределение ролей</p>

Игровая деятельность детей	Поиск решения с помощью педагога. Повторение за педагогом диалогов персонажей	Использование многоперсонажных сюжетов. Обучение элементам развития сюжета. Принятие на себя второстепенной роли. Использование предметов-заместителей
Заключительный		
Итог	Участие детей в обсуждении проведенной игры. Оценка умения играть вместе	Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета. Диагностика игровых умений

Словарный минимум

Часть словаря	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
Профессии	Управляющий, консультант, кассир, охранник	Секьюрити, программист
Орудия труда	Телефон, деньги, ручка, компьютер, пластиковая карточка, фотоаппарат	Мобильный телефон, ноутбук, видеокамера, визитки, пейджер, аппарат для подсчитывания денег
Трудовые действия	Согласовывать, печатать, отвечать, проверять, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять	Информировать, заверять, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять
Качества труда	Вежливо, внимательно, своевременно, ответственно, быстро	Высококачественно, организовано, добросовестно, четко, правдиво, энергично.
Общественная значимость	быстро продавать; зарабатывать деньги; качественно обслуживать клиентов; информировать вовремя и правдиво	
Результаты труда	Качественное обслуживание клиентов, ознакомление с экономическими новостями	
Учреждения	Банк, милиция, автомобильный парк, магазин, почта-Интернет, охранное агентство, монетный двор	

**ПЛАН-СХЕМА КОНСПЕКТА
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БАНК»**
(средняя группа)

Цели: учить детей играть в сюжетно-ролевую игру «Банк»; формировать умения словесно обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, развертывать парное ролевое взаимодействие; развивать умение детей играть дружно, коллективом.

Структура игры	Общие методические приемы	Методические приемы, используемые в игре
Задачи	<p>Формировать умение словесно обозначать игровую роль.</p> <p>Реализовывать специфические ролевые действия.</p> <p>Развивать парное ролевое взаимодействие.</p> <p>Формировать элементарные ролевые диалоги</p>	<p>Формировать умение обозначать свои роли — контролер, кассир, охранник, оператор, консультант.</p> <p>Учить выполнять роли: кассир выдает деньги, считает; управляющий руководит, подписывает; охранник просматривает видеозаписи</p>
Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми	<p>Включать детей в ролевое взаимодействие.</p> <p>Подключать к игре ребенка, взяв на себя дополнительную игровую роль.</p> <p>Взяв на себя игровую роль, втягивать в игру детей, предлагая им новые сюжетные события</p>	<p>Вступительная беседа о работе банка.</p> <p>Распределить роли.</p> <p>Обозначить роль: кассир берет у клиента сберегательную книжку, отсчитывает, сколько выдать денег, выдает деньги и др.</p> <p>Организовать пространство и подобрать атрибуты</p>
Способы руководства игрой	<p>Использовать многоперсонажные сюжеты.</p> <p>Принять на себя второстепенную роль (воспитатель).</p> <p>Ограничить использование образной игрушки (больше предметов-заместителей)</p>	<p>Взять на себя роль управляющего банка, осуществлять руководство банком (игрой).</p> <p>Предложить использовать предмет-заместитель (кубик — телефон)</p>

<p>Структура сюжета игры</p>	<p>Многopersонажные сюжеты, где одна из ролей непосредственно связана со всеми остальными. Последовательность сюжетных событий развертывается через последовательное взаимодействие</p>	<p>Сюжет игры: дом или работа — банк — магазин — семья, клиенты (мама), охранник (папа), кассир (мама), продавец (мама). Из дома идут в банк, затем в магазин, потом домой</p>
------------------------------	---	--