

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –
центр развития ребёнка – детский сад № 42
муниципального образования
Тимашевский район

"Развитие детей дошкольного возраста средствами сюжетно- ролевых игр"



Воспитатель МБДОУ д/с № 42
Ракич Елена Адамовна

2017 год

РЕЦЕНЗИЯ

на опыт работы воспитателя МБДОУ д/с № 42

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью детей является игра. Опыт работы "Развитие детей дошкольного возраста средствами сюжетно-ролевых игр" направлен на создание игровой среды, способствующей вовлечению детей в игру, развитию личностных качеств дошкольников, формированию активной деятельности, определяет их интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. Через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. Можно считать, что в игре ребенок получает впервые урок коллективного мышления.

Приложение опыта работы содержит конспекты игр, занятий, приводятся формы организации детской игровой деятельности в развитии детей на разных возрастных этапах.

Опыт может быть рекомендован для изучения и внедрения в практику работы педагогам ДОУ, родителям, учителям начальной школы.

Старший воспитатель МДОУ № 7
Руководитель МО воспитателей ДОУ

Ж.А.Зубарь

Методист МУДО «ЦРО»

О.В.Охрименко

Содержание

1. Литературный обзор состояния вопроса. 4 - 5
 - 1.1. История темы педагогического опыта в педагогике и данном образовательном учреждении. 5-6
 - 1.2. История изучения темы педагогического опыта в образовательном учреждении и муниципальном образовании. 6-8
 - 1.3. Основные понятия, термины в описании педагогического опыта. 8-9
2. Психолого-педагогический портрет класса (группы) обучающихся (воспитанников), являющихся базой для формирования представляемого педагогического опыта. 10
3. Педагогический опыт. 10
 - 3.1. Описание основных методов и методик, используемых в представляемом педагогическом опыте. 10 - 12
 - 3.2. Актуальность педагогического опыта. 12-13
 - 3.3. Научность в представляемом педагогическом опыте. 13
 - 3.4. Результативность педагогического опыта. 14-15
 - 3.5. Новизна (инновационность) представляемого педагогического опыта 15
 - 3.6. Технологичность представляемого педагогического опыта. 15
 - 3.7. Описание основных элементов представляемого педагогического 16
4. Выводы. 16

1. Литературный обзор состояния вопроса.

Дошкольное детство - первый период психического развития ребенка и поэтому самый ответственный. Игра - это ведущая деятельность дошкольника, оказывающая существенное влияние на развитие всех сторон его личности.

В конце раннего детства малыш включается в разные виды игр: подвижные, дидактические, строительные, сюжетно-ролевые. Игра становится основным видом деятельности дошкольника, отвечающим главной его потребности - войти в мир взрослых, вступить с ним в сотрудничество. В игре ребенок моделирует сначала действия с предметами, а затем взаимоотношения между людьми. Это сложный вид деятельности и состоит из многих компонентов: игровых действий, игровых моментов, предметов, правил, ролевых взаимоотношений. Основная единица игры - роль взрослого, которую выполняет ребенок. Игра оказывает огромное влияние на все стороны психики детей, а главным образом, на развитие личности. Здесь формируется иерархия мотивов, т.е. умение подчиниться требованию «надо», а не желанию «хочу». В игре малыш учится устанавливать взаимоотношения со сверстниками, планировать свои действия, оценивать свое поведение и поведение партнера, контролировать его. В игре развивается интеллект ребенка, в частности знаково-символическая функция сознания, как умение замещать один предмет другим.

Сюжетно-ролевая игра возникает на границе раннего и дошкольного возрастов и достигает своего расцвета в середине дошкольного детства. А.С.Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, как у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда он вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля или работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу». (12, с. 18)

Проблемой игры занимались такие психологи и педагоги, как Д.Б.Эльконин (1965), А.В.Запорожец (1966), Я.З.Неверович (1966), Г.Трошин (1982), Е.М.Гаспарова (1987), Л.В.Лидак (1981), Л.С.Выготский (1932), З.М.Истомина (1976), З.В.Мануйленко (1981), Ф.А.Фрадкина (1982), Н.Я.Михайленко (1983), З.В.Зворыгина (1987), С.Л.Новоселова (1989), Н.Н.Палагина (1989), А.Н.Леонтьев (1983), А.В.Петровский (1993), В.Г.Абраменкова (1989) и другие.

З.М.Истомина подвергла специальному исследованию возникновение произвольной памяти в дошкольном возрасте. Оказалось, что в ходе игры создаются наилучшие условия для того, чтобы перед ребенком впервые возникла задача нечто запомнить, что специальные упражнения, направленные на развитие памяти гораздо эффективнее, если они включены в игру, чем, если проводится в виде специально организованных занятий.

З.В.Мануйленко, подвергнув специальному экспериментальному исследованию значение игры для развития волевых процессов, доказала, что сознательный контроль движений в игре значительно выше, чем в деятельности, осуществляемой по заданию.

А.В.Запорожцем и Я.З.Неверович (1966) велись исследования развития движений, показывающие, что игра имеет ближайшее отношение к формированию моторики ребенка дошкольного возраста.

Г.Трошин указывал, что чем ниже уровень интеллектуального развития детей, тем на более низком уровне находится их игра.

Эти факты свидетельствуют о том, что игра имеет значение не только для тех психических процессов, которые в нее непосредственно включены (воображение, мышление, память).

Всеобъемлющее значение игры для развития ребенка дошкольного возраста определяется тем, что она затрагивает наиболее существенные стороны развития личности ребенка в целом.

Выдающийся психолог Л.Н.Леонтьев подчеркивал: «...Овладение ребенком более широким, непосредственно непреступным ему кругом действительности может совершаться только в игре» (9, с. 123). Ребенок, моделируя деятельность взрослых в игре, расширяет сферу, в которой он может действовать.

А.В.Запорожец писал: «Игра позволяет воссоздать и в активной, наглядно-действенной форме, неизмеримо более широкие сферы действительности, далеко выходящие за пределы личной практики ребенка. В сюжетно-ролевой игре дошкольник с помощью своих движений и действий с игрушками активно воссоздает труд и быт окружающих взрослых, события их жизни, отношения между ними и т.д. Тем самым складываются необходимые условия для осознания ребенком новых областей действительности, а вместе с тем и для развития соответствующих способностей» (6, с. 14).

1.1.История темы педагогического опыта в педагогике и данном образовательном учреждении.

Таким образом, в нашем детском саду - сюжетно – ролевые игры - являются одним из ведущих компонентов деятельности детей.

В актуальность темы легло постоянное и последовательное коммуникативное общение, совершенствование детей, которое регламентируется соответствующей направленностью.

С помощью игры у детей формируются основные виды движений, выдержка, выносливость и к тому же у ребенка вырабатывается стремление к здоровому образу жизни.

В нашей работе мы обращаемся к сюжетно-ролевой игре как средству развития коммуникативных качеств детей старшего дошкольного возраста потому что сюжетно-ролевая игра возникает на границе раннего и дошкольного возрастов и достигает своего расцвета в середине дошкольного детства. Именно к пяти годам у ребенка формируются первые игровые умения; складывается способность ставить и решать игровые задачи;

начинает развиваться взаимодействие со сверстниками в совместных играх; формируются предпосылки сюжетно-ролевой игры. Возрастающее стремление к самостоятельности и потребность поступать как взрослый приводит к тому, что ребенок стремится подражать взрослым во всем. Он хочет водить машину, лечить людей и т.д. Создавшееся противоречие между желаемым и возможным приводит к возникновению сюжетно-ролевой игры, где ребенок берет на себя роль взрослого, выполняя его функции понарошку.

Могучую силу игры отмечал Я.А.Коменский (1597-1670). Он считал, что дети отражают в игре серьезные стороны жизни. Ребенок должен играть, даже если он делает самое серьезное дело. На основе вышеизложенного, нами были выдвинуты:

1.2. История изучения темы педагогического опыта в образовательном учреждении и муниципальном образовании.

Главная проблема, которая стояла передо мной, это было - создание условий в группе и на улице для сюжетно – ролевой игры. То есть повышение мотивации к игре и создание материальной базы.

В нашем детском саду оборудованы: детская игровая площадка, игровые уголки в групповых помещениях, оформлены атрибуты к сюжетно – ролевым играм.

Для проведения успешной работы по данному направлению необходимо следующее:

1. Обучение детей элементарным сюжетно - ролевой игры:

- Ⓜ Создание сюжетных ситуаций
- Ⓜ Развитие сюжета
- Ⓜ Развитие коммуникативных качеств.
- Ⓜ Простейшие навыки общения
- Ⓜ Специально организованные сюжеты

2. Работа с семьей.

- Ⓜ Пропаганда игровой деятельности дошкольников.
- Ⓜ Консультации.
- Ⓜ Индивидуальные беседы.
- Ⓜ Выступления на родительских собраниях.
- Ⓜ Распространение буклетов.
- Ⓜ Проведение совместных мероприятий.

3. Работа с педагогическим коллективом.

- Ⓜ Проведение семинаров – практикумов.
- Ⓜ Посещение занятий направленных на игровую деятельность, коммуникацию.

- Ⓜ Консультации.

4. Создание условий и развивающей среды.

- Ⓜ Изготовление нестандартного оборудования для игровой деятельности.

- Ⓜ Подбор картотек для сюжетно – ролевых игр.

Таким образом, можно сказать, игровая среда нашего ДОУ является естественной комфортабельной обстановкой, рационально организованной и насыщенной разнообразным оборудованием и материалами.

В процессе общения складываются субъектно-субъектные отношения, поскольку каждый его участник выступает субъектом, проявляет активность, адресующуюся к личности другого человека. Потребность в общении состоит в стремлении к познанию себя и других как личностей, которое неотделимо от отношения, т.е. от стремления к оценке и самооценке. Продуктом общения выступает образ другого человека и самого себя, на основе чего совершается регуляция деятельности.

Умение общаться положительно влияет не только на взаимодействие с окружающими, но и на самооценку ребенка, ее внутренние характеристики: уверенность в своих силах и возможностях, удовлетворенность собой.

➤ Желание вступать в контакт, которое связано с потребностью и мотивами общения.

➤ Умение организовать общение, которое у младших дошкольников проявляется в охотном включении в совместную деятельность, умении выслушать сверстника, согласовывать с ним свои предложения, уступить, не ссориться, умении поддержать простой диалог с взрослыми и сверстниками, умении понимать эмоциональное состояние сверстника, взрослого (веселый, грустный, рассерженный, упрямый и так далее).

➤ Знание норм и правил, которым необходимо следовать при общении со сверстниками и взрослыми, знакомство с которыми возможно уже во второй младшей группе.

Перечисленные критерии могут развиваться у дошкольников при наличии совместной деятельности. Совместная деятельность способствует формированию у детей организованности и ответственности, умения слушать собеседника, умения эмоционально сопереживать, умения решать конфликтные ситуации. Одним из основных видов такой деятельности выступает сюжетно-ролевая игра.

В сюжетно-ролевой игре – заложены большие возможности для развития коммуникативных качеств у дошкольников. Организация сюжетно-ролевой игры уже подразумевает вступление детей в контакт, в общение, как со сверстниками, так и с взрослым, и чем чаще игра организуется, тем больше возникает желание поиграть еще и еще. Таким образом, организуя сюжетно-ролевую игру, педагог вовлекает детей в прямое общение.

Для большинства детей дошкольного возраста невероятно трудно вести себя по отношению к другим детям дружелюбно, доброжелательно, вместе добиваться каких-либо результатов. Дети, которые не обладают данными качествами, способны спровоцировать конфликт. Следовательно,

большая роль в правильной организации общения в игре принадлежит педагогу.

Правила поведения обязательные при проведении сюжетно-ролевой игры, воспитывают у детей умение контролировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию характера.

Сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в самостоятельной деятельности детей. Однако, в целях формирования коммуникативных способностей у дошкольников необходимо целенаправленное педагогическое руководство играми. Обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что в ситуации игры ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия. Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы не замечает того, что он учится.

1.3. Основные понятия, термины и описание педагогического опыта.

Проанализировав психолого-педагогические источники изучения проблемы развития коммуникативных качеств у дошкольников в сюжетно-ролевых играх, я остановилась на следующих определениях:

Коммуникативные качества – это способность к общению или навыки общения, которые необходимо развивать с раннего возраста.

Коммуникация (как связь и общение) — от лат. «communicatio» — сообщение, передача и от «communicare» — делать общим, беседовать, связывать, сообщать, передавать^[1] — принятый в исследованиях *термин*, которым обозначают операционные системы, повседневно обеспечивающие единство и преемственность человеческой деятельности (см. в этой связи теорию коммуникации, науку о коммуникациях, коммуникационную науку, коммуникативистику^[2], что представляет собой перевод английского термина **communication studies**), а также *метадискурс* (Р. Крэйг).

КОММУНИКАЦИЯ

Игра́ — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит как в её результате, так и в самом процессе^[2]. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.

Игра (в психологии развития) — деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные. В И., как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, овладение которыми обеспечивает приобщение к культуре, познание предметной и социальной действительности, интеллектуальное, профессиональное, эмоционально-волевое и нравственное становление и развитие личности. Таким образом, И. направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта. И. называют также некоторые формы поведения животных.

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Характеризуя ее, С. Я. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Сюжетно-ролевая игра (у детей) — это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения ... Психология человека: словарь терминов

Игровая деятельность — (англ. play) один из видов активности человека и животных. И. форма жизнедеятельности молодых животных, возникающая на определенной ступени эволюции животного мира (см. Игра у животных). Детская И. исторически возникший вид деятельности, ... Большая психологическая энциклопедия

Ведущая деятельность — термин, выдвинутый А. Н. Леонтьевым для обозначения деятельности, с которой связано возникновение важнейших психических новообразований. Понятие «В. д.» в дальнейшем использовалось Д. Б. Элькониным для построения периодизации развития психики, ... Большая психологическая энциклопедия

Деятельность детская — активное взаимодействие ребенка с внешним миром, в ходе коего происходит онтогенетическое формирование его психики. В ходе деятельности за счет подстраивания ее к разным, в том числе социально моделируемым условиям, происходит ее обогащение, ...

Сюжет (тема) игры — это, по Д. Б. Эльконину. та сфера действительности, которая отражается в игре.

Содержание — это то, что конкретно отражается в игре.

Игровая (воображаемая, мнимая) ситуация — совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.

Замысел — план действий, задуманный играющими.

Роль — это образ существа (человека, животного) или предмета, который ребенок изображает в игре.

Ролевое (игровое) действие — это деятельность ребенка в роли. Определенная комбинация, последовательность ролевых действий характеризуют ролевое поведение в игре.

Ролевое (игровое) взаимодействие предполагает осуществление взаимоотношений с партнером (партнерами) по игре, диктуемых ролью, так как ребенок, взявший на себя какую-либо роль, должен принимать во внимание и роль своего партнера по игре, координируя с ним свои действия.

Правила — это порядок, предписание действий в игре.

2. Психолого – педагогический портрет группы воспитанников, являющихся базой для формирования представляемого педагогического опыта.

Работая на группе, провожу как индивидуальные, так и фронтальные занятия. Я наблюдала за развитием детей, и заметила, что у них нет достаточных знаний об окружающем мире и социальной действительности, умении общаться друг с другом, применять коммуникативные качества. Поэтому поставила одной из задач - расширить знания детей о сюжетно – ролевых играх, общении, коммуникации, взаимодействии, углубить интересы к сюжетно - ролевым играм, а так же научить самостоятельно развивать сюжет игры, расширить социализацию личности ребёнка через знакомство с окружающим миром, умение общаться. Наблюдения за играми детей показали, что у них недостаточно развита «сосредоточенность на своей игровой деятельности». Это объясняется рядом причин и прежде всего общими возрастными психическими особенностями: относительной неустойчивостью внимания, чувств, мотивов и потребностей личности ребёнка дошкольного возраста, недостаточной устремлённостью поведения. А так же ограниченный запас знаний о предметах и явлениях окружающего мира, отсутствие ярких жизненных впечатлений. Недостаточная развитость общественных изменений, творчества, воображения, здоровья, так же отрицательно сказывается на длительности игр детей. Недостаточно высокий уровень развития игровой деятельности и игровых интересов в определённой мере обуславливает и уровень детских взаимоотношений, формирование у них «качеств общественности».

3. Педагогический опыт.

3.1. Описание основных методов и методик, используемых в представляемом педагогическом опыте.

"Необходимыми элементами, обеспечивающими интересную игровую деятельность, развитие познавательных интересов и моральных качеств ребенка, являются знание - действие - общение. Особая роль при этом принадлежит воспитателю. Именно от личности педагога, его знаний, умений, профессионального мастерства и способности творчески организовать руководство игровой деятельностью детей, зависит использование ее в целях всестороннего развития личности ребенка" - Русскова Л.В.

Процесс руководства игрой должен быть построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем с обучением и воспитанием, в том числе и трудовым. Исходя из этого принципа можно выделить 3 группы методов.

Первая группа методов связана с обогащением детей знаниями, впечатлениями, представлениями об окружающей жизни, здоровье, здоровьесбережении, игре. К ним можно отнести наблюдения; экскурсии (первичная, повторная, завершающая); встречи с людьми разных профессий;

эмоционально - выразительное чтение художественной литературы; беседу; беседу-рассказ с использованием иллюстративного материала; рассказ воспитателя, сопровождаемый демонстрацией специально подобранных фотографий, картин, репродукций о событиях, происходящих в стране; подготовке и проведении олимпиады, составление детьми рассказов на определенные темы, связанные с наблюдениями окружающей жизни; индивидуальные беседы с детьми, уточняющие знания, представления дошкольников о явлениях общественной жизни, о моральных категориях; инсценировки литературных произведений с использованием игрушек, персонажей кукольного театра; этические беседы.

Вторая группа - это методы, способствующие становлению и развитию игровой деятельности, при организации сюжетно – ролевых играх. Среди них важное место занимает непосредственное участие воспитателя в игре: игра с одним ребенком, подгруппой и группой детей, выполнение ведущей или второстепенной роли. Кроме того, педагог широко использует оказание детям помощи в реализации знаний, полученных на занятиях, путем предложений, напоминаний, советов, подбора игрового материала, беседы - разговора по поводу замысла игры, развития ее содержания, подведения итогов.

В целях воспитания у детей навыков и умений самостоятельной организации игры используются также поручения; задания (по подбору игрового материала, по изготовлению игрушек-самоделок и др.); беседы; поощрения, разъяснения, вопросы, направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, определения игровых действий.

Такие необходимые ребенку умения, как определение для себя роли и доведение ее до конца игры, формируют путем советов, индивидуальных заданий, поручений; привлечения иллюстративного материала, чтение отрывков из литературных произведений, характеризующих то, или иное действующее лицо; индивидуальных бесед по поводу роли; изготовления вместе с ребенком элементов костюма для его роли.

Важной задачей является воспитание у детей умения самостоятельно распределять роли с учетом возможностей, интересов и желаний каждого. Поэтому педагог должен хорошо изучить характеры, склонности и привычки своих воспитанников и постоянно помогать детям лучше узнать друг друга, обращая их внимание на положительные стороны личности каждого ребенка. Для решения этой задачи можно использовать такой прием, как проведение конкурсов на лучшее придумывание элементов костюма, на интересные предложения относительно ролевых действий, на выразительность речи, мимики, жестов.

Третья группа методов связана с обучением правил, обыгрыванию, изготовлению игрушек. В эту группу входят такие методы и приемы, как совместное выполнение воспитателем и детьми условий игры; рассматривание образца воспитателя, показ приемов; использование

фотографий, схем, таблиц; использование тематических заданий, подбор материала для обыгрывания.

Немаловажную роль для развития игры имеет умение детей использовать предметы - заместители (кирпичик вместо мыла и т.д.), чем больше предметов заместителей дети внесут, тем интереснее и содержательнее игра.

Использование описанных выше методов и приемов зависит от возрастных особенностей детей от уровня развития их игровых умений и навыков.

3.2. Актуальность педагогического опыта.

Сюжетно – ролевые игры позволяют развивать коммуникативные качества детей, общительность, взаимодействие со сверстниками, друг с другом, улучшить совместное игровое действие детей, развить 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 игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению, здоровьесбережению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, и занимает значительное место в жизни детей и является важным фактором психического развития и становления самосознания.

Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связано с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей.

По мнению педагогов и психологов, наибольшим развивающим эффектом обладает сюжетно-ролевая игра. Главное назначение игры - социальное развитие ребенка, т.е. овладение нормами и правилами поведения в обществе, определенными умениями и социальными навыками. Дошкольники, имеющие большую игровую практику, легче справляются с реальными проблемами.

В сюжетах детских игр отражаются сферы взрослой жизни - ребенок пробует себя в разных ролях: работник (в системе родственных взаимоотношений), член семьи (в быту), потребитель социальных благ (в профессиональной деятельности). В игре дети передают внутреннее состояние того, кого они в данный момент изображают. Поскольку детская игра находится на стыке реального и условного миров, то к придуманному (условному) миру ребенок учится относиться как к настоящему.

Многими исследователями доказано, что игра социальна по своему происхождению, поэтому столь важны сюжетные игры и ее содержание в целом – этическое (прежде всего), интеллектуальное, художественное, а также особенности двигательной активности, при этом существенно значимы характер и содержание взаимоотношений детей как товарищей, членов игрового сообщества.

3.3 Научность в представляемом педагогическом опыте.

Принцип научности опыта работы «Развитие коммуникативных качеств дошкольника средствами сюжетно – ролевых игр» заключается в установлении наукой знаний, умений и применение методов обучения детей дошкольного возраста, по своему характеру приближающиеся к методам изучаемой науки взаимодействию, общению через игру, игровые действия, специально созданные ситуации. В основе принципа научности лежит ряд положений, играющих роль закономерных начал: мир познаваем, и человеческие знания, проверенные практикой, дают объективно верную картину развития мира; общения, коммуникация, взаимодействия, культуры речи; наука в жизни человека играет все более важную роль, поэтому дошкольное образование направлено на усвоение научных знаний, вооружение подрастающих поколений системой знаний о коммуникации, общении, при использовании сюжетно – ролевых игр, научность обучения зависит от реализации воспитателем принятого содержания; научность обучения, действенность приобретенных знаний зависят от соответствия учебных планов и программ уровню социального развития, подкрепления приобретенных знаний практикой, от межпредметных связей.

Практика прогрессивных дидактических систем выработала ряд правил реализации данного принципа:

1. Реализуя принцип научности, обучайте на основе новейших достижений педагогики, психологии, методики, передового педагогического опыта. Настойчиво внедряйте в практику рекомендации по научной организации физических упражнений, малоподвижных и подвижных игр.

2. Учитывая новейшие достижения разумно используйте малоподвижные и подвижные игры в здоровьесбережении детей дошкольного возраста.

3.4. Результативность педагогического опыта.

Анализируя результаты своего опыта, могу отметить, что внедренная система работы по развитию коммуникативным качеств позволила:

- ⊗ Сформировать навыки общения не только детей, но и родителей;
- ⊗ Улучшение показателей знания детей об окружающей действительности;
- ⊗ Повышение интереса у детей к сюжетно - ролевым играм;
- ⊗ Повысить динамику совместных игр, общения, взаимодействия.

Опыт работы также показал, что правильный подбор и рациональное использование оборудования способствуют развитию игровых действий детей, позволяет более полно удовлетворить коммуникативную потребность каждого ребёнка, способствуют формированию базовых умений и навыков, повышению функциональных возможностей детского организма, развитию игровых качеств и способностей, воспитанию интереса к разным видам деятельности.

Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра как биологически, так и психологически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим. Она способствует созданию, сплочению детского коллектива, включению в активную деятельность замкнутых и застенчивых детей. Игры приучают к соблюдению правил, дисциплинируют, воспитывают честность, справедливость, выдержку, требовательность к себе, умение контролировать свои поступки и объективно оценивать других.

Среди множества игр: сюжетно – ролевых, подвижных, подражательных, музыкальных, познавательных, логических и других особое место занимают подвижные игры как лучшее лекарство от двигательного «голода» — гиподинамии.

Важнейшее достоинство сюжетно – ролевых игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, метание, переноску груза и т.д., и поэтому являются наиболее универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей.

В совместной работе детского сада и семьи мы широко используем консультации для родителей, родительские собрания, беседы, тематические выставки, смотр-конкурсы (поделок из бросового материала анкетирование. Родители учатся ближе видеть сложный многогранный процесс воспитания ребёнка. А сколько положительных эмоций, а, следовательно, и здоровья получают дети на совместно организованных праздниках и досугах, вечерах сюжетных игр.

Во всех возрастных группах сюжетно – ролевые игры, организуемые воспитателем, должны быть интересны для детей, проходить

живо, эмоционально, непринужденно. Только в этом случае они будут эффективны средством воспитания детей.

Таким образом, проводимая нами работа позволяет привлечь родителей к совместным усилиям по развитию коммуникативных качеств дошкольника средствами сюжетно – ролевых игр в течение всего пребывания в дошкольном учреждении и дома.

3.5. Новизна (инновационность) представляемого педагогического опыта.

Новизна опыта работы прослеживается в удачной комбинации известных методов и приемов организации и проведения сюжетно - ролевых игр и методов развития социализации личности ребенка-дошкольника.

Игры способствуют формированию коммуникативных качеств, взаимодействию, общению, развитию фантазии, воображения, приобщают их к миру прекрасного, успешней развивают творческие способности, эстетические чувства. Дети становятся добрее, здоровее, учатся жить. И задача взрослых показать детям социальный мир “изнутри” и помочь ребенку понять свое место в этом мире как его члена, участника событий, преобразователя. Но социальная действительность становится средством воспитания и обучения только в том случае, если факты и события, с которыми встречается ребенок, понятны и доступны.

Обучение и воспитание детей в технологии взаимодействия, общения, развитии коммуникации осуществляю не с передачи готовых знаний, умений и навыков, а с создания условий происхождения человеческих способностей, т.е. с постановки тех проблемных задач, в процессе решений которых эти способности формируются, а эти знания, умения и навыки усваиваются. Поэтому перспективный план обучения детей сюжетно – ролевой игре составлен с постепенным усложнением. Так если в младшей группе (3-4 года) идет обучение детей наиболее простым играм («Дочки-матери», «Шофёры» и т.д.) с последующим закреплением полученных знаний и умений (беседы, составление рассказов и т.д.), то к подготовительной группе дети владеют широким спектром игр и имеют возможность применить многообразие своих знаний и умений в жизни. Представлена картотека сюжетно-ролевых игр с учётом возрастных особенностей.

3.6. Технологичность представляемого педагогического опыта.

Описанный мною опыт работы будет интересен не только для воспитателей ДООУ, но и для родителей, а также для узких специалистов - психологов, логопедов. Использование в практике работы с детьми разработанного мною перспективного плана работы, а так же описанных мною игр, как отдельно, так и в системе позволит им всесторонне развить личность ребёнка, развить их творческие способности, раскрыть их творческий потенциал.

3.7. Описание основных элементов представляемого педагогического опыта.

Картотека сюжетно – ролевых игр - обучения детей игре составлен с постепенным усложнением.

Конспекты занятий. Тематика игр, предусмотренных перспективным планом, разнообразна. Они проводятся в занимательной игровой форме, что способствует устойчивой мотивации и творческой активности детей. Каждое занятие - игра начинается с постановки проблемы, организации сюжета, обсуждения и решение ситуаций, что способствует большей возможности для проявления детской фантазии, воображения. Неотъемлемым условием является учет потребностей и интересов каждого ребенка. Это вселяет в ребенка уверенность в себе и дает возможность проявлению большой творческой самостоятельности, активности. Неотъемлемой частью некоторых занятий является сотворчество воспитателя и ребенка, что позволяет сделать игру более выразительной и вселяет в ребенка уверенность в своих способностях, а так же приносит удовлетворение, как педагогу, так и ребенку от совместной игры.

Анкета для родителей «Какое место занимает игра в вашей семье» Представленные в опыте работы анкета позволяет проследить процесс вовлечения сюжетно – ролевой игры в семье

Консультации для родителей.

4. Выводы

Сюжетно – ролевая игра упорядочивает не только знания общественной жизни, физическое развитие, здоровье, поведение ребёнка, но и его внутреннюю жизнь, помогает понять себя, своё отношение к миру. Это практически единственная область, где он может проявить инициативу и творческую, двигательную активность. И в то же время именно в игре ребёнок учится контролировать и оценивать себя, понимать, что он делает и учится действовать правильно. Именно самостоятельное регулирование действий превращает ребёнка в сознательного субъекта жизни, делает его поведение осознанным и произвольным.

Детство это не только самая счастливая и беззаботная пора жизни человека. Это период наиболее интенсивного формирования личности, то, что не сложилось в детские годы, уже не восполнить взрослому человеку.

Сюжетно – ролевые игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, физически развитой, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т.е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей жизни.

Изучив и проанализировав психолого-педагогическую литературу можно сделать следующие выводы:

1. Ведущая деятельность дошкольного возраста - игра. Именно в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание.

2. Особое значение имеет сюжетно – ролевая игра для становления разных форм произвольного поведения детей. Развиваются произвольное внимание и память, соподчинение мотивов и целенаправленность действий.

3. Сюжетно – ролевая игра проходит длительный и сложный путь развития, начинаясь в младшем дошкольном возрасте с простейшей игры и игры "рядом", в старшем дошкольном возрасте она достигает наиболее высокого развития, трансформируясь в длительную коллективную игру с развёрнутыми правилами.

4. Игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя создать условия для отражения этого в играх детей.

На основе выводов можно дать следующие рекомендации:

1. Необходимо создать условия для детей дошкольного возраста посредством сюжетно – ролевых игр.

2. Обогащать содержание детской игры использованием различных методов и приёмов таких как: наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, рассказ воспитателя, использование иллюстраций, инсценировки литературных произведений, этические беседы, непосредственное участие воспитателя в игре, предложения, советы, разъяснения, вопросы направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, совместное выполнение с детьми построек, показ приёмов конструирования и др.

Сюжетно – ролевые игры в МБДОУ – д/с № 42

1-й квартал

Программные задачи: Формировать умение определять тему игры и развивать сюжет сохранить самостоятельность игры и пробудить игровое творчество детей, желание вносить новое, совместно придумывать сюжеты, ролевые диалоги, элементы игровой обстановки. Уметь создавать игровую обстановку с учетом темы игры Уметь пользоваться предметами – заместителями. Уметь изготавливать игрушки–самоделки, перед игрой или по ходу игры.

Название	Содержание и объём навыков и умений	Методические приёмы
<p>СЕНТЯБРЬ</p> <p>« Школа»</p>	<p>1 сентября дети идут в школу, их там встречает учитель. Учитель проводит уроки. На перемене дети играют. Проводится «День знаний».</p>	<p>Экскурсия в школу на праздник «В страну Знаний»</p> <p>Беседа «Мы старшие в детском саду».</p> <p>Ситуация «Кем и каким я буду, когда вырасту».</p> <p>Составление рассказа по картине «В школу».</p> <p>Развлечение с красками «Забавные картинки».</p> <p>Театр на фланелеграфе «Выпуск в школу».</p> <p>Д/И «Первоклассники».</p> <p>П/И «Классы», «Школа мяча».</p>
<p>«Поликлиника»</p>	<p>Терапевт ведёт приём: осматривает больного, слушает его, меряет давление, делает назначение. Окулист проверяет зрение с помощью таблицы, по необходимости подбирает очки. Очки продаются в «Оптике». Стоматолог лечит зубы.</p>	<p>Экскурсия в поликлинику.</p> <p>Беседа «Как уберечь себя от беды».</p> <p>Ситуация «Что бы было, если б не было врачей».</p> <p>Предложить детям написать письмо больному другу.</p> <p>Д/И «Угадай профессию по движению».</p> <p>Д/И «Не ошибись».</p> <p>Театр на фланелеграфе «Айболит и воробей К. Чуковский».</p> <p>П/И «Кто быстрее доберётся до препятствий».</p>
<p>«Транспорт»</p>	<p>Уточняются правила движения пешеходов и</p>	<p>Экскурсия на проезжую часть улицы.</p>

	<p>транспорта. Инспектор ГАИ следит за движением на трассе. На светофор. Водители заправляют свои машины бензином, делают профилактический осмотр машин.</p>	<p>Рассказ воспитателя «Как вести себя на улице». Театр игрушек «Найди безопасный маршрут». Игра «Дорожные знаки» Конструирование «Гаражи для своей машины». Д/И «Виды транспорта», «Собери автомобиль», «Диспетчер автопарка». Чтение Н. Калининой «Как ребята переходили улицу». Стихи, загадки о транспорте</p>
«Магазин»	<p>В отделе «Бакалея» продавец принимает новый товар, расставляет его по полкам, вежливо обслуживает покупателей. Товаровед привозит в магазин новый товар. Директор магазина договаривается с различными фабриками (кондитерская, консервный завод) о поставке товара.</p>	<p>Целевая прогулка в магазин, в отдел «Бакалея». Игра с математическим содержанием «Продайте то, что назову». Изготовление атрибутов для игры: полки для продуктов, ценники, деньги. Экологическая игра «Овощехранилище». Лепка «Кондитерские изделия». Д/И «Узнай на ощупь», «Узнай на вкус».</p>
«Парикмахерская»	<p>Работают мужской и дамский залы, косметический кабинет. Парикмахер стрижёт, делает завивку волос, причёски (выбор при помощи альбома). В мужском зале стригут, бреют, освежают одеколоном. Косметолог делает маски для лица и рук, даёт советы по уходу за волосами.</p>	<p>Экскурсия в парикмахерскую. Беседа «Что нужно парикмахеру для работы?» Ситуация «Я у косметолога» Д/И «Кто больше назовёт действий». Эстафета «Весёлые соревнования». Игра «Назови профессию, зная, чем занимается человек».</p>
ОКТАБРЬ	<p>Письма, газеты и</p>	<p>Экскурсия на почту. Рассказ воспитателя о</p>

«Почта»	журналы разносит подписчикам по адресам почтальон. На почте оператору сдают посылки и бандероли.	<p>профессии почтальона.</p> <p>Расширить словарь детей: бланки, печать, штемпель, корреспонденция, главпочтамт.</p> <p>Ручной труд – изготовить бандероли и посылки.</p> <p>Д/И «Путешествие письма», «Какого города герб».</p> <p>Рисование «Мы играем в почту».</p> <p>Игра «Читаем газеты и журналы».</p> <p>П/И «Ловишка, бери ленту».</p>
«Библиотека»	Книги выдаёт библиотекарь, заполняет формуляр. Готовит выписку новых книг. Следит за их состоянием.	<p>Экскурсия в библиотеку (читальный зал).</p> <p>Беседа библиотекаря с детьми о своей профессии.</p> <p>Рассказ воспитателя об авторах книг.</p> <p>Ситуация «Как обращаться с книгой». Провести с детьми старшей и подготовительной группы, неделю детской книги.</p> <p>Теневой театр «У бабушки козёл» (рус. нар. потешка).</p> <p>Д/И «Подбери слово».</p> <p>П/И «Пятнашки с мячом».</p>
«Автошкола»	В автошколе знакомятся с правилами дорожного движения, учатся водить машину. Обучение ведёт мастер. Экзамены принимает инспектор ГАИ. Проводится праздник работников автомобильного транспорта. Артисты приготовили концерт.	<p>Экскурсия в автошколу.</p> <p>Беседа мастера по вождению о своей профессии.</p> <p>Ситуация «Какие машины перевозят людей?».</p> <p>Показать детям макет дороги с регулировщиком.</p> <p>Приготовить и показать концерт детям старшей группы посвящённый работникам автомобильного транспорта.</p> <p>Игра «Магазин автомобилей».</p> <p>Д/И «Что делает машина».</p> <p>П/И «Автомобили».</p>

«Столовая»	Повара готовят вкусную пищу. Официанты вежливо обслуживают посетителей. Директор следит, чтобы продукты всегда были свежими, заключает договор с фермерами на поставку молока, мяса, овощей.	<p>Экскурсия на кухню детского сада.</p> <p>Беседа «Я умею пользоваться столовыми приборами».</p> <p>Речевая игра «Перемыл я всю посуду».</p> <p>Игра «Как мы делали бутерброды».</p> <p>Лепка «Чайный сервиз для куклы».</p> <p>Д/И «Кому что нужно для работы»; «Сервировка стола»; «От зёрнышка до булочки».</p> <p>Кукольный театр «Колосок».</p>
«Театр»	Директор принимает на работу новую группу артистов. Режиссёр подбирает пьесу, распределяет между артистами роли, руководит репетицией. Осветитель сцены подбирает свет. Декоратор рисует декорации.	<p>Рассказ воспитателя о работе артистов, режиссёров.</p> <p>Слушание сказки «Буратино».</p> <p>Инсценировка «Оживи наши сказки».</p> <p>Рисование восковыми мелками «Театральная афиша».</p> <p>Выставка детских рисунков «Что я видел в театре».</p> <p>Д/И «Зашифрованное слово».</p> <p>Игра «Маски».</p> <p>П/И «Мяч водящему».</p>
«Рынок» (продуктовый)	Излишки своей продукции (молоко, мясо, овощи) фермеры привозят на рынок. Сдают на пробу в лабораторию, там лаборант делает анализ и выдаёт справку. Директор рынка заключает с фермерами договор на поставку продуктов. На рынке работают контролёры, налоговая инспекция.	<p>Рассказ воспитателя о профессии лаборант, контролёр, налоговая инспекция.</p> <p>Предложить родителям посетить с детьми продуктовый рынок.</p> <p>Рисование на тему «Дары осени».</p> <p>Экологическая азбука «Фермер».</p> <p>Д/И «Из чего салат?»; «Вершки – корешки»; «Кузовок».</p> <p>П/И «Кто скорее докатит обруч до флажка».</p>

<p>НОЯБРЬ</p> <p>«Телевидение»</p>	<p>Идёт подготовка к конкурсу «Утренняя звезда». Режиссёр выбирает участников, прослушивает их. Диктор ведёт передачу. Оператор с камерой ведёт съёмку.</p>	<p>Познакомить с профессией режиссёра и оператора.</p> <p>Беседа – Диктор телевидения: «Последние новости группы».</p> <p>Рассматривание иллюстраций разных телепередач.</p> <p>Интервью «Про всё на свете».</p> <p>Пальчиковый театр «Гусёнок пропал» Р. Кудашева.</p> <p>Д/И «Четыре стихии».</p> <p>П/И «Волк во рву».</p>
<p>«Строительство» (города)</p>	<p>На машинах на строительную площадку подвозят строительный материал. На стройке прораб распределяет работу между рабочими: каменщики кладут стены, маляры их штукатурят и оклеивают обоями. Новый дом сдают жильцам.</p>	<p>Рассказ воспитателя о людях, которые работают на стройке: каменщики, плотники, столяры и т.д.</p> <p>Рассматривание картины «Строим дом» из серии «Мы играем».</p> <p>Инсценировка сказки «Теремок».</p> <p>Настольный театр «Кто в домике живёт».</p> <p>Апликация «Разноцветные огни в доме».</p> <p>Конструирование «Улица города».</p> <p>Чтение В. Берестова «Новоселье».</p> <p>Д/И «Дома бывают разные»; «Как настоящие строители».</p>
<p>«Ферма»</p>	<p>Идёт подготовка к зиме: перепахивают поля, сеют озимые, заготавливают сено. Животноводы ухаживают за животными: кормят, убирают, к заболевшим вызывают ветеринара. Все готовятся к празднику работников сельского хозяйства и</p>	<p>Экскурсия на животноводческую ферму.</p> <p>Беседа «Мои родители – животноводы».</p> <p>Беседа – размышление «Какие чувства испытывают домашние животные» (голод, боль, радость...)</p> <p>Составление рассказа «Как мы помогли больным животным».</p> <p>Игра с математическим</p>

	перерабатывающей промышленности: ярмарка, концерт.	содержанием «Молочная ферма». Наблюдение за ветеринарным врачом. Д/И «Где чей дом».
«Цирк»	Директор цирка и дрессировщики отбирают животных для работы в цирке. В цирке зверей дрессируют. В цирке выступают также клоуны, гимнасты, фокусники. Билеты продаются в кассе.	Беседа «Я – добрый волшебник». Рассказ воспитателя о профессии дрессировщика, об уголке Дурова. Изготовление атрибутов к игре. Рассматривание иллюстраций «Купание медвежат». Рисование на тему «Мы играем в цирк». Театр игрушек «Весёлый цирк». Развлечение «Карлсон в гостях у детей». П/И «Охотники и звери».
«Консервный завод»	На консервном заводе работают директор, технологи, рабочие, инженеры. Директор следит за тем, чтобы от фермеров поступала хорошая продукция. Технологи разрабатывают новые рецепты по изготовлению консервов. Рабочие моют банки, овощи, изготавливают по рецептам консервы.	Беседа «Что такое консервный завод?» Рассказ воспитателя о профессии технолога. Игра «Как сделать томатный сок». Загадки об овощах, фруктах, ягодах, грибах. Игра с математическим содержанием «Овощехранилище». П/И «Грибы – шалуны». Д/И «Вершки – корешки»; «Что из чего».
«Налоговая инспекция»	Инспекторы следят, чтобы все налоги поступили по назначению, следят за правильностью ведения документов.	Рассказ воспитателя о налоговой инспекции, налоговой полиции. Ситуация «Что кому надо для работы». Рассказать детям экономическую азбуку, что

		<p>такое денежная единица, золото, импорт, процент, продукция.</p> <p>Игра с математическим содержанием «Вычислительная машинка».</p> <p>Изготовление с детьми атрибутов для игры: бланки документов, печати, калькулятор, компьютер.</p> <p>Д/И «Скажи по – другому».</p> <p>П/И «Чьё звено скорее соберёт»; «Не попадись».</p>
--	--	--

2-й квартал

Программные задачи: формировать умение определять тему игры и развитие сюжета. Умение договориться с играющими об общем замысле игры, используя разнообразные способы распределения ролей (считалки, жребий, по интересам). Формировать умение называть свою роль определять словесно изображаемые события, действовать и говорить от имени разных персонажей

<p>ДЕКАБРЬ</p> <p>«Телеграф. Почта»</p>	<p>На почте можно купить конверты, открытки, газеты, журналы, отправить посылки, бандероли. На телеграфе дают телеграммы, заказывают переговоры.</p>	<p>Экскурсия на телеграф.</p> <p>Наблюдение за трудом работников почты, почтальонов.</p> <p>Ситуация «Как звонить по телефону» (последовательность действий).</p> <p>Конструирование «Постройка телефона – автомата»; «Телеграфного устройства».</p> <p>Урок вежливости «Письмо доброго сказочника».</p> <p>Игра «Отправим электронное письмо».</p> <p>Изготовление конвертов, марок.</p> <p>Д/И «Почтальон принёс посылку».</p>
<p>«Консервный завод»</p>	<p>На консервный завод привозят овощи, фрукты, молоко. Овощи и фрукты моют, добавляют специи и приправы. Банки закатывают. Инженеры,</p>	<p>Продолжить знакомство с игрой «Консервный завод».</p> <p>Рассказ воспитателя о профессии инженер, мастер.</p> <p>Рисование «Схема переработки продукции».</p> <p>Конструирование «Здание</p>

	мастера следят за исправностью техники, правильностью приготовления консервов.	консервного завода». Составление рассказа «Дары осени». Рассматривание иллюстрации , как закатывают в банки овощи и фрукты. Вечер загадок с детьми старшей и средней группы.
«Зоопарк»	Научная экспедиция отправляется по разным странам для изучения животных, доставляет некоторых из них на пароход, потом везут в вагонах по железной дороге и на машинах в зоопарк. В зоопарке рабочие под руководством директора устраивают для животных вольеры. В зоопарке проводят экскурсии.	Рассказ воспитателя о работах зоопарка. Рассматривание иллюстраций «Жизнь в зоопарке». Прслушивание грамзаписи с голосами животных и птиц. Рассматривание картины «Утро в сосновом бору». Игра с математическим содержанием «Зоопарк». Рисование по Е. И. Чарушин «Зоопарк». Лепка «Дядя Стёпа в зоопарке». Кукольный театр «Заюшкина избушка». П/И «Ловля обезьян».
«Зоолечебница»	Ветврачи лечат больных животных, которых приводят взрослые и дети. Дают лекарство, по необходимости оперируют, перевязывают.	Экскурсия в зоолечебницу. Рассказ воспитателя о профессии ветеринарного врача. Составление рассказа «Как доктор помогает больным животным». Рассмотреть картину И. Ерышева «Корова». Игра «Зоологическое домино». Слушание сказки «Про слона». Чтение С. Маршака «Детки в клетке». Конструирование «Строительство вольеров и клеток для животных». Изготовление из природного материала различных животных.
«Семья»	Мама работает в зоопарке экскурсоводом, папа	Беседа «Традиции и любимые занятия моей семьи». Составление рассказа «Моя

	шофёром. Дети ходят в школу. Сделав уроки, они помогают маме по дому, гуляют на улице. В выходные едут на электричке в гости.	семья». Ситуация «Мама – экскурсовод». Пальчиковый театр «Дружная семья». Рисование «Портрет мамы». Чтение С. Маршака «Урок вежливости». Д/И «Мой дом». Игра разрезные картинки «Наша семья».
«Ж/д транспорт»	Машинист ведёт электропоезд, объявляет остановки. Билеты продают в кассе. На вокзале дежурный следит за порядком. На остановке в вагон входит контролёр и проверяет наличие билетов. Электропоезд следует строго по расписанию.	Рассказ воспитателя о людях которые водят поезда, электрички, трамваи. Беседа «Как вести себя в транспорте». П/И «Мчимся, как поезд; «Трамвай». Изготовление атрибутов к игре: билеты, шапочки контролёров. Д/И «Домино» (транспорт). Игра с речевым сопровождением «Поезд едет, поезд мчится».
ЯНВАРЬ «Космос»	Идёт строительство звёздного городка для космонавтов. На ракете устанавливают приборы для связи с землёй, телескопы, пульт управления. Научные сотрудники изучают звёздное небо, положение планет, разрабатывают программу полёта.	Рассказ воспитателя о космонавтах, что это особые люди, они работают в космическом доме, куда прилетают на ракете. Ситуация «Мы в невесомости». Изготовление атрибутов с участием родителей: микрофон, наушники, подзорная труба, фотоаппарат, планшет, скафандры, карта звёздного неба. Составление рассказа «Что я видел во время полёта в космос». Чтение отрывка из книги А. Леонова «Я выхожу в космос». Рисование «Звёздное небо». Д/И «Экипаж космического корабля». Выставка детских рисунков на тему «Космос».

<p>«Больница»</p>	<p>На скорой помощи доставляют в больницу больных. В хирургическом отделении хирург делает операцию, медсестра берёт кровь на анализ, делает перевязки. Терапевт лечит от простуды. Больным ставят банки и горчичники.</p>	<p>Экскурсия в больницу по отделениям. Изготовить с детьми атрибуты к игре: шприцы термометры, карточки для больных, фонендоскоп. Беседа с детьми «Почему у врача белый халат». Аппликация коллективная «Чемоданчик для врача». Д/И «Что и чем делает врач». Д/И «Найди лишнее». Театр на фланелеграфе «Доктор Айболит».</p>
<p>«Аптека»</p>	<p>Фармацевт изготавливает лекарство: порошки, настойки. Лекарство отпускают по рецепту.</p>	<p>Экскурсия в аптеку. Рассказ воспитателя о профессии фармацевта, который изготавливает и продаёт по рецепту. Рассматривание иллюстраций. Рисование «Что продают в аптеке». Изготовление атрибутов к игре. Конструирование «Новая аптека». Игра «Народная медицина». Игра «Лекарственные растения». Чтение С. Михалкова «Прививка».</p>
<p>«Типография»</p>	<p>Редактор газеты собирает от корреспондентов репортажи, отдаёт их корреспонденту, в печать. Печатник печатает газету. Её отвозят в киоски и на почту.</p>	<p>Рассказ воспитателя о типографии и людях, которые работают там: редактор, корреспонденты, печатник. Экскурсия на почту. Беседа с почтальоном. Наблюдение за трудом почтальона во время разноски корреспонденции. Конструирование из строительного материала «Новая почта». Д/И «Пишущая машинка». Театр игрушек «Жадина» Э. Мошковского. П/И «Догони свою пару».</p>

«Прачечная»	В прачечной стирают бельё, чистят одежду и ковры. Бельё принимает и выдаёт приёмщик. Стирает машинист по стирке белья. Гладильщик сортирует и гладит бельё.	<p>Экскурсия на прачечную.</p> <p>Рассказ воспитателя о профессии машинист по стирке белья.</p> <p>Наблюдение за приёмом и выдачей белья. Помощь детей в складывании белья.</p> <p>Д/И «Стирка».</p> <p>Чтение и обыгрывание К. Чуковского «Мойдодыр».</p> <p>Эстафета с участием родителей «Кто быстрее».</p>
ФЕВРАЛЬ «Скорая помощь»	Диспетчер принимает вызов. Бригада врачей выезжает по вызову. Врач осматривает больного, делает кардиограмму. Медсестра делает укол. Если это необходимо, больного доставляют в больницу.	<p>Рассказ воспитателя о врачах, которые работают на «Скорой помощи».</p> <p>Рассмотреть иллюстрации машин «Скорой помощи».</p> <p>Ситуация «Как вызвать врача на дом – 03».</p> <p>Домино «Транспорт».</p> <p>Чтение И. Деянова «Я теперь большая».</p>
«Кондитерская»	Кондитер печёт торт на заказ, красиво его оформляет. Тестомес месит для пирожков и булочек. Пекарь выпекает их. Готовую продукцию отвозит в магазин.	<p>Рассказ воспитателя о кондитерской фабрике.</p> <p>Рассматривание иллюстраций, как кондитер печёт торты, пирожные, булочки.</p> <p>Лепка из теста кондитерских изделий.</p> <p>Игра «Что сначала, что потом?»</p> <p>Вспомнить пословицы и поговорки о хлебе.</p> <p>Составить с детьми рассказ по иллюстрации «Откуда хлеб пришёл».</p> <p>Д/И «С чем пекут пироги?»</p> <p>Чтение К. Ушинского «Два плуга».</p> <p>Предложить родителям вместе с детьми сделать атрибуты к игре «Кондитерский магазин».</p>
«Конструкторское бюро»	Конструкторы придумывают	Рассказ воспитателя «Что такое конструкторское бюро».

	интересную модель пульта управления ракетой. Составляют и читают чертежи. Чертежи изготавливает чертёжник.	Чтение стихов А. Николаенко «Я буду архитектором». Рисование «Схема ракеты с пультом управления». Конструирование «Конструкторское бюро». Д/И «Кто что делает».
«Супермаркет»	В супермаркете много секций и отделов. Работает много продавцов, кассиров, уборщица, товаровед. Они предлагают товар: одежду, обувь, ткани, игрушки, продукты, кондитерские изделия.	Познакомить детей с профессией консультанта, менеджера, администратора, товароведа. Ситуация «Курьер – везёт грузовик с игрушками». Конструирование «Полки для обуви и одежды». Изготовление пособий для игры. Д/И «Кузовок»; «Реклама». П/И «Кто скорее докатит обруч до флажка».
«Театр»	Артисты показывают готовый спектакль. Осветители регулируют свет на сцене, рабочие сцены ставят декорацию. Кассир продаёт билеты, билетёр отрывает контроль. В антракте можно сходить в буфет. Спектакль даётся в честь Дня защитников Отечества.	Рассказ воспитателя о работе артистов, режиссеров. Ситуация «Если в театре выключили свет». Д/И «Зашифрованное слово». Инсценировка сказки «Снежная королева». П/И «Мяч водящему». Загадывание загадок с зарис. «Что это?» Рисование восковыми мелками «Куклы в театре». Слушание песни Ю. Слонова «Мы солдаты»..
«Пароход»	Пароход строят на верфи судостроители по чертежам. После спуска капитан набирает команду: матросы, боцман, радист, штурвальный, кок. Пароход заходит в порт, загружается товаром, идёт в порт назначения груза.	Беседа «Если бы я был капитаном судна» Рассматривание иллюстраций «Как люди ездят по воде». Чтение А. Митяева «Сказка про трёх пиратов». Игра – домино «Рыба, птица, животное». Изготовление альбома «Как люди ездят по воде».

3-й квартал

Программные задачи: Уметь творчески разворачивать сюжет игры в воображаемом, словесном плане (игровое фантазирование) В игре пользоваться приёмом условного проигрывания части сюжета- приёмом «как будто». Развивать умение творчески разворачивать сюжет игры в воображаемом, словесном плане. Умение самостоятельно объединяться для развития игровой деятельности.

<p>МАРТ «Дом моды»</p>	<p>В доме моды художники – модельеры создают эскизы одежды, головных уборов; закройщики делают выкройки, раскраивают ткань, сметывают швы. Швеи шьют точно по размеру. Готовую одежду, головные уборы демонстрируют на подиуме модели. После демонстрации выставленные образцы поступают в магазин «Готовая одежда», где их продают.</p>	<p>Рассказ воспитателя о профессии художник – модельер. Рассматривание иллюстраций, как швеи шьют одежду, головные уборы. Конструирование «Дом моды». Рисование «Модели одежды». Аппликация «Мы – модельеры» (вырезывание кукол и одежды). Знакомство детей с иглой и нитками. Пришивание пуговицы. Ручной труд «Починим одежду для куклы». Д/И «Скажи по другому»; «Подбери одежду по сезону». Инсценировка рассказа Н. Носова «Заплата». П/И «Сделай фигуру».</p>
<p>«Пожарная часть»</p>	<p>Тренировка пожарных на полигоне. Водитель осматривает машину, проверяет шланги, выдвижную лестницу. Машину заправляют пенообразующим составом. Диспетчер принимает вызовы: пожарные быстро занимают свои места, едут на тушение пожара. Тушением руководит командир отделения.</p>	<p>Беседа «Пожарный профессия героическая». Экскурсия в пожарную часть, знакомство с пожарной машиной. Рассказ воспитателя «Пожароопасные предметы». Составление рассказа «Предметы, требующие осторожного обращения». Ситуация «Скоро Новый год» (закрепить навыки противопожарной безопасности при использовании бенгальских огней, петард, гирлянд). Знакомство детей с номером «01». Игровой тренинг «Вызови</p>

		<p>пожарных, милицию, «скорую помощь».</p> <p>Д/И «Слушай внимательно»; «Разложи по порядку».</p> <p>Составление коллажа «От чего может произойти пожар».</p> <p>Чтение С. Маршака «Рассказ о неизвестном героине».</p> <p>Игра – соревнование «Мы помощники пожарных».</p>
«Банк»	<p>В банке работают финансисты, экономисты, операторы, юристы. Руководит банком Совет директоров банка, которые избираются на собрании акционеров. Вечером в банке инкассаторы привозят выручку из магазинов.</p>	<p>Продолжить знакомить детей с игрой в банк. С новыми должностями: финансист, экономист, операторы, юристы.</p> <p>Беседа «Экономическая азбука» (денежные единицы, золото, импорт).</p> <p>Д/И «Что изменилось».</p> <p>Игра с математическим содержанием «Вычислительная машинка» (знакомство с калькулятором).</p> <p>Изготовление пособий для игры в банк.</p> <p>Конструирование «Постройка нового банка».</p> <p>Рисование «Чертежи и эскизы банка».</p>
«Аэропорт»	<p>Диспетчер разрешает самолётам взлёт и посадку. Рабочие заправляют самолёты топливом, подают к ним трап, убирают лётное поле. Самолёты на ремонт ставят в ангар.</p>	<p>Рассказ воспитателя о людях работающих в аэропорту.</p> <p>Рисование «Самолёты на взлётном поле».</p> <p>Коллективная аппликация «На аэропорте».</p> <p>Рассматривание иллюстраций «Российские самолёты».</p> <p>Конструирование «Взлётная полоса».</p> <p>Д/И «Летает – не летает».</p> <p>Чтение стихотворения С. Маршака «Багаж».</p> <p>Чтение Б. Никольского «Как живёт аэропорт».</p>
«Фабрика игрушек»	<p>Конструкторы создают макет новой игрушки, делают чертежи, по ним изготавливают новую</p>	

	<p>игрушку, которую затем испытывают. Новые игрушки поступают в магазин.</p>	<p>Знакомство детей с новой игрой «Фабрика игрушек». Рассматривание иллюстраций. Ситуация «Кто делает игрушки». Рисование «Игрушка будущего». Конструирование «Городок для любимых игрушек». Словесная игра «Магазин игрушек». Д/И «Из чего сделано?»</p>
<p>Магазин «Игрушки»</p>	<p>Товаровед привёз с фабрики игрушек новую партию товара. Продавцы рекламируют игрушки покупателям, кассир получает деньги за покупку. Все готовятся к празднику «День работников торговли». Лучших награждают грамотами, ценными подарками, для них готовят концерт.</p>	<p>Экскурсия в магазин игрушек. Беседа воспитателя о профессии товароведа, эксперта. Ситуация «Мне не нравится игрушка». Конструирование «Витрина для игрушек». Рисование «Реклама». Изготовление открыток для поздравления продавцов к празднику «Дню работников торговли». Конкурс «Лучшая игрушка группы».</p>
<p>АПРЕЛЬ «Магазин «Ткани»</p>	<p>Можно купить материал на платье, костюм. Продавец рекламирует покупателям ткань. Модельер помогает покупателям выбрать фасон своего платья или костюма. Кассир получает деньги за покупку.</p>	<p>Экскурсия в магазин «Ткани». Рассказ воспитателя о профессии модельера. Ситуация «Из чего сделаны платья, костюмы». Конструирование «Ателье для кукол». Пантомима «Я пришиваю пуговицу, и случайно уколола палец». Рассматривание журнала мод (образцы ткани). Д/И «Часть чего?»; «Угадай, что за ткань». Эстафета «Кто быстрее принесёт».</p>

<p>«Кулинария . Столовая»</p>	<p>Можно заказать обед на дом. Пищу доставит рассыльный. Пищу готовят повар, кондитер. Официанты обслуживают посетителей. Директор договаривается с фермерами о поставке овощей, молока, фруктов.</p>	<p>Рассказ воспитателя о новых услугах, что можно заказать обед на дом. Беседа «Что нужно, чтобы испечь торт». Изготовление из теста тортов и пирожных. Разукрашивание кулинарных изделий. Научить детей красиво складывать салфетки для сервировки стола. Конструирование «Столовая для кукол». Д/И «Сервируем стол»; «Готовим обед». Чтение С. Михалкова «А что у вас?»; «От зёрнышка до булочки».</p>
<p>«Фермеры»</p>	<p>Агроном проверяет зерно, следит за правильностью посева. Овощеводы высаживают овощи в теплицу, ухаживают за растениями.</p>	<p>Беседа о труде фермеров. Экономическая азбука «Фермер». Д/И «Узнай на ощупь», «Узнай на вкус». Составление рассказа по картине «Пшеничное поле». Пословицы и поговорки о труде. Ситуация «Что кому надо для работы». Игра с математическим содержанием «Продай то, что назову»; «Овощехранилище». Загадки об овощах, фруктах, ягодах, грибах.</p>
<p>«Школа»</p>	<p>Учительница проводит уроки, учит детей писать, читать, считать. Школьники готовят уроки. После уроков они идут в цирк. Проводят всемирный</p>	<p>Экскурсия в школу, знакомство с мед. работником школы. Наблюдение за учителем, как он проводит уроки, задаёт домашнее задание. Беседа с детьми, которые ходят в школу.</p>

	«День здоровья».	<p>Ситуация «Каким я буду школьником».</p> <p>Театральное представление «В стране весёлых песен».</p> <p>Д/И «Для чего нужен предмет?»; «Что изменилось?».</p> <p>Игра «Скажи со словом школьный».</p> <p>Игра – эстафета «Собери портфель».</p> <p>Загадки о школьных принадлежностях.</p>
«Цирк»	<p>На цирковое представление билеты покупают в кассе. Директор цирка принимает на работу новых артистов. Идёт представление: на арене клоуны, гимнасты, силачи, дрессировщики. Зрители аплодируют. В антракте они идут в буфет.</p>	<p>Рассказ воспитателя о том, как проходит цирковое представление на арене (знакомство с новым словом арена).</p> <p>Предложить родителям посетить цирк в месте с детьми.</p> <p>Беседа «За что я люблю цирк».</p> <p>Вечер шуток и загадок с детьми старшей группы.</p> <p>Апликация «Билет в цирк».</p> <p>Чтение С. Маршака «Цирк».</p> <p>Выставка детских рисунков «Клоуны весёлые и грустные».</p> <p>Д/И «Танграм».</p> <p>П/И «Охотники и зверь».</p>
«Служба спасения»	<p>Тренировка у спасателей: бегают, отжимаются, готовят снаряжение. Диспетчер принимает телефонные звонки. Начальник спасательной службы принимает решение: какая команда едет по вызову, назначает старшего группы спасения.</p>	<p>Знакомство детей с новой игрой «Служба спасения».</p> <p>Рассказ воспитателя о людях работающих в «Службе спасения».</p> <p>Ситуация «Диспетчер получил телефонный звонок: в беду попал котёнок».</p> <p>Составление рассказа «Как звонить в милицию?»</p> <p>Д/И «Найди лишнее»; «Хорошо – плохо».</p> <p>Досуг «Каждый ребёнок это должен знать с пелёнок».</p>

<p>МАЙ</p> <p>«Телевидение»</p>	<p>На телевидении готовят передачу КВН. Режиссер готовит сценарий, даёт указания. Директор всех поздравляет с Днём радио и связи.</p>	<p>Знакомство детей с профессией телеведущей.</p> <p>Беседа «Диктор телевидения: «Последние новости группы».</p> <p>Интервью «Про всё на свете».</p> <p>Рассматривание иллюстраций, как телеведущая ведёт программу «Спокойной ночи малыши».</p> <p>Ситуация «Я – телеведущий в программе «Дог – шоу» и « Зов джунглей».</p> <p>Чтение Я. Пинясова «Кем быть и кем не быть».</p> <p>КВН (по произведениям знакомых детям писателей и поэтов).</p> <p>Д/И «Четыре стихии».</p> <p>Пальчиковый театр «Гусёнок пропал» Р. Кудашева.</p> <p>П/И «Волк во рву».</p>
<p>«Телеграф»</p>	<p>На телеграфе заказывают переговоры по телефону с другим городом. Телефонист соединяет, предлагает пройти в кабину, кассир получает деньги. Телефонистка принимает и передаёт телеграммы.</p>	<p>Экскурсия на телеграф.</p> <p>Беседа «Что надо делать и чего не следует при разговоре по телефону».</p> <p>Ситуация «Как звонить по телефону» (последовательность действий).</p> <p>Конструирование «Постройка телефона – автомата; телеграфного устройства».</p> <p>Д/И «Разговор по телефону»</p>
<p>«Поликлиника»</p>	<p>Моряки и космонавты проходят комиссию. Их осматривают все врачи (терапевт, окулист, хирург, стоматолог), берут анализы</p>	<p>Рассказ воспитателя, о моряках и космонавтах, что они всегда проходят медицинскую комиссию.</p> <p>Экскурсия в поликлинику.</p> <p>Беседа с врачом.</p> <p>Ситуация «Как узнать, что ты заболел?»</p> <p>Беседа «Как вызвать врача на дом».</p>

		<p>Изготовление атрибутов к игре.</p> <p>Конструирование «Новый кабинет в поликлинике».</p> <p>Ручной труд «Пригласительный билет к празднику «Дню здоровья».</p> <p>Загадывание загадок о предметах в кабинете врача.</p> <p>Чтение И. Токмаковой «Мне грустно, я сижу больной».</p>
«Служба спасения»	<p>Диспетчером получен телефонный звонок: в беду попал котёнок. Спасатели выехали на место. У них специальное оборудование.</p> <p>Освободив котёнка, они едут по следующему вызову.</p>	<p>Продолжить с детьми игру «Служба спасения».</p> <p>Рассказ воспитателя о важности профессии спасателей.</p> <p>Ситуация «Если случилась беда».</p> <p>Д/И «Сложи машину и угадай, для чего она предназначена».</p> <p>Рассматривание альбома по пожарной безопасности.</p> <p>Чтение и обсуждение И. Тверабукина «Андрейкино дежурство».</p> <p>Составление творческого рассказа на тему «А у нас в квартире газ».</p> <p>Вечер загадок «Электробытовые приборы».</p>
«Детский сад»	<p>Идёт подготовка к выпуску в школу. Музыкальный руководитель готовит с детьми праздничный утренник. Заведующая подбирает детям подарки. Повара готовят праздничный обед.</p>	<p>Беседа с детьми «Что понравилось в детском саду?»</p> <p>Экскурсия детей в кабинет заведующей.</p> <p>Ситуация «Каким я буду школьником».</p> <p>Изготовление пригласительных билетов к праздничному концерту «Выпуск в школу».</p> <p>Приготовление праздничного концерта с музыкальным руководителем.</p> <p>Интервью с выпускником детского сада о первом дне в школе.</p>

Картотека сюжетно – ролевых игр СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «АВТОБУС»

I. Цели:

1. Формировать первоначальное представление об автобусе. Познакомить с частями автобуса их назначение.
2. Стимулировать желание выбирать роли и действовать согласно выбранной роли.
3. Учить использовать последовательно несколько действий.
4. Формировать стремление называть свои действия словом.
5. Закрепить знания о назначении пассажирского транспорта.
6. Через игру знакомить с трудом водителя (шофера).
7. Приучать бережно обращаться с игрушками.
8. Приучать вежливо и дружелюбно обращаться с товарищами.
9. Воспитывать желание играть вместе, умение уступить.
10. Воспитывать любовь и уважение к труду взрослых.

II. Передача игровой культуры ребенку.

Дидактические игры.

«Мастерская машин»

В процессе игры дети закрепляют название частей машины, их название.

«Грузовые автомобили»

Закрепить умение детей соотносить цвет и форму предметов.

Подвижные игры.

«Машины»

Учить детей умению бегать по всей площадке в разных направлениях, действовать по сигналу.

«Поезд»

Учить детей умению ходить и бегать друг за другом; начинать движение и остановку по сигналу воспитателя.

Сценарии проведения игр.

1) – Дети, вы любите играть с игрушками?

Сегодня мы поедем с вами в магазин игрушек на автобусе.

2) – Дети, у вас есть бабушки? Как их зовут? А вы хотите съездить в гости к бабушке Арине? Поедем на автобусе.

Рассматривание предметных картинок: транспорт.

Рассматривание сюжетных картинок:

III. Развивающая предметно-игровая среда.

Передняя часть автобуса.

Руль.

IV. Активизация проблемного общения взрослого с детьми.

Примерный перечень тем:

- 1) Как нам транспорт помогает.
- 2) К бабушке едем!
- 3) Как заболел автобус Гриша.

- 4) Как машина зверят катала.
- 5) Как автомобиль обиделся на своего хозяина.

V. Способы безболезненного выхода детей из игры.

Воспитатель предлагает поставить автобус в гараж; на ремонт.

«Приехали, выходим».

VI. Роли, которые могут исполнять дети.

Водитель, пассажиры.

VII. Игровые действия.

Построим автобус.

Поедем к бабушке и др.

VIII. Игры – спутники.

1. Дом. 2. Поликлиника.

IX. Что можно почитать детям.

Чики-чики-чибалочки,

Едет Ваня на палочке.

А Дуня в тележке

Щелкает орешки.

Загудел паровоз

И вагончики повез.

Чох-чих, чу-ч-ууу!

Далеко я укачу-ууу!

Нет, напрасно мы решили

Прокатить кота в машине.

Кот кататься не привык,

Опрокинул грузовик!

Самолет построим сами,

Понесемся над лесами.

Понесемся над лесами,

А потом вернемся к маме.

«Чудо - дом»

Закреплять знания детей о транспорте; дать представление об автобусе; закрепить название частей машины, их назначение; воспитывать бережное отношение к игрушкам – машинам.

Ход занятия.

Что за чудо – красный дом,

Окна светлые кругом.

Обувь носит из резины

И питается бензином.

Это автобус. (Показывает игрушку).

В каждом автобусе есть то, что есть у всех машин – колеса, руль, двери. Питается он бензином. В салоне автобуса много сидений. Они нужны для пассажиров. Все кто едет в автобусе, становятся пассажирами. А вы хотите быть пассажирами?

Детям предлагается зайти в импровизированный автобус (составленные стулья, передняя часть автобуса, руль). Один из ребят – водитель.

- Поедем в мастерскую машин.

Дом по улице идет,

В гости всех ребят везет.

Не на курьих тонких ножках,

А в резиновых сапожках.

- Приехали. Перед нами мастерская. (Дети выходят).

На столах лежали иллюстрации с изображениями автобусов, разрезанные на четыре части. Воспитатель предлагает «отремонтировать» автобусы.

Нужно части все собрать,

Чтобы автобусу новым стать.

Дети называют части и цвет автобуса.

- Все автобусы собраны, можно возвращаться.

Дети садимся в «автобус».

Литература: Скоролупова О.А., Логинова Л.В. Играем? Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста. – М., 2005.

«АВТОБУС» («ШОФЁР»)

1. Планомерное обогащение опыта детей

1.1. Рассматривание картинок «Шофер» (из серии «Кем быть»), «Едем в автобусе» (из серии «Мы играем»), иллюстраций в альбомах, где изображены транспорт, шофер в автобусе и т.д.

1.2. Экскурсия к автобусной остановке, наблюдение за автобусом и работой шофера.

1.3. Наблюдение за светофором и действиями транспорта и пешеходов.

1.4. Что можно прочитать детям.

- Б. Житков «Светофор»
- Н. Калинина «Как ребята переходили улицу»
- И. Павлова «На машине»
- Е. Лопатин «Отважная путешественница»

2. Передача игровой культуры ребенку (обучающие, досуговые, народные игры)

2.1. Сюжетно-дидактическая игра «Нам на улице не страшно» (см. приложение 2, с. 100).

2.2. Другие настольно-печатные игры с тем же содержанием.

2.3. Игра на развитие памяти.

«Внимательный водитель» (4 Из книги: А. Лопатина, М. Скребцова. Секреты мастерства. - М.: «Книжный дом Локуо, 2002.)

Воспитатель раздает детям карточки с изображением разных объектов:

цирк, вокзал, парк, школа и т.д. Дети «заходят» в машину (автобус) и говорят водителю, куда им необходимо попасть. Задача водителя — запомнить требования пассажиров. Затем педагог говорит: «Автобус отправляется!» — и, объявляя какую-нибудь остановку, предлагает водителю вспомнить, кто должен выйти на этой остановке.

2.4. Игры на воспитание нравственных взаимоотношений

«Добрый грузовичок» (по сказке А. Лопатина «Отважная путешественница»)

Один ребенок — грузовичок Андрея, остальные дети — жители города. Жители по очереди рассказывают грузовичку о каких-либо сложных ситуациях в городе, а грузовичок придумывает, как можно помочь. Ситуации можно изобразить на карточках-схемах. Например, ситуации могут быть следующие.

- В детский сад нужно срочно привезти молоко на полдник, а на базе нет свободных машин.
- Детям из детского сада очень хочется попасть в зоопарк, но он находится так далеко...
- Бабушка из старенького дома получила новую квартиру, как же ей перевезти мебель.
- У соседа сломалась машина. Даже в автосервис доехать на ней не может. Как ему помочь?
- Семья собирается в отпуск, но опаздывает на самолет... И т.д.

Творческое задание «Хороший кондуктор»

Беседа с детьми на тему, как должен поступить кондуктор, если

- Кому-то в автобусе стало плохо
- Кто-то с кем-то поругался
- Ребенок потерял свою маму
- Кто-то очень громко включил магнитофон
- Кто-то заснул и проспал свою остановку
- Кто-то не знает, как добраться до нужного места, на какой остановке выходить
- И т.д.

2.5. Подвижные игры.

«Трамвай»

Дети стоят в колонне парами (держась за руки). Свободными руками они держатся за шнур (концы его связаны), т.е. одни держатся за шнур правой рукой, другие - левой. Это трамвай. Воспитатель стоит в одном из углов комнаты с тремя цветными флажками: желтым, красным, зеленым. Он объясняет, что на зеленый сигнал надо двигаться, на красный и желтый останавливаться. Педагог поднимает зеленый флажок — трамвай едет, дети бегут вокруг комнаты (площадки). Добежав до воспитателя (светофора), дети смотрят, не сменился ли цвет. Если цвет по-прежнему зеленый, то движение трамвая продолжается, если поднят красный или желтый флажок, малыши останавливаются и ждут, когда появится зеленый, чтобы снова можно было двигаться.

Указания. Во время игры детей знакомят с правилами уличного движения. При небольшом количестве участников можно ставить их не парами, а в одну колонну. Сюжет игры можно развернуть: на пути устраивать остановку. Пассажиры сидят и ждут трамвая; подъезжая к остановке, трамвай замедляет ход и останавливается. Одни пассажиры выходят, другие входят. Для того чтобы войти в трамвай и выйти из него, дети приподнимают шнур. На конце шнура привязан колокольчик. Ребенок, стоящий последним (кондуктор), дает звонок, трамвай трогается.

«Цветные автомобили»

Дети стоят вдоль стен комнаты. Это автомобили в гараже. Каждый играющий держит в руках флажок (кольцо, картонный диск синего, желтого или зеленого цвета). Воспитатель стоит в центре комнаты лицом к играющим, в руках у него 3 флажка соответствующих цветов. Он поднимает 1 из флажков (а можно 2 или все 3), дети, имеющие предмет этого цвета, разбегаются по площадке, подражают езде автомобиля, гудят. Когда воспитатель опускает флажок, автомобили останавливаются, разворачиваются и направляются в свои гаражи. Игра повторяется 4-6 раз.

Примечание. У воспитателя может быть и красный флажок. Неожиданно он поднимает его — все автомобили по этому сигналу должны остановиться.

2.6. Упражнения на развитие творческого мышления и воображения.

Эти дидактические упражнения помогут детям пополнить копилку игровых ситуаций. Такие упражнения желательно проигрывать в разных вариантах.

Дидактическое упражнение «Потому, что» (Советы, начинающим работать с этой игрой см. на с. 37).

Варианты вопросов «Автобус остановился потому, что...»

- Он подъехал к остановке.
- Он уже приехал на конечную станцию.
- Он заехал в гараж.
- Остановился у светофора.
- Остановился, чтобы пропустить пешеходов.
- Кончился бензин.
- Лопнула шина.
- Сломался двигатель.
- Пассажиру стало плохо.
- Экскурсанты хотят выйти и полюбоваться красивым видом,
«Автомобиль подъехал к станции техобслуживания за тем, чтобы...»
- Подкачать шины
- Заменить колесо
- Починить мотор
- Помыть машину
- Заправить масло

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «АТЕЛЬЕ»

Планомерное обогащение опыта детей.

Познакомить детей со зданием ателье; дать детям представление о том, что в ателье шьют различную одежду по индивидуальным заказам клиентов; познакомить с последовательностью процесса пошива заказанной одежды с момента выбора фасона и оформления заказа до окончательной готовности изделия; ввести в словарь детей понятия «клиент», «приёмщик», «закройщик», «портной».

Расширять знания детей о видах одежды; продолжить знакомство детей с деятельностью работников ателье, их действиями, с основными предметами, необходимыми им в работе и с применением этих предметов; учить использовать в игре воображаемые предметы.

Учить детей отображать в игре труд взрослых, не ограничиваясь только воспроизведением действий, взаимоотношения людей; учить проявлять в игре положительные эмоции и чувства.

Познакомить детей с различными видами ткани, их составом, фактурой и применением для изготовления различных видов одежды; показать некоторые элементы декора верхней одежды.

Формировать представление о различных направлениях в мире моды, о том, что существует такая профессия как дизайнер одежды, который придумывает различные модели одежды. Познакомить с различными стилями одежды, а так же с направлениями в мире моды в различные исторические эпохи.

Развивать творческое воображение у детей; воспитывать в процессе игры желание быть красивыми, нарядными, а также такие качества как аккуратность, чувство меры, формировать эстетический вкус.

Учить придумывать новые модели, используя при этом необходимые лоскуты, ленты, тесьму, готовые изделия, подбирать ткань по цвету и фактуре.

Учить предварительно планировать будущую игру, выделять определённые правила, которые соответствуют логике сюжета, строить взаимоотношения между участниками игры в зависимости от исполняемых ролей.

Литературно-информационная поддержка

Загадки.

Одноглазая старушка

Узоры вышивает.

(Игла)

Всех на свете обшивает,

Что сошьёт – не надевает.

(Игла)

Маленького роста я

Тонкая и острая.

Носом путь себе ищу,

Весь мир одевает,

Сама нагишом.

(Игла)

Одна подружка

Пролезла другой в ушко.

(Нитка и иголка)

Сама коротка.

А хвост длинен.

Нырля, нырля,

За собою хвост тащу.

(Нитка и иголка)

На пальце одном

Ведерко вверх дном.

(Наперсток)

В Полотняной стране по реке Простыне

Плывет пароход то назад, то вперед.

А за ним такая гладь –

Ни морщинки не видать.

(Утюг)

Режем, режем, вырезаем,

Маме шить мы помогаем.

(Ножницы)

Да хвост потеряла.

(Нитка и иголка)

Железный жучок,

На хвостике червячок

(Булавка)

Гладит все,

Чего касается,

А дотронешься –

Кусается.

(Утюг)

Я рубашку сшила мишке,

Я сошью ему штанишки.

Назови скорей, кто я?

Ну конечно же... (Швея)

Стихи

Кто купил в горошек ситцу?

Папа — вот кто.

Сшила что за мастерица?

Мама — вот кто.

Кто в обновку нарядится?

Чья дочурка, баловница?

Маша — вот кто. *С. Капутикян*

Я рубашку сшила мишке,

Я сошью ему штанишки.

Надо к ним карман пришить

И платочек положить. *З. Александрова*

Не растут, к несчастью, брюки

И у платьев рукава.

Но растут все время руки,

Ноги, шея, голова.

Мальчики и девочки

Становятся большими,

Надо, чтоб одежду

Им по мерке сшили.

Мастера пустили в дело

Иглы, ножницы, утюг.

За шитье взялись умело

Много быстрых, ловких рук.

Получайте свой заказ!

Все по мерке, в самый раз. *А. Кардишова*

ДЕВОЧКИ Вышивают девочки, сидя на траве.

Вышивают девочки шелком по канве.

— Это клюв! А это шпоры!

А вот это гребешок!..—
Приутихли разговоры,
За стежком бежит стежок.

Оживают петушки —
Золотые гребешки.
Вдруг живой петух явился,
Наклонился к петушку,
Наклонился, удивился,
И спросил: «Ку-ка-ре-ку?» *Е. Тараховская*

ПОРТНИХА Научилась вышивать я

Кур, цыплят и петушков.

А еще для кукол платья
Сшила я из лоскутков.

— Молодец, — сказала мама, —

Ты у нас портниха прямо! *В. Орлов* ПОРТНИХА

Целый день сегодня шью.

Я одела всю семью.

Погоди немного, кошка, —

Будет и тебе одежка. *Б. Заходер*

Ты, портной, такой умелый!

Сшей для куклы фартук белый.

Я сама бы сшить могла,

Но пока еще мала. *Немецкая песенка*

КАТЮШКИ

В деревушке три Катюшки взяли в руки три катушки,

Шуре сшили сарафан, сшили дедушке кафтан,

сшили бабушке жакет, сшили дядюшке жилет.

А девчонкам и мальчишкам, всем Андрюшкам и Наташкам,

сшили яркие штанишки, сшили пестрые рубашки. *А. Строило*

Скороговорки

Сшит колпак, связан колпак,

Да не по-колпаковски.

Стеша спешила, рубашку шила,

Да поспешила — рукав не дошила.

Кукушка кукушонку купила капюшон,

Как в капюшоне он смешон!

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «БИБЛИОТЕКА»

Цели:

1. Закрепить представление детей о работе библиотекаря, вызвать интерес к работе в библиотеке;
2. Формировать интерес к книге и бережное отношение к ней;
3. Учить планировать ход игры;

4. Учить отражать в игре специфически ровную речь;
5. Способствовать совершенствованию способов решения игровых задач;
6. Учить общаться в игре;
7. Учить намечать последовательность действий, задавать друг другу вопросы, отвечать на вопросы товарищей, оценивать правильность ответов и действий;
8. Воспитывать дружеские взаимоотношения между играющими;
9. Учить использовать в игре предметы-заместители;
10. Воспитывать

I. Планомерное обогащение опыта детей.

- 1.1. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой, рассматривая картины «Библиотекарь» из серии «Кем быть?».
- 1.2. Что можно прочитать детям:
Н. Галинская. «Книжечки сядут»;
С. Жупанин «Я- библиотекарь»;
С. Маршак «Книжка про книжки»;
А. Барков, Р. Сурьянинов «Откуда пришла книга».
- 1.3. Обращение к личному опыту детей. Часто ли они бывают в библиотеке, ходят ли туда их мамы и папы.
- 1.4. Беседа об атрибутах, необходимых для работы библиотекаря.
- 1.5. Рассматривание книг, журналов, набор открыток «Наши писатели»

Литературно-информационная поддержка игры.

Загадки.

1. Хоть не шляпа, а с полями,
Не цветок, а с корешком,
Разговаривает с нами
Всем понятным языком. (Книга).
2. Не похож на человечка,
Не имеет он сердечко,
И работе круглый год
Он сердечко отдает. (Карандаш).
3. Говорит она беззвучно,
А понятно и не скучно.
Ты беседуй чаще с ней-
Станешь вчетверо умней. (Книга).
4. У стены большой и важный-
Дом стоит многоэтажный.
Мы на нижнем этаже
Всех жильцов прочли уже! (Книжный шкаф).
5. Смотрите, мы раскрыли пасть,
В ней бумагу можно класть:
Бумага в нашей пасти
Разделиться на части. (Ножницы).
6. Страну чудес откроем мы

И встретимся с героями
 В строчках
 На листочках,
 Где станции на точках. (Книга).

7. Поселились мудрецы
 В застекленные дворцы,
 В тишине наедине
 Открывают тайны мне. (Книга).

Рекомендации родителям.

➤ Чтение книг по интересам детей.

➤ С. Маршак «Как печатали вашу книгу».

Взяла машина лист простой и наложила краску-
 И вот писатель Лев Толстой рассказывает сказку.
 Хоть у машины нет ума, машина знает дело:
 Листы нарежет вам сама и сложит их умело.
 А переплетчик их сошьет, края обрежет мигом.
 Потом оденет в переплет, и вот пред вами - Книга!
 Приятно книжки почитать, а сделать их попробуй!
 Искусство тонкое печать и требует учебы.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «МАГАЗИН»

I. ЦЕЛИ:

1. Создавать благоприятные условия для игры.
2. Содействовать развитию игры.
3. Выяснить представление о «супермаркете».
4. Закрепить представление о том, что в магазине преобладают разные товары.
5. Учить выполнять действия, связанные с отношениями с другими людьми.
6. Учить взаимосвязывать и согласовывать ролевые функции у детей.
7. Учить объединяться с другими детьми для достижения совместной цели.
8. Воспитывать умение договориться об игре, распределять игровой материал.
9. Учить проявлять активность в выполнении взятой роли.
10. Воспитывать характер личностных взаимоотношений в группе.
11. Учить осуществлять свое желание участвовать в окружающей деятельности.
12. Воплощать в своих действиях представления о труде взрослых в магазине (продавец, грузчик).
13. Воспитывать чувство справедливости, умение помогать коллеге (продавцы вместе выкладывают товар, делятся впечатлениями о внешнем оформлении).

14. Совершенствовать умение предложить товар, опираясь на личное мнение, вкусовые качества.
15. Взаимосвязывать и согласовывать ролевые функции у детей.
16. Создавать возможности для использования самооценности игровой деятельности, каждым воспитанником.
17. Использовать богатые возможности игры в диагностических и коррекционных целях.
18. Воспитывать упражнения в нравственных поступках, в бережном отношении к предмету.
19. Воспитывать заботу о товарищах (купить подарок подруге к празднику, купить продукты для всей семьи).
20. Побуждать ролевую речь, развернутые речевые диалоги детей, сотрудничество в игровой деятельности (взаимосвязь продавца и рабочего по обслуживанию здания, продавца и покупателя).
21. Показать специфическую ролевую речь продавца разных отделов (молочный, кулинарный, хлебный).
22. Воспитывать устойчивость внимания у детей, определять характерные черты интересующего предмета.
23. Развивать любознательность, активность.
24. Вводить на смену ролевой монологической речи – ролевую беседу.
25. Учить планировать ход игры.
26. Договариваться об использовании предметов-заменителей.
27. Содействовать развитию и проявлению конструктивных способностей и умений детьми обустроить свое рабочее место по своему вкусу.
28. Развивать воображение (сидя на стульчике и держа в руках калькулятор, ребенок воображает себя за прилавком магазина).
29. Воспитывать волевые качества.
30. Воспитывать навыки произвольного управления своими делами (если в игре ребенок-продавец, то и делать должен то, что делает продавец)
31. Способствовать формированию гуманных отношений.
32. Учить разрешать конфликтные ситуации.
33. Воспитывать внимание к настроению других детей.
34. Совершенствовать умение вежливо принять отказ сверстника от предлагаемой роли.
35. Воспитывать чувство коллективизма.
36. Продолжать содействовать сознанию игровых группировок для детей разного темперамента.
37. Направлять руководство на объединение детей, занятых в разных играх.
38. Предупреждать возникновению ссор между детьми.

Планомерное обогащение опыта детей.

1. Обогащать и совершенствовать представления детей о магазине.

2. Познакомить детей с трудом работника магазина – продавцом (продовольственный магазин).
3. Показ детям воспитателем игровых действий продавца.
4. Формировать у детей представления о порядке совершения покупки.
5. Формировать у детей игровые действия (умения) в процессе совместной игры с воспитателем.
6. Уточнять и расширять представления детей о разновидностях магазинов, т. е. дать детям понятие о том, что название магазина зависит от продаваемого там товара.
7. Объединять несколько детей в совместной игре.
8. Помочь детям приобрести опыт взаимопонимания.
9. Учить детей использовать различные атрибуты, игрушки, отражающие специфику конкретных игровых действий работника магазина – продавца и посетителей магазина – покупателей.
10. Расширять представления детей о специфике работы кассира.
11. Показ воспитателем игровых действий кассира.
12. Учить детей объединять в игре несколько игровых действий, подчинённых одному сюжету или игровому замыслу.
13. Развивать у детей умения и навыки игрового общения.
14. Учить детей развёртывать в игре ролевые диалоги.
15. Побуждать детей отражать в игре знания и представления о магазине, о специфике работы кассира, продавца, получаемые детьми при ознакомлении с окружающим.
16. Учить детей пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с товарищем.
17. Знакомить детей со спецификой работы грузчика и уборщицы.
18. Показать игровые действия грузчика и уборщика с привлечением детей.
19. Совершенствовать способы взаимодействия предметами, предметами заменителями.
20. Развивать совместную игру детей с распределением ролей.
21. Обеспечивать разумное сочетание образных игрушек, игровых наборов, вещей, которыми ребёнок пользовался бы как предметами-заменителями, разумное размещение этих предметов в игровой среде.
22. Учить детей распределять между собой роли и действовать согласно принятой на себя роли.
23. Развивать у детей умение развёртывать сюжет, самостоятельно организовывать необходимую игровую обстановку.
24. Воспитывать в детях чувство уважения к людям труда.
25. Способствовать укреплению дружеских взаимоотношений.
26. Формировать самостоятельную детскую игру.

Литературно – информационная поддержка.

Сладкоежки.

Да здравствуют пирожные!

Любые! Всевозможные!

Слоёные, песочные.
 Хрустящие и сочные:
 Рулет, крендельки,
 Творожные ватрушечки,
 Корзиночки и плюшечки,
 И с маком пирожки!
 Нет в детстве больше радости,
 Увидев эти сладости,
 Поближе к ним подсесть
 И всё, что видишь съесть!
 Накинуться и съесть!
 Да здравствует мороженое,
 В стаканчики положенное!
 На палочках обычное,
 Со сливками клубничное,
 Кофейно-шоколадное
 С названием «Пломбир»!
 Нет в детстве больше радости,
 Увидев эти сладости,
 Поближе к ним подсесть
 И всё, что видишь, съесть!
 Но так как, без сомнения,
 За это поведение
 Нас могут наказать,
 Придётся, к сожалению,
 Прочсть стихотворение
 И пальчик облизать!

С. Михалков.

Сахар.

Белый сахар – рафинад,
 Крепкий сахар – рафинад
 Хвастался:
 – Я очень твёрдый,
 Я алмазу – друг и брат.
 Но однажды вечером
 Встретился он с кипятком.
 И растаял твёрдый сахар
 В жидком чае с молоком.

Загадки.

Черненько, горяченько,
 А все пить любят!
(Чай).

Чистое, да не вода,
 Белое, да не снег,
 Сладкое, да не мёд.
(Молоко).

От рогатого берут
Белую водичку,
Всем ребятам дают,
Чтоб розовели личики!
(Молоко).

В поле родился,
На заводе творился,
В стакане растворился.
(Сахар).

В руке у Тани
Зима в стакане.
(Мороженое).

Летом – в огороде
Свежие, зелёные,
А зимой – в бочке,
Крепкие, солёные.
(Огурцы)

Круглый, круглый,
Сладкий, сладкий,
С полосатой кожей гладкой,
А разрежешь – посмотри:
Красный, красный
Он внутри
(Арбуз)

Как снег белый
На кухне смелый,
А в рот попал –
Там и пропал!
(Сахар).

Маленькое, сдобное,
Колесо съедобное.
Я одна тебя не съем,
Разделю ребятам всем!
(Бублик).

Овальные лепёшки
Слепили наши ладошки.
В муке поваляем
Вареньем намажем
Да в печь укажем!
Румяные и сладкие
Нравятся ребятам!
(Пирожки).

Что копали из земли,
Жарили, варили?
Что в золе мы испекли,
Ели да хвалили?
(Картофель)

На жарком солнышке подсох
И трётся из стручков...
(Горох)

Сидит девица в темнице,
А коса на улице.
(Морковь)

Пословицы.

Труд человека кормит, а лень портит.
Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.
Окончил дело - гуляй смело.
Землю красит солнце, а человека труд.

СЮЖЕТНО РОЛЕВАЯ ИГРА «МОРЯКИ»

Ц е л и:

1. Познакомить детей с ролями сюжетно-ролевой игры.
2. Продолжать учить распределять роли.

3. Продолжать учить отображать действия членов экипажа.
4. Добиваться намеченной цели.
 5. Воспитывать умение действовать в соответствии с взятой на себя ролью.
 6. Учить соподчиняться в игровой ситуации.
 7. Подбирать необходимые предметы.
 8. Развивать конструктивные способности.
 9. Считаться с интересами других детей.
 10. Действовать в соответствии с общими интересами детей.
 11. Продолжать учить отображать специфически игровую речь.
 12. Побуждать, развертывать ролевые диалоги детей.
13. Сотрудничать в игровой деятельности.
 14. Учить договариваться об использовании в игре предметов заменителей.
 15. Воспитывать умение находить выход из сложившейся игровой ситуации.
 16. Способность с нестандартному развертыванию игры.
 17. Продолжать учить самостоятельно подбирать необходимые игрушки, атрибуты.
 18. Планировать ход игровой игры.
 19. Учить осознанно соподчиняться в игровой ситуации.
 20. Воспитывать творческое воображение.
 21. Использовать природный материал.

Литературно-информационная поддержка игры

Норвежская народная «Песня моряка»

Мы поднимаем якоря
И отплываем чуть заря
Море зовет,
Ветер поет.
Вперед!
Вперед!
Вперед!

Мы поднимаем якоря
И отплываем чуть заря
Помни свой край!
Не унывай!
Прощай!
Прощай!

Д в а р а д и с т а («Из книги «Два радиста») С.Сахарнов

Служили на Охотском море два радиста. Один плавал на рыбачьей шхуне «Волна», второй – на грузовом пароходе «Пугачев».

Рано утром садился радист «Пугачева» за черный металлический ящик с блестящими ручками – радиостанцию, включал ее и начинал передачу. Он нажимал пальцами то коротко, то длинно на медный рычажок – радио ключ, и в воздух летели короткие и длинные гудочки-точки и тире: «Пи-пи – пиши – и ...»

И бывало, что радист «Волны» в это время надевал наушники, слушал эти сигналы и, привычно складывая их в буквы и, привычно складывая их в буквы и слова, читал:

- П-е-р-е-д-а-ю д-л-я В-а-с п-о-г-о-д-у...

Потому что так радисты всего мира разговаривают друг с другом.

- Куда идете?
- На Камчатку.
- Мы на Сахалин.

Вот и весь разговор.

Но однажды случилась беда. Шхуна наскочила в тумане на камни, пробила одно и стала тонуть.

Рыбаки бросились к насосам. Напрасно: холодная вода все равно заполняла шхуну.

- Не успеваем откачивать воду,
- сказал капитан.
- Надо позвать помощь!

Тогда радист повернулся и полез, в свою каюту.

Стоя по пояс в воде, он начал складным ножом отвинчивать от стола радиостанцию.

Вода в каюте поднималась выше и выше, а радист все работал. Он сломал нож, до крови ободрал пальцы, но все-таки снял станцию и вытащил ее на палубу.

«Пи-пи-пии-и...» - полетели в воздух тревожные гудочки. На этот раз они были слабые-слабые, потому что станция отсырела и работала плохо.

Но никто не отвечал радисту.

- Видно помощь не вызвать! – сказал капитан.

И вдруг радист услышал в наушниках знакомые сигналы. Это отвечал «Пугачев».

Никто во всем мире не смог разобрать слабых сигналов шхуны, а радист «Пугачева» разобрал. И тогда он лихорадочно стал повторять их, работая на своей сильной станции: «Пи-пи-пии-и... Всем, всем, всем!».

Теперь на всех кораблях, по всему морю, слышали громкие и ясные, звучавшие, как комара, сигналы:

«На помощь шхуне!»

Четыре парохода, три катера, два гидросамолета свернули со своего пути и направились к ней.

Все на помощь!

«Пугачев» тоже спешил. Он обогнал другие корабли и пришел первым, шхуны уже не было видно, над водой торчали только ее мачты, на которых гроздьями висели люди.

Рыбаков сняли. Когда они собрались на палубе парохода, радист «Пугачева» спросил:

- А где же мой товарищ?

- Его нет, - ответили рыбаки. – Он работал в воде, простудился и заболел. Час назад прилетел гидросамолет и забрал его. Вот это он просил передать вам.

И они протянули радисту сломанный нож, на ручке которого было торопливо нацарапано: «Моему лучшему другу».

Эта книжечка моя
 Про моря и про маяк.
 В.Маяковский
 Разрезая носом воды,
 Ходят в море пароходы.
 Дуют ветры яростные,
 гонят лодки парусные.
 Вечером, а также к ночи,
 плавать в море трудно очень.
 Все покрыто скалами,
 скалами немалыми.
 Ближе к суше еле-еле
 Даже

днем обходят мели.
 Капитан берет бинокль,
 но бинокль помочь не мог.
 Капитану так обидно -
 даже берега не видно.
 Закружит волна кружение,
 Вот и кораблекрушение.
 Вдруг – обрадовал моряк:
 загорается маяк.
 В самой темени как раз
 Показался красный глаз.
 Поморгал – и снова нет,
 и опять зажегся свет.
 Здесь, мол, тихо –
 все суда
 заплывайте вот сюда.
 Бьется в стены шторм и вой.
 Лестницею винтовой
 Каждый вечер, ближе к ночи,
 на маяк идет рабочий.
 Наверху фонарище яркий, как пожарище.
 Виден он во все моря,
 Нету ярче фонаря.
 Чтобы всем заметиться,
 он еще и вертится.
 Труд большой рабочему –

простоять всю ночь ему.
 Чтобы пламя не погасло,
 подливает в лампу масло.
 И чистит
 исключительное
 стекло увеличительное
 Всем показывает свет –
 Здесь опасно или нет.
 Пароходы, корабли -
 Запыхтели, загребли.
 Волны, как теперь не ухайте, -
 все, кто плавал, -
 в тихой бухте.
 Нет ни волн, ни вод, ни грома,
 Детям сухо, дети дома.
 Кличет книжечка моя:
 - Дети, будьте как маяк!
 Всем, кто ночью плыть не могут,
 Освещай огнем дорогу. -
 Чтоб сказать про это вам,
 этой книжечки слова
 и рисуночков наброски
 сделал

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПОЛИКЛИНИКА»

Цели:

- 1.Формировать умение выполнять предложенные взрослым игровые задачи, и самому принимать их на основе косвенно обозначаемой ситуации.
- 2.Учить действовать в совместной игре с предметами и игрушками, учить объединять несложным сюжетом.
- 3.Учить выполнять игровые задачи самостоятельно, охотно повторять и варьировать их при незначительной помощи взрослого.
- 4.Формировать умение готовиться к выполнению игровой задачи.
- 5.Учить использовать последовательно несколько действий, связанных по смыслу, употреблять в игре до 3-5 игрушек.
- 6.Формировать умение использовать в игре предметы-заместители, предметы нарисованные на плоскости.
- 7.Развивать умение детей переносить с помощью воспитателя знакомые действия с игрушками в новые игровые ситуации.
- 8.Формировать стремление называть свои действия словом и обозначать игровым именем предметы-заместители.
- 9.Развивать умение выполнять действия в соответствии с ролью (доктор, больной, мама, ребёнок).
- 10.Через игру знакомить с трудовыми обязанностями папы, мамы, доктора.

11 .Формировать желание вносить в игру новое, что было подмечено самим ребенком при наблюдении за окружающим.

12.Приучать бережно, обращаться с игрушками, убирать их на место после игры.

13.Приучать вежливо и дружелюбно обращаться с товарищами, просить игрушку, не отнимать её.

14.Воспитывать любовь и уважение к труду взрослых.

Литературно-информационная поддержка игры.

«Все мы скажем нет простуде,

Нам морозы нипочём

Мы дружить с коньками будем,

С клюшкой, шайбой и мячом»

«Я, ребята медсестра

Всем детишкам я нужна

Приходите ко мне, дети,

Я вам быстро помогу

Ранку смажу, бинтиком перевяжу

Будем мы теперь лечиться

Кто зелёнки не боится?»

«Это шкаф, в нём инструменты,

Вот бинты, медикаменты,

Вот, ребята, ростомер

Давай, Саша, например

Твой сейчас измерим рост

Может ты уже подрос?

Вот стоят у нас весы,

Очень нужные они

Вес узнать вы свой хотите?

Давайте подходите

Все, конечно, подросли

А теперь все подойдите

Витаминки получите»

«Заходите в гости к нам!

Витамины я вам дам

Взрослые и малыши

Их принимать всегда должны»

«Добрый доктор Айболит,

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться и корова и волчица

И жучёк, и паучок, и медведица.

Всех излечит исцелит

Добрый доктор Айболит.»

Примерные сценарии игры

1-й вариант.

Воспитатель после дневного сна объявляет, что сегодня в группе открывается «поликлиника» «Открыта больница для птиц и зверей! Идите лечиться туда поскорей!» Воспитатель предлагает детям полечить игрушек-зверушек.

2-й вариант

Воспитатель ввергает себя в детские руки. Он жалуется кому-то из детей, что у него разболелась голова и просит ребёнка помочь ему то есть полечить. Если выясняется, что опыт ребёнка достаточно беден, то воспитатель начинает подсказывать ребёнку.

Не могли бы вы измерить мне температуру?

А теперь послушайте меня трубочкой и т.д.

3-й вариант

Воспитатель говорит детям о том, что в лесу заболели звери, а дозвониться доктору Айболиту не могут. Давайте позовем больных зверей в нашу поликлинику и полечим их.

Способы выхода из игры.

1. Воспитатель предлагает детям продолжить игру на прогулке, взяв для этого из группы необходимый выносной материал и атрибуты для игры.

2. Воспитатель говорит, что поликлиника закрывается и докторам нужно идти домой, а завтра утром они придут и снова будут лечить всех больных.

Игры спутники, введение новых временных ролей.

«Автобус», «Дом», «Семья»

Атрибуты для игры.

Игровые наборы «доктор Айболит» - стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки, шпатели, спецодежда медперсонала: халатик, шапочка. (не должно быть баночек или коробочек от лекарственных средств)

Сценарий игры.

Тема: «Если ты заболел...»

Цель: дать детям представление о диагностике, умении определять больные места, сознательно прислушиваться к своему организму, оказывать элементарную первую медицинскую помощь, проявлять заботливое отношение к больному. Проявлять инициативу каждому ребёнку.

Ход игры:

- Ребята, что это там гудит за дверью? (выходят в коридор, там ждёт детей Карлсон).
- Карлсон, как хорошо, что ты к нам вернулся. Полетай немного для ребят (Нет не хочу).
- Хочешь, в другую игру с ребятами поиграй. (Нет, не хочу).
- Карлсон, а банку варенья хочешь? (Нет, не хочу).
- Карлсон, а пачку печенья хочешь? (Нет, не хочу).
- И игрушки не хочешь новые посмотреть у ребят? (Нет, не хочу).
- Ребята! Как вы думаете, что случилось с Карлсоном? (Карлсон, наверное заболел).

- Как же нам узнать заболел он или не заболел? (Температуру надо измерить, горло посмотреть, и т.д.(воспитатель измеряет температуру, смотрит горло...)).
- Ребята, а у вас была когда-нибудь высокая температура? (Ответы детей).
- Температура никогда не бывает просто так, значит что то болит.
- Что может болеть? (Горло, ухо, животик и т.д.).
- Ребята, вы когда-нибудь болели? (Да).
- Что у тебя болело, Алёша?
- А у тебя, Саша? (Ответы детей).
- А болях в ухе, в горле, животе и т.д. всегда надо сообщать взрослому. Взрослый сам может оказать тебе первую помощь или обратиться к декору.
- Сегодня мы с вами будем докторами.
- Давайте же посмотрим чем заболел наш друг Карлсон?
- Карлосон живот болит? (Нет).
- Карлосон нога болит? (Нет).
- А голова болит? (Болит ох как болит!!!).
- Надо Карлсону посмотреть голову.
- Да у него здесь шишка и синяк. Надо срочно что то делать.
- Надо приложить что-нибудь холодное, помазать.
- Ну вот наш Карлсон совсем повеселел. (Карлсон благодарит детей за помощь).
- Ну, а теперь, Карлсон, давай в догонялки играть.
- Только в догонялки играют здоровые дети.
- Все себя хорошо чувствуют? (Да).
- Смотрите, бегайте осторожно, не наталкивайтесь друг на друга, чтобы не пришлось на лбу синяки и шишки лечить. (Дети играют с Карлсоном).

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПОЧТА»

Цели:

1. Знакомство со зданием почты.
- 2.Познакомить с профессией почтальона.
3. Воспитывать уважение ко всякому труду, полезному для общества.
- 4.Продолжать и учить действовать согласно выбранной роли.
- 5.Познакомить с различными профессиями на почте (почтальон, приёмщик, продавец, кассир, заведующий, уборщик,)
- 6.Помочь детям организовать игру, сделать её увлекательной, насыщенной действиями.
- 7.Уточнить и расширить знания детей о правилах поведения на почте.
8. Учить детей самостоятельно договариваться о совместных действиях в игре, воспитывать умение играть вместе.
- 9.Продолжать учить детей самостоятельно распределять роли, умение.
- 10.Познакомить детей с международной почтой.
- 11.Воспитывать дружеские отношения к сверстникам.

12. Предложить детям использовать в игре различные виды транспорта для пересылки корреспонденции.
13. Формировать навыки культурного общения с друг с другом.
14. Уточнить содержание деятельности людей, которые работают на почте), почтальоны работают всю ночь, раскладывают письма по полкам)
15. Воспитывать в ходе игры свойственную ей свободу и не принуждённость.
16. Познакомить с графиком работников на почте.
17. Познакомить со средствами работы почты.
18. Предложить детям сделать компьютер для приёма платежей.
19. Воспитывать дружеские взаимоотношения.
20. Закреплять у каждого участника умения и навыки игрового общения .
21. Воспитывать организаторские умения.
22. Предложить детям роли (шофёр, пилот, капитан корабля), которые помогают переводить корреспонденцию.
23. Продолжать учить детей самостоятельно распределять роли, действовать согласно выбранной роли, выходить из создавшейся игровой ситуации.
24. Воспитывать доброжелательность и уважительное отношение друг к другу.
25. Воспитывать умение выходить из игры.
26. Продолжать формировать навыки культурного общения.
27. Воспитывать гуманные чувства к пожилым людям, к которым почтальон приносит пенсию.
28. Продолжать воспитывать в ходе игры свойственную непринуждённость, свободу.
29. Расширять кругозор детей.
30. Продолжать учить использовать в игре игрушки- заменители.
31. Продолжать воспитывать интерес и уважением к людям разных профессий
32. Продолжать развивать детское творчество и игровой замысел.
33. Воспитывать инициативу, активность.
34. Обогащать содержание игры.
35. Расширять кругозор детей.
36. Воспитывать патриотические и гуманные чувства.

Игра «Парикмахерская»

Перспективный план

Сентябрь

- 1 Знакомить детей со зданием парикмахерской.
- 2 Учить отличать парикмахерскую от других зданий.
- 3 Познакомить детей с мужским и женским залом.
- 4 Воспитывать эстетический вкус.
- 5 Создать благоприятные условия для развития игры.

Октябрь

- 1 Учить детей отображать работу парикмахера.

- 2 Познакомить детей с необходимыми принадлежностями для работы парикмахера.
- 3 Учить пользоваться этими предметами.
- 4 Учить отображать в игре действия парикмахера.
- 5 Воспитывать уважение к труду.

Ноябрь

- 1 Продолжать знакомить детей с работой парикмахера.
- 2 Закрепить умение детей пользоваться принадлежностями, необходимыми для работы в парикмахерской.
- 3 Учить отображать действия клиента в парикмахерской.
- 4 Знакомить детей с работой уборщицы, с орудием ее труда.
- 5 Воспитывать уважение к труду.

Декабрь

- 1 Закрепить знания детей о труде уборщицы.
- 2 Познакомить детей с работой кассира.
- 3 Учить детей самостоятельно распределять роли.
- 4 Развивать интерес к игре.
- 5 Учить детей технике работы с расческой, «ножницами», «феном» и т.д.

Январь

- 1 Заинтересовать детей предметами-заместителями.
- 2 Учить работать с ними.
- 3 Продолжать учить детей самостоятельно распределять роли.
- 4 Развивать детскую самостоятельность.
- 5 Продолжать создавать благоприятные условия для развития игры.
- 6 Воспитывать умение играть вместе.

Февраль

- 1 Продолжать учить пользоваться предметами-заместителями.
- 2 Обогащать знания детей о труде кассира.
- 3 Закрепить знания детей о работе парикмахера.
- 4 Учить детей вежливому обращению с клиентом.
- 5 Воспитывать дружеские отношения в процессе игры небольшими группами.

Март

- 1 Развивать специфически-ролевую речь у детей.
- 2 Закрепить знания детей о работе уборщицы.
- 3 Обогащать знания детей новыми названиями и принадлежностями для работы в парикмахерской.
- 4 Учить называть, обозначить для других детей выполняемую роль.
- 5 Отображать в игре действия парикмахера.

Апрель

- 1 Продолжать развивать специфически-ролевую речь.
- 2 Закрепить знания детей о работе кассира, продолжать учить отображать действия кассира.
- 3 Учить самостоятельно подбирать предметы-заместители, пользоваться ими.

- 4 Побуждать детей реализовывать в играх правила культурного поведения, доброжелательности.
- 5 Учить самостоятельно распределять роли, действовать согласно взятой на себя роли.

Май

- 1 Учить самостоятельно развивать сюжет.
- 2 Продолжать учить отображать действия о всех работниках парикмахерской.
- 3 Закрепить умение самостоятельно распределять роли.
- 4 Воспитывать вежливое обращение друг с другом.
 5. Продолжить воспитывать умение играть вместе, небольшими группами

1. Плановое обогащение опыта детей.

- 1.1 Для ознакомления детей с игрой, воспитатель посещает парикмахера. В группе он обращает внимание детей на свою новую прическу, рассказывает детям, где и как его обслуживали.
- 1.2 Обращает внимание на личный опыт детей. Были ли они в парикмахерской, ходят ли к парикмахеру их мамы и папы. Как изменяются они после посещения парикмахера.
- 1.3 Воспитатель выясняет, знают ли дети, какие действия совершают в парикмахерской (стригут, моют, красят, сушат волосы, вытирают их полотенцем и т.д.)
- 1.4 Беседа об атрибутах, необходимых для работы парикмахера.

Загадки

<p>Не сеют, не сажают – сами вырастают (волосы) Ношу их много лет, а счета им не знаю (волосы)</p>	<p>Два кольца, два конца, посередине – гвоздик (ножницы) Глядись в меня хоть целый день, коль на себя смотреть не лень (зеркало)</p>
<p>Хожу брожу не по лесам А по усам и волосам А зубы у меня длинней Чем у волков и медведей (расческа)</p>	<p>Вот чудесное окошко: Кошка в нем увидит кошку. Посмотрел в окно Барбос – там Хвостом виляет пес. Я взглянул - и в этот миг Человек в окне возник (зеркало)</p>
<p>Среди кудрей гуляла и зубчик потеряла (расческа)</p>	<p></p>

Стихи

Расти коса до пояса,
Не вырони ни волоса
Расти, коса, до пят –
Все волосоньки в ряд
Расти, коса не путайся
Маму, дочка, слушайся.

СЮЖЕТНО- РОЛЕВАЯ ИГРА «СЕМЬЯ»

Цели:

1. Формировать умение выполнять простейшие формы ролевого поведения.
2. Учить детей создавать игровую обстановку задуманного сюжета.
3. Формировать умение воспроизведению в играх бытового и общественного полезного труда взрослых.
4. Учить детей выполнению игровых действий, связанных между собой и объединенных обобщенным названием действия.
5. Развивать умение выполнять роли в совместной со сверстниками игре, в сюжетах с двумя действующими лицами, стремиться оживлять игрушки, выполняя роль поочередно.
6. Учить раскрывать в играх нравственный смысл деятельности людей характер их взаимоотношений.
7. Побуждать детей к использованию в самостоятельных играх сюжетов, усвоенных в совместной с воспитателем деятельности поощрять включение в них новых действий из личного опыта.
8. Развивать интерес у детей к играм, поощрять умение отражать в них сюжета.
9. Учить детей по ходу игры подбирать и менять игрушки, предметы.
10. Учить детей правильно размещать игровой материал, бережно к нему относиться.
11. Формировать у детей умение при небольшой помощи взрослого выбирать удобное место для игры организовывать игровую обстановку.
12. Учить конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала.
13. Развивать в игре разговорную речь, обогащать словарь.
14. Способствовать укреплению дружеских взаимоотношений, симпатий, помогать каждому, кто желает принять участие в игре.
15. Развивать умение детей воспроизводить в играх быт семьи.
16. Побуждать детей реализовывать в играх правила культурного поведения, доброжелательности, взаимопомощи.
17. Учить проявлять внимание и заботу об окружающих.
18. Приучать детей убирать игрушки на место после игры.
19. Воспитывать любовь и уважение к труду взрослых.

Передача игровой культуры ребенку (обучающие, досуговые, народные игры)

Дидактические игры.

«Чего не хватает Мише для прогулки». (Н. С. Старжинская «Учись говорить правильно». Минск. «Вышэйшая школа» 2005 г.)

Цель: воспитывать у детей умение ориентироваться на партнера, обращаться к нему с высказываниями-побуждениями, вопросами, поддерживать короткий диалог; упражнять в образовании формы родительского падежа множественного числа существительных.

Дидактический материал: картинки с изображением зимней одежды: варежки, носки, пальто, шубы, шапки, сапожки.

Игровые правила: соблюдать последовательность игровых и речевых действий: назвать предметы одежды; запомнить картинки; назвать недостающие предметы по памяти.

Игровые действия: запомнить картинки, назвать, чего не хватает.

«Три медведя.» (И. В. Житко. «Навстречу математике» Минск «Вышэйшая школа» 2005г.)

Цель: формирование умения сравнивать предметы по величине и раскладывать их в возрастающем или убывающем порядке, словами обозначать размерные отношения: самый большой-поменьше-самый маленький.

Дидактический материал: карточка, разделенная на три полосы (в начале каждой полосы-изображение медведя: на первой полосе самый большой медведь-Михайло Потапович, на второй-медведь поменьше-Настасья Петровна, на третьей-самый маленький медведь-Мишутка); набор маленьких карточек с изображениями стульчиков, чашек, ложек, кроватей, столов (по три изображения каждого предмета: большой, поменьше, маленький).

Игровые правила: надо каждому медведю «дать» предмет согласно его величине. Сравнить предметы между собой и словами сказать о результатах сравнения: самый большой, поменьше, самый маленький.

Игровые действия: подбор предметов, разных по величине.

«Как их назвать?» (Е.А Стреха «В мире природы». Минск «Вышэйшая школа» 2005г.)

Цель:-закреплять знания детей о животных и их детенышей;
-упражнять в названии одного и нескольких детенышей;
-вырабатывать умение соотносить изображение детенышей с изображением взрослого животного.

Дидактический материал: набор карточек с изображением взрослых животных, одного и нескольких детенышей.

Игровые правила: правильно подобрать карточки и назвать взрослое животное и его детёнышей.

Игровые действия: находить и складывать карточки с изображениями взрослого животного и его детенышей.

Игра может проводиться по нескольким вариантам.

Вариант 1. «Чья мама?» Вариант 2. «Чей детеныш?» Вариант 3. «Найди пару».

Пальчиковая гимнастика.

Поднять руки и соединить ладошки:

Этот пальчик дедушка (постукивают кончики больших пальцев)

Этот пальчик бабушка (.....указательных)

Этот пальчик папочка (.....безымянных)

Этот пальчик мамочка (.....средних)

Этот пальчик я (.....мизинцев)

Дружная семья (пальцы рук смыкаются в замок)

Подвижная игра.

«Чей день рожденья?» (Т. Г. Лихадиевская, И.М.Ивановская. «Подвижные игры в детском саду». Минск «Беларусь» 2002г.)

Цель: упражнять детей в умении ходить по кругу, взявшись за руки.

Описание игры. Дети идут по кругу, взявшись за руки, в правую сторону, а ребенок, стоящий в кругу, в левую. Воспитатель вместе с детьми поет:

Чей, чей, чей, чей,
Чей сегодня день рожденья?
Кто, кто, кто, кто,
Кто получит поздравленья?

Кто получит от ребят
И конфеты, и подарки,
У кого глаза горят,
На щеках румянец яркий?

Вы на Вову посмотрите,
Как нарядно он одет.
И спросите, и спросите:
«Сколько, Вова, тебе лет?»

На последний столбик текста дети хлопают в ладоши, а Вова в кругу пляшет.

Рассматривание предметных картинок: одежда, обувь, посуда, мебель.

Рассматривание сюжетных картинок:

Дома и на улице: «Хорошо с мамой. Что в коробке? Иди, иди Кис. Кашу надо есть обязательно. Перед прогулкой. «Но»,-сказали мы лошадке... Кис трамвая испугался. Еле-еле, еле-еле закружились карусели. Расти ,расти цветочек. Большая стирка. Аня спит.»

Что дети и Кис увидели в деревне: «Про лошадку и котенка. Про собаку и щенка. Птичий двор. Аня, Митя и Кис в зоопарке. У мамы львицы четверо львят. Слон. На площадке молодняка. Любимая игра».

Зимой: « Очень странная лошадка. День рождения .Хорошо зимой! Новый год».

Развивающая предметно-игровая среда.

- 1.Кроватки разных размеров.
- 2.Для кровати- постельные принадлежности (одеяло, простыня, наволочка пододеяльник, матрац, подушка).
- 3.Коляски.
- 4.Куклы- младенцы.
- 5.Шкаф для одежды, в котором хранятся запасные комплекты постельного белья, наборы зимней и летней одежды для кукол.
- 6.Стол.
- 7.Кресла и диванчик.
8. Наборы чайной посуды и столовой.
- 9.Телефон со звонком.
- 10.Плита.

- 11.Кухонный стол.
- 12.Полка для посуды.
- 13.Наборы кухонной посуды.
- 14.Гладильная доска.
- 15.Ванночка для купания кукол.
- 16.Тазик для стирки.
- 19.Веревка для белья и прищепка.
- 20.Утюги.

Активизация проблемного общения взрослого с детьми.

Примерный перечень тем:

- 1.День рождения мамы или папы.
- 2.Как я решил никогда с мамой не ссориться.
- 3.Чем можно порадовать маму.
- 4.Добрый поступок.
- 5.Как семейный альбом рассказал нам о маленьком папе.
- 6.Мама заболела.
- 7.Почему мама поздно спать ложится.
- 8.Поможем куклам стол накрыть.
- 9.Кнам гости пришли.
- 10.В гостях у бабушки.
- 11.Чем пахнут бабушкины ладони.
- 12.Рассказ бабушкиного клубочка
- 13.Встреча новой куклы.
- 14.День рождения куклы Даши.
- 15.Искупаем наших кукол.

Сценарии проведения игр

1.Вариант

«Оденем куклу к празднику».

Прежде всего побеседовать с ребенком о приближении праздника, вызвать у него радостное чувство. После предварительной беседы предложить взять любимую куклу (или две) и приготовить для нее нарядную одежду, желательно несколько комплектов. Пусть ребёнок внимательно рассмотрит эту одежду, а потом сам предложит, что надеть. Воспитатель помогает ему вопросами, советами. Например: «Какой сарафан наденем кукле Нине? Как застегивается? А какой завяжем бант?» и т.д. Всё время побуждать ребёнка замечать и называть цвет, детали, которыми сарафаны отличаются друг от друга. Так же рассмотреть и остальные предметы, вместе решить, что надеть кукле Оле: подобрать по цвету кофточку, ленту и т.п. Это развивает вкус ребёнка, чувство гармонии и красоты. Здесь же можно решить, что надеть кукле – мальчику.

Когда кукла будет одета к празднику, пусть ребёнок попляшет с ней под знакомую музыку или споёт песенку.

2.Вариант

«Едем в гости».

Сегодня мы пойдём в гости. К кому бы вы хотели пойти?

Как вы думаете, стоит ли идти в гости без предупреждения? Хозяев может не быть дома или они могут заниматься своими делами, а вы своим приходом нарушите их планы. Лучше сначала позвонить.

Давайте позвоним бабушке. На разных столах два телефона. Воспитатель – бабушка разговаривает по другому телефону. Сначала надо дать возможность детям самостоятельно дать вести разговор. Затем внести в него коррективы.

Если звонишь ты, то сначала необходимо поздороваться и, дождавшись ответа, представиться. Вот так: «Здравствуйте. Это Саша»

Если ты узнал того, кто взял трубку, то продолжаешь разговор. Если нет, то надо вежливо попросить позвать к телефону того, кто тебе нужен. Вот так: «Позовите, пожалуйста, Марию Ивановну».

Если человека не окажется дома, можно попросить что-либо передать ему. «Будьте добры, передайте ей, пожалуйста, что звонил...» Кем ты приходишься бабушке? (внук)

Вот, наконец, мы созвонились, и бабушка нас ждёт. Как приятно будет ей получить от вас небольшой букетик цветов, коробку конфет!

За столом собралась вся **семья**.

Бабушка. Как зовут твою бабушку? Она чья мама? Ты ей кем приходишься? Кому ты **сын (дочь)**? У тебя есть **брат (сестра)**?

Какую работу выполняет дома мама, папа, бабушка? Помогаешь ли ты своим домашним? Как ты думаешь, почему надо помогать по дому?

Способы безболезненного выхода детей из игры.

Воспитатель предлагает детям продолжить игру на прогулке или после неё.

Роли, которые могут исполнять дети. 1.мама 2.папа 3.ребёнок

Игровые действия

1. Накрыть стол к обеду.
2. Убрать посуду.
3. Приготовить обед.
4. Застелить, расстелить кровать
5. Раздеть кукол (расстегнуть пуговицы, развязать шапку, расстегнуть застёжки на туфлях и т. д.)
6. Убаюкать кукол.
7. Укрыть одеялом.
8. Одеть кукол (застегнуть пуговицы, завязать шнурки, бантики, застегнуть застёжки).
9. Напоить чаем.
10. Вытирать салфеткой рот после еды.
11. Вытирать носовым платком нос.
12. Купать куклу (намыливать мочалку, поливать водой из кувшина, вытирать насухо полотенцем).

Игры - спутники.

1. Автобус 2.Поликлиника 3.Магазин 4.Парикмахерская

Что можно почитать детям.

- ❖ Море день и ночь бурлило:
Всё вокруг стирало, мыло,
А на зорьке весело
Все сушить развесило
Сохнет ветер голубой
Белый парус над водой,
Солнце золотистое,
Все такое чистое! (Р. Куликова.)

- ❖ *Помощница.*

Я маме помогала
Я булочки пекла
А булочек с изюмом
Испечь я не смогла.
Знаете, в чем дело?
Весь изюм я съела. (П. Синявский.)

- ❖ *У меня старание.*

Если пол я подметаю-
Пыль до неба поднимаю,
Если стирку затеваю-
Всю квартиру заливаю.
Если мою я посуду-
Грохот слышится повсюду:
Бьются чашки, бьются блюда,
Ложки в руки не даются.
У меня страдание-
У бабушки страдание... (П. Синявский.)

- ❖ *Не играй дома в шумные игры.*

Мы с ребятами играли,
Мы слонов изображали:
Мы гуляли как слоны
От стены и до стены.
Грохот был ещё какой!
Шли слоны на водопой!

Но звонок раздался в дверь,
Заглянул сосед к нам в щель:
- Что у вас тут приключилось?
Люстра у меня свалилась!

И, того гляди, карниз
Оборвётся тоже вниз!-

Он пожаловался маме...
Больше нам не быть слонами.

❖ *Не рисуй на обоях.*

Я стать художником мечтаю,
 Всё разукрашу о-го-го!
 Свою мечту осуществляю,
 Пока нет дома никого.
 Недавно был ремонт у нас,
 Обои дома – высший класс!
 Я обратил на них внимание –
 Ну чем не холст для рисования?
 Я краски масляные взял,
 Мелки, фломастеры достал.
 И начал рисовать пейзаж:
 Дома, машину и гараж.
 Всё просто классно получалось!
 Но вот от мамы мне досталось.

Она сказала мне серьезно:
 - Сынок, учти, пока не поздно!
 Хоть рисовать учиться важно,
 Но только на листах бумажных.

Обои в доме не годятся,
 Чтобы на них тренироваться!
 Ведь ты испортил всё вокруг!
 Не делай больше так, мой друг.
 Филин крыльями взмахнул,
 На народ лесной взглянул
 И промолвил: - Что ж, друзья,
 Расскажу сегодня я,

Как вам дома нужно жить,
 За порядком как следить,
 Папе с мамой помогать
 Дом уютный создавать.

Я ведь знаю: у Лягушки
 Все разбросаны игрушки;
 А ленивый Бегемот
 Чистоту не бережёт;

А Енот весь день играет –
 Никому не помогает.
 И об этом, и о том
 Разговор сейчас начнём.

❖ *Всегда следи за порядком в своей комнате.*

Игрушек много у меня, -
 Я их не убираю,
 Хотя они уже два дня
 Всем проходить мешают!

И что же вышло? – Сам упал,
И было очень больно!
С тех пор я убираться стал –
И все теперь довольны!

❖ *Никогда не ломай мебель.*

По дивану я скакал –
Седока изображал,
А диван скрипел, кряхтел
И конём быть не хотел.

Вдруг он треснул – и со звоном,
Будто чёрные вороны,
Кверху вылезли пружины
И торчат наполовину!!!

Конь мой бедный!!! Как же быть?
Как теперь тебя зашить?
Где я ночью буду спать?
Как же маме отдыхать?
Зря я выдумал коня...
Мой диван, прости меня!

❖ *Уметь правильно одеваться.*

Я уже совсем большой –
Сам решил одеться,
Но когда я подошёл
В зеркало смотреться,

То увидел, что не так
Маме одевала:
На руке один башмак,
А перчаток мало.

Сколько ног имею? Две!
А носок всего один!
И штаны на голове –
Вот какой у мамы сын!

Чтоб не стали вы смеяться,
Лучше всё скорей сниму!
Но пора уж научиться
Одеваться самому.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА « ШКОЛА »

1. Планомерное обогащение опыта детей.

Познакомить детей со зданием школы; показать, как важно иметь знания; формировать желание учиться; развивать интеллектуальные качества, творческое воображение.

Расширять знания детей о школе; создать положительное отношение к обучению в ней; познакомить детей с правилами поведения в школе; дать представление о школьной жизни.

Дать детям более глубокие и объективные знания о том, что значит быть школьником и почему дети становятся взрослее, став школьниками; учить отображать действия школьников; формировать стремление стать школьником, соблюдать правила поведения, дать представление о правах и обязанностях школьников.

Познакомить детей с особенностями внешнего вида школьника, школьными принадлежностями, историей возникновения и назначением некоторых школьных принадлежностей; развивать познавательную активность.

Сформировать представление об учителе, устранить страх перед незнакомым человеком; дать представление о роли учителя в школе; вызвать положительное отношение к учителю и к его труду; вызвать интерес к школьной жизни, к урокам, к оценкам.

Помочь осознать детям, что учение в школе – это серьёзный труд; формировать представление о том, что для успешного учения нужно прилежно заниматься, вовремя делать уроки.

Формировать представление об интеллектуальных качествах личности: уме, сообразительности, любознательности; помочь осознать важность учения для умственного развития; воспитывать интерес к книге как источнику знаний.

Закрепить полученные знания о школе, создать необходимый плацдарм для успешного вхождения в школьную среду; создать предпосылки для успешной адаптации к школьному обучению.

Формировать положительное эмоциональное отношение к школе, интерес к учёбе как серьёзному и увлекательному делу; развивать творчество; логическое мышление, внимание.

2. Литературно-информационная поддержка

Загадки.

Кто учит детвору читать, писать,
Задачи сложные решать?
Поможет, кто и объяснит,
Утешит, кто и рассмешит? (Учитель)

Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает. (Книга)

Есть домик тесный у меня.
В нем живут мои друзья:
Стерка, ручка, карандаш.
Что я домиком назвал?
Ну, конечно же ... (Пенал)

То я в клетку, то в линейку,
Написать по ним сумей-ка!

Можешь и нарисовать...
Что такое я?..(Тетрадь)

Во дворе огромный дом,
Будто улей, игры днем.
Шум тот вечером смолкает,
Рано утром оживает.
Кто приходит в этот дом,
Получает знанья он. (Школа)

Черный Ивашка,
Деревянная рубашка,
Где пройдетя,
Там след остается. (Карандаш)

Что за добрые друзья
Живут в доме у меня?
Они стоят в шкафу, на полках
В переплетах толстых, тонких.
Друзья рассказывают мне,
Что происходит на Земле,
Есть ли инопланетяне,
Что творится в океане,
Что случилось в Антарктиде –
Обо всем расскажут... (Книги)

Стихотворения.

«Почемучка»

Не сидится мне в квартире,
Не сидится мне в саду.
Все хочу узнать о мире,
Но ответов не найду.
Сколько весят крокодилы?
Почему идет снежок?
Почему звонит будильник?
Как змея живет без ног?
Ежик почему колючий?
Что мы делаем во сне?

У меня вопросов куча,
Кто на них ответит мне?
И сказал мне дядя Петя:
«Вот немножко подрастешь,
И узнаешь все на свете,
Когда в первый класс пойдешь.
И на все свои вопросы
В школе ты найдешь ответ».
Я хочу скорей стать взрослым,
Чтобы было мне шесть лет!

(Н.Шопик.)

«Танин ранец»

Вот историю послушай
Про веселую Танюшу.
Как-то раз пришла домой
И открыла ранец свой.
Только что-то не в порядке:
Где же книжки и тетрадки?
Где пенал, альбом и стерка?

Линза, камень и прищепка.
И от старой лыжи щепка,
Два шнурка, коробка, кружка,
Мишки плюшевого ушко,
Много пуговиц, пакетов
И еще других предметов.
А портфель какой-то грязный

Где дневник с большой восьмеркой?	И немножко безобразный.
Ручка где? И карандаш?	Вдруг звонок раздался в дверь –
Циркуль, кисточка, гуашь?	На пороге, верь не верь,
Где точилка и блокнот,	Одноклассник школьный Гришка.
Черновик, тетрадь для нот?	С ранцем Таниным под мышкой.
Вместо этого в портфеле	Тут Танюша поняла,
Много всякой дребедени:	Что не свой портфель взяла.
Ржавый болтик и жевачка,	Оба желтые они,
Молоток, печенья пачка,	Только разные внутри.

(Н.Шопик.)

3. Примерный сценарий игры.

1. Воспитатель объявляет, что сегодня будет экскурсия в школу. Дети одеваются, строятся и идут в школу, где проходит знакомство со зданием, учителями и учениками.
2. Воспитатель предлагает открыть у себя школу и берет на себя роль учителя. Дает детям образец общения и действий на уроке.
3. Воспитатель предлагает образец действий на перемене.(подвижная игра).
4. Воспитатель предлагает роль учителя ребенку, а сам играет роль ученика.
 - 1) взрослый изображает неуверенного ребенка;
 - 2) взрослый изображает внимательного добросовестного ученика.
5. Воспитатель предлагает роль учителя одному ребенку, а роль учеников – остальным детям из группы.
6. Роль учителя исполняет ребенок, а роль ученика – сказочный герой. Это можно использовать при затухании интереса к игре.

Способы выхода из игры.

1. «Сегодня на уроке мы узнали много интересного. Завтра мы продолжим знакомство с новым...»
2. «Как много вы узнали всего и много чему научились, с завтрашнего дня начинаются каникулы в школе, чтобы дети могли отдохнуть...»

Роли, которые могут исполнять дети:

ученик, учитель, директор школы, уборщица, медсестра, повар.

Игровые действия:

1. Чтение
2. Рисование
3. Приход в школу
4. Игры
5. Поход в столовую
6. Поход в медпункт
7. Рассказывание
8. Показ наглядного материала