

МБДОУ детский сад №14 "Красная шапочка" города Котовска
Тамбовской области

Картотека

Сюжетно-ролевых игр



Пояснительная записка

Одной из важнейших составляющих процесса социализации ребенка является его профессиональное самоопределение – процесс сознательного и самостоятельного выбора своего профессионального пути. Профессиональное самоопределение – это не единовременное событие, а дело всей жизни человека, и начинается оно еще в дошкольном детстве. Большую роль в формировании представлений дошкольников о профессиональной деятельности взрослых играют игры профориентационной направленности. В играх дети учатся комбинировать непосредственные жизненные впечатления со знаниями, приобретенными из рассказов, фильмов, книг. Постепенно дошкольники начинают повторять действия людей разных специальностей, моделируют их профессиональное поведение.

Педагогическая методическая литература предлагает огромное количество игр, в том числе и игр, направленных на развитие ранней профессиональной ориентации детей дошкольного возраста, но студентам сложно ориентироваться в многообразии литературы по выбору игр для совместных видов деятельности. Поэтому, возникла необходимость в создании сборника «сюжетно-ролевых игр по ранней профессиональной ориентации детей старшего дошкольного возраста».

Сборник сюжетно-ролевых игр по ранней профессиональной ориентации детей старшего дошкольного возраста – это методическая разработка, содержащая сюжетно-ролевые игры, которые распределены по разделам. Данные материалы представляют собой описания конкретных сюжетно-ролевых игр, в которых раскрываются цели, оборудование, описание сюжета, методы руководства игрой, роли и игровые действия. Идеи относительно сюжета, содержания ролей и обогащения игрового материала могут быть полезны педагогическим работникам в системе дошкольного образования. Использование ими данных сюжетно-ролевых игр в условиях дошкольной образовательной организации, позволит эффективнее воздействовать на трудовое воспитание детей и повысит их актуальный уровень развития.

Данный сборник основывается на идеях ФГОС дошкольного образования - это «прежде всего развитие многообразия, это мир детства, это технология развития детства. Главное – процесс развития, а не результат; социализация,

развитие ребенка, а не обучение; это педагогика свободных искусств. Ребенка ценят, а не оценивают».

Новизна и практическая значимость сборника заключается в том, что он может быть использован воспитателями для формирования представлений детей о профессиональных обязанностях детей, как одном из условий развития ранней профориентации у старших дошкольников.

Исходя из всего вышеперечисленного, целью данного сборника является: подбор и систематизация игр по ранней профессиональной ориентации детей старшего дошкольного возраста, помощь воспитателям с подбором сюжетно-ролевых игр для ознакомления детей дошкольного возраста с профессиями взрослых.

Задачи:

1) подбор сюжетно-ролевых игр по ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста;

2) систематизация подобранных сюжетно-ролевых игр по разделам;

3) оформление сборника сюжетно-ролевых игр по ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста;

4) предложить воспитателям возможные варианты использования сюжетно-ролевых игр при развитии у детей ранней профессиональной ориентации.

Сборник сюжетно-ролевых игр по ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста построен по следующим принципам:

1) принцип научности – в процессе проигрывания сюжетно-ролевых игр, происходит процесс ознакомления дошкольников с различными профессиями взрослых, при этом, не искажая реальной действительности;

2) принцип систематичности и последовательности – сюжетно-ролевые игры логично выстроены;

3) принцип доступности – все сюжетно-ролевые игры соответствуют возрастным особенностям детей, доступны для родителей и педагогов;

4) принцип сознательности и активности учащихся – при выполнении заданий и других видов деятельности, связанных с ознакомлением с профессиями, после проигрывания сюжетно-ролевых игр дети активно участвуют, включаются в совместную деятельность с интересом.

Сборник состоит из пяти разделов, в которых подобраны

различные сюжетно-ролевые игры для детей старшего дошкольного возраста, систематизированные по типам профессий в соответствии с классификацией Е.А. Климова:

- Сюжетно-ролевые игры типа «человек-человек»;
- Сюжетно-ролевые игры типа «человек-природа»;
- Сюжетно-ролевые игры типа «человек-художественный образ»;
- Сюжетно-ролевые игры типа «человек-техника»;
- Сюжетно-ролевые игры типа «человек-знаковая система»;

Данные сюжетно-ролевые игры подобраны в соответствии с ОПОП ДО «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой, которая является базовой и реализуется на базе практики: МКДОУ Куровский детский сад «Родничок». Выбраны именно данные игры, так как они традиционно используются воспитателями в ДОО. А также, профессии, используемые в играх, являются востребованными в современном обществе и соответствуют возрастным особенностям и возможностям детей старшего дошкольного возраста.

Данные сюжетно-ролевые игры являются увлекательным и эффективным средством трудового воспитания дошкольников. Они позволяют формировать или закреплять представления детей дошкольного возраста о труде взрослых и об отдельных профессиях. Играя в данные сюжетно-ролевые игры, дошкольники знакомятся с многообразием мира профессий, что не только расширяет их общую осведомленность об окружающем мире, но и формирует у них определенный опыт профессиональных действий, способствует развитию ранней профессиональной ориентации.

Структура учебно-методической разработки, порядок изложения материала удобны для практического использования педагогами ДОО. Также пособие может быть использовано для совместной деятельности взрослого (педагога или родителя) с детьми. Профессиональное самоопределение, играя в сюжетно-ролевые игры, принимается и усваивается детьми непринужденно и легко.

Таким образом, сборник, наполненный сюжетно-ролевыми играми, позволит воспитателю углубить знания детей о профессиях, а приобщение к труду взрослых сделать доступным и интересным.

Раздел 1. Сюжетно-ролевые игры типа
«человек-человек»



Сюжетно-ролевая игра «Школа»



Педагогическая цель: Обогатить знания детей о школе, расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников школы.

Игровая цель: воспроизвести в игре быт школы.

Оборудование: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка, дежурный.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Дежурный следит за дисциплиной на переменах, проверяет сменную обувь.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей или считалочке выбирается учитель. Остальные дети – ученики. Учитель задает ученикам вопросы, дает задания, они

самостоятельно и старательно выполняют их. На другом уроке – другой учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, музыки и т.д.

Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника»

Педагогическая

цель: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровая цель: принять всех больных.

Оборудование: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки



Роли: врачи (окулист, хирург, лор, педиатр, стоматолог), медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Игровые действия: Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение

игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (больница, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, недавно мы с вами беседовали о больнице, поликлинике. И вы все рассказывали, о том, как вы ходили в поликлинику вместе со своими родителями. А давайте-ка ребята мы с вами еще раз вспомним о том, какие врачи работают в поликлинике. Кто знает, поднимает руку. А сегодня, ребята у нас с вами начнет работать новая больница. Но есть, проблема в новой больнице совсем нет врачей. Давайте, исправим эту проблему и выберем роли. Остальные дети, те которые остались без роли будут пациентами. Выберите себе куклы – это будут ваши дети. Итак, все роли распределены. Теперь открываем нашу больницу. Ребята, посмотрите, какие здесь кабинеты открылись: кабинет педиатра, кабинет окулиста, процедурный кабинет. Все врачи разошлись по кабинетам и готовы принимать пациентов.

Сюжетно-ролевая игра «Туристическое агентство»



Педагогическая цель: раскрытие специфики туристического агентства. Углубление знаний детей об окружающем. Формирование понятий о том, что на нашей планете много разных стран и континентов, вызвать познавательный интерес к путешествиям.

Игровая цель: организовать путешествие в другой город через туристическое агентство.

Оборудование: Глобус, игрушечный телефон, карта мира, билеты на поездку, путёвки, игрушечный компьютер, книги, папка с разными животными и странами, плакат с животными.

Роли: директор агентства, тур-агент, курьер, кассир, клиенты.

Игровые действия: Директор агентства – руководит, налаживает контакты с туроператорами. Тур-агент – работает с клиентами. Отвечает на телефонные звонки в офисе, принимает заказы на тур, занимается его подготовкой и оформлением документов (договор, бронирование мест в отеле, авиабилеты и т. д.). Курьер – оплачивает путевки, привозит, увозит документы, билеты. Кассир – принимает оплату за путевки, билеты, согласно договору.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: На экране ноутбука появляется рекламный видеоролик турагентства о каком-либо городе. Какая заманчивая реклама! Мне так захотелось отправиться в путешествие в этот прекрасный город, а вам, ребята? Ребята, а может, вы организуете такое путешествие? Как вы думаете, что необходимо сделать, чтобы путешествие состоялось? (отправиться в турагентство, выбрать маршрут, купить путёвку и билеты, собрать вещи). Давайте оборудуем туристическое агентство. Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, выбрать необходимые атрибуты и попробовать организовать путешествие в другой город.



Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»



Педагогическая цель: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровая цель: подготовиться и принять клиентов в салоне красоты.

Оборудование: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

Роли: парикмахер, мастер маникюра, визажист, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять

при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Стоит телефон, раздаётся звонок. Воспитатель берет трубку и разговаривает (звонит клиентка в салон красоты и просит записать ее на полный курс услуг).

Ребята, сейчас к нам в гости придет клиентка, нам нужно подготовиться к ее приему. Дети начинают оформлять салон красоты. Места работы для парикмахера, мастера маникюра, визажиста. Дети распределяют роли, остальные дети – клиенты.



Сюжетно-ролевая игра «Кафе»



Педагогическая цель:

Расширять у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах.

Игровая цель: обслужить всех посетителей кафе.

Оборудование: Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

Роли: повара, официанты, кассир, музыканты, посетители.

Игровые действия: В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. На

столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку. Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, я сегодня в своём почтовом ящике нашла рекламу об открытии детского кафе под названием «Цветик-семицветик». Посмотрите, какая яркая, красочная реклама и называется кафе как наша группа. Ребята, кто из вас был в кафе? Для чего люди посещают кафе? Кто работает в кафе? Вы хотите посетить кафе? Не обязательно ждать вечера или выходных, чтобы посетить кафе с родителями. Я предлагаю открыть детское кафе в нашей группе. Ребята, вы согласны с моей идеей? Как вы думаете, что необходимо для открытия кафе? (Воспитатель совместно с детьми участвует в создании интерьера кафе, при необходимости делает указания, советует выслушать различные мнения и прийти к наиболее оптимальному решению).



Раздел 2. Сюжетно-ролевые игры
типа «человек-природа»



Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная лечебница»



Педагогическая цель: вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача; воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровая цель: организовать прием животных у ветеринара.

Оборудование: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, мне вчера позвонил дрессировщик из цирка. Он был очень расстроен, потому что звери заболели. Как им помочь? Где лечат больных животных? А хотите помочь больным животным? Тогда у вас есть возможность стать на время ветеринарными врачами. Согласны?

По изображению на бейджиках вы узнаете, какая роль вам достанется: лечить или сопровождать больных животных. И поспешите на помощь больным животным. Врачи занимают свои рабочие места. Остальные дети проходят в шатер «Цирк», берут любое животное, дают ему кличку и идут на прием к нужному врачу.



Сюжетно-ролевая игра «Ферма»



Педагогическая цель: закрепить знания детей о домашних животных и способах ухода за ними, воспитывать уважение к сельскому труду.

Игровая цель: воспроизвести в игре быт работников на ферме.

Оборудование: косынки, ведра, муляжи кормушек для животных, забор, фигурки животных.

Роли: доярка, фермер, пастух, тракторист.

Игровые действия: Доярка (доит коров, кормит и поит их); фермер (убирает, чистит, помогает кормить); телятница (ухаживает за телятами); пастух (следит за животными); тракторист (привозит корма).

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Внести в группу необходимый игровой материал, обратить внимание детей на эти предметы.

- Дети, где мы видели все эти предметы? (на ферме).

- Ребята, давайте, и мы с вами построим у себя в группе ферму.

Вместе с детьми воспитатель строит стойла для коров и телят. Располагают рядом пастбище.

- Как хорошо поработали строители? А теперь давайте решим, кто кем хочет работать на нашей ферме? (предложения и желания детей).



Сюжетно-ролевая игра «Овощеводы»



Педагогическая цель:
воспитывать интерес и уважение к профессии овощевода

Игровая цель:
воспроизвести в игре бытовой и общественный труд взрослых.

Оборудование: машины, инвентарь (ведра, лопаты, грабли, лейка), овощи, рассада, земля (ткань), теплица, (пленка, каркас).

Роли: овощевод, шофер, продавец, домохозяйка.

Игровые действия: Шоферы строят гараж, подготавливают машины для перевозки овощей. Овощеводы делают грядки, рыхлят землю, сажат овощи, поливают, собирают. Продавец продает овощи в магазине. Домохозяйка покупает в магазине овощи, варит обед.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняющая главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, по дороге в детский сад, я встретила нашего завхоза детского сада Анну Павловну, она была грустная, потому что она пришла на работу, а все овощи пропали, ящики стоят в кладовой пустые, и теперь она не знает, из чего обед будем варить, ни капусты, ни морковки, ни картошки нет. И она просит вас помочь урожай вырастить овощей. Ребята, вы согласны помочь вырастить урожай овощей и привезти их в детский сад, магазин, в школу, на овощную базу. Возьметесь за такую нелегкую работу?

Сюжетно-ролевая игра «На пасеке»

Педагогическая цель: познакомить с деятельностью, которая происходит на пасеке, закрепить знания о работе пасечника и цветочницы.

Игровая цель: воспроизвести в игре быт работников на пасеке.

Оборудование: улии, цветы, лейки, баночки под мед.

Роли: пасечники, цветочницы.

Игровые действия: Пасечники строят и чинят ульи, продают мед, цветочница ухаживает и сажает цветы.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Как вы думаете, что такое пасека? Что можно увидеть на пасеке? Готовы поиграть в игру «На пасеке»? Для этого наша группа должна превратиться в пасеку. Чего здесь не хватает? Чтобы начать играть, нужно распределить роли. Нам нужны пасечники, которые будут строить, и чинить ульи. Кто исполнит эту роль? Еще нужен пасечник, который будет продавать готовый мед, угощать посетителей. Кто исполнит эту роль? Следующая роль, нам нужны цветочницы, которые будут сажать и ухаживать за цветами на пасеке. Всем досталась роль? Тогда превращаемся в своих персонажей и начинаем игру.



Сюжетно-ролевая игра «Цветочный магазин»



Педагогическая цель: обучать детей умению принимать на себя роль флориста, использовать в игре названия разнообразных комнатных, садовых растений, составлять букеты, знать названия семян овощей.

Игровая цель: воспроизвести в игре деятельность флориста в цветочном магазине.

Оборудование: искусственные цветы, вазы для цветов, игрушечная касса, бумага для упаковки цветов, бумажные ленты, телефон.

Роли: продавец, флорист, покупатели, курьер.

Игровые действия: Флорист собирает и упаковывает букеты, продавец продает цветы, курьер доставляет цветы.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Цветы разнообразны. Они растут повсюду — в садах и огородах, на городских клумбах и в биологических садах, в лесах, полях, на берегах рек и озер. Селекционеры вывели огромное количество декоративных изюминок, поражающих своими расцветками, ароматами и формой цветков. Как называется профессия человека, занимающегося цветами и составляющего из них букеты? (флорист). А вам хотелось бы побывать в роли флориста и сделать свою композицию из цветов? Давайте с вами распределим роли: нам нужен продавец, флорист, курьер. Остальные дети будут покупателями. Приглашаю вас в цветочный магазин.

Раздел 3. Сюжетно-ролевые игры типа
«человек-художественный образ»



Сюжетно-ролевая игра «Мы – артисты театра»

Педагогическая цель: Закреплять представление детей о театре, о театральных профессиях (артисте, гримере, костюмере).

Игровая цель: организовать представление в театре.

Оборудование: декорации, костюмы для актеров, игрушечная косметика, афиша, билеты.

Роли: артист, гример, кассир, контролер, костюмер, режиссер, зрители.

Игровые действия: Костюмер шьет костюмы, помогает одеться артистам, артисты показывают спектакль, гример делает грим актерам, кассир продает театральные билеты, контролер проверяет билеты и помогает зрителям найти свое место.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, а вы любите сказки? А как вы думаете, где можно увидеть сказку? (в кинотеатре, по телевизору, в театре). Что такое театр? Вы знаете, кто работает в театре? А давайте поиграем в театр. Но прежде чем играть, мы должны распределить роли. Давайте вспомним, кто работает в театре. Дети перечисляют, кто работает в театре, и распределяют роли между собой.



Сюжетно-ролевая игра «Фотостудия»



Педагогическая цель: расширить и закрепить знания детей о работе в фотостудии, воспитывать культуру поведения в общественных местах.

Игровая цель: обслужить всех клиентов в фотостудии.

Оборудование: детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фото пленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий.

Роли: фотограф, кассир, клиенты.

Игровые действия: Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Внимание! В нашей группе открывается фотостудия «Дошколенок» (*На двери надпись*). Объявляется ярмарка вакансий! Все желающие работать в фотостудии «Дошколенок» подходите, выберите себе специальность! (*на столе таблички с различными профессиями*). Прочитайте, какая должность вам досталась? (воспитатель берет табличку «*Управляющий*»). Подходим к столу и выбираем, что вам пригодится в работе! Все вакансии заняты, специалисты готовы приступить к работе? Занимаем свои рабочие места и приступаем к работе.

Сюжетно-ролевая игра «Мастерская художника»

Педагогическая цель: расширить и закрепить знания детей о функционировании художественной мастерской.

Игровая цель: посетить и воспроизвести быт художественной мастерской.

Оборудование: маркер, краски, атрибут костюма художника, администратора. Картины жанра: портрет, натюрморт, пейзаж, ватман, мольберт.

Роли: художники, экскурсовод, администратор, посетители.

Игровые действия: Художник рисует картины, экскурсовод предлагает рассмотреть картины и рассказывает о них, администратор договаривается о времени посещения мастерской.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Воспитатель загадывает загадку про художника.

Кто такой Художник? Чем он занимается? (пишет картины) Посмотрите на эти атрибуты, в какую игру можно поиграть? (мастерская художника).

Но, прежде чем начать играть, нам нужно распределить роли. Кто работает в мастерской?

Дети перечисляют, кто работает в мастерской, и распределяют роли между собой.



Сюжетно-ролевая игра «Веселые музыканты»



Педагогическая цель: Расширять, уточнять, конкретизировать знания детей о деятельности коллектива оркестра.

Игровая цель: посетить и воспроизвести концерт оркестра.

Оборудование: музыкальные инструменты, палочка дирижёра, бабочки для музыкантов-мальчиков и банты для девочек-музыкантов, ноты, попирты, искусственные цветы, афиша, билеты на концерт.

Роли: музыканты, дирижер, контроллер, настройщик инструментов, зритель.

Игровые действия: Музыканты получают инструменты у зрителя. Настройщик настраивает инструменты. Музыканты выбирают музыкальные произведения, которые будут исполнять. Дирижер дает советы музыкантам по исполнению музыки. Контроллер проверяет билеты, продает программки концерта. Зрители занимают места в концертном зале. Конферансье объявляет номера концерта. Музыканты исполняют музыкальные произведения.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Педагог обращает внимание детей на новые самодельные музыкальные инструменты, которые появились в «Музыкальной гостиной» группы. Инструменты очень яркие и красивые. Но как они звучат? Можно ли на них

сделать оркестровку какой-нибудь мелодии? Чтобы это проверить, педагог предлагает детям стать музыкантами оркестра, порадовать зрителей своей игрой. Педагог предлагает выбрать дирижера, который очень серьезно относится к работе. Дети предлагают кандидатуры. Затем дети выбирают музыкантов-оркестрантов, конферансье, настройщика, зрителя, кассира, контролера. По желанию дети становятся «мамами и папами», которые хотят пойти на концерт со своими «детьми».



Сюжетно-ролевая игра «Ювелирный магазин»

Педагогическая цель: Закрепление представлений детей о профессии – ювелир посредством сюжетно-ролевой игры

Игровая цель: посетить и воспроизвести быт ювелирного магазина.

Оборудование: витрина, ювелирные изделия, весы, униформа продавца и охранника, материалы для изделий (цепочки, бусины, браслеты), упаковка для товара, вывеска магазина.

Роли: Менеджер, продавец-консультант, ювелир, покупатель, охранник, уборщица.

Игровые действия: Ювелир – изготавливает новый и ремонтирует сломанный товар, дает оценку украшениям, взвешивая на весах. Продавец-консультант – раскладывает

украшения по категориям, вешает ценники, взаимодействует с покупателями (предлагает, продает товар). Менеджер – определяет работников отдела, выбирает товар, взаимодействует с ювелиром (заказ и ремонт товара) транспортом, нанимает работников в магазин. Покупатель – покупает/возвращает товар. Охранник – охраняет, проверяет пакеты, (арестовывает воров). Уборщица – протирает витрины, полы.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Сегодня мы с вами поиграем в магазин, но не просто в магазин, а **ювелирный магазин «Алмаз»**. Ребята, а вы знаете, что такое ювелирный магазин? (Это магазин где продают украшения). Правильно! Кто работает в этом магазине?

Дети перечисляют, кто работает в ювелирном магазине, и распределяют роли между собой.

Добрый день! Сегодня у нас праздник, открывается ювелирный

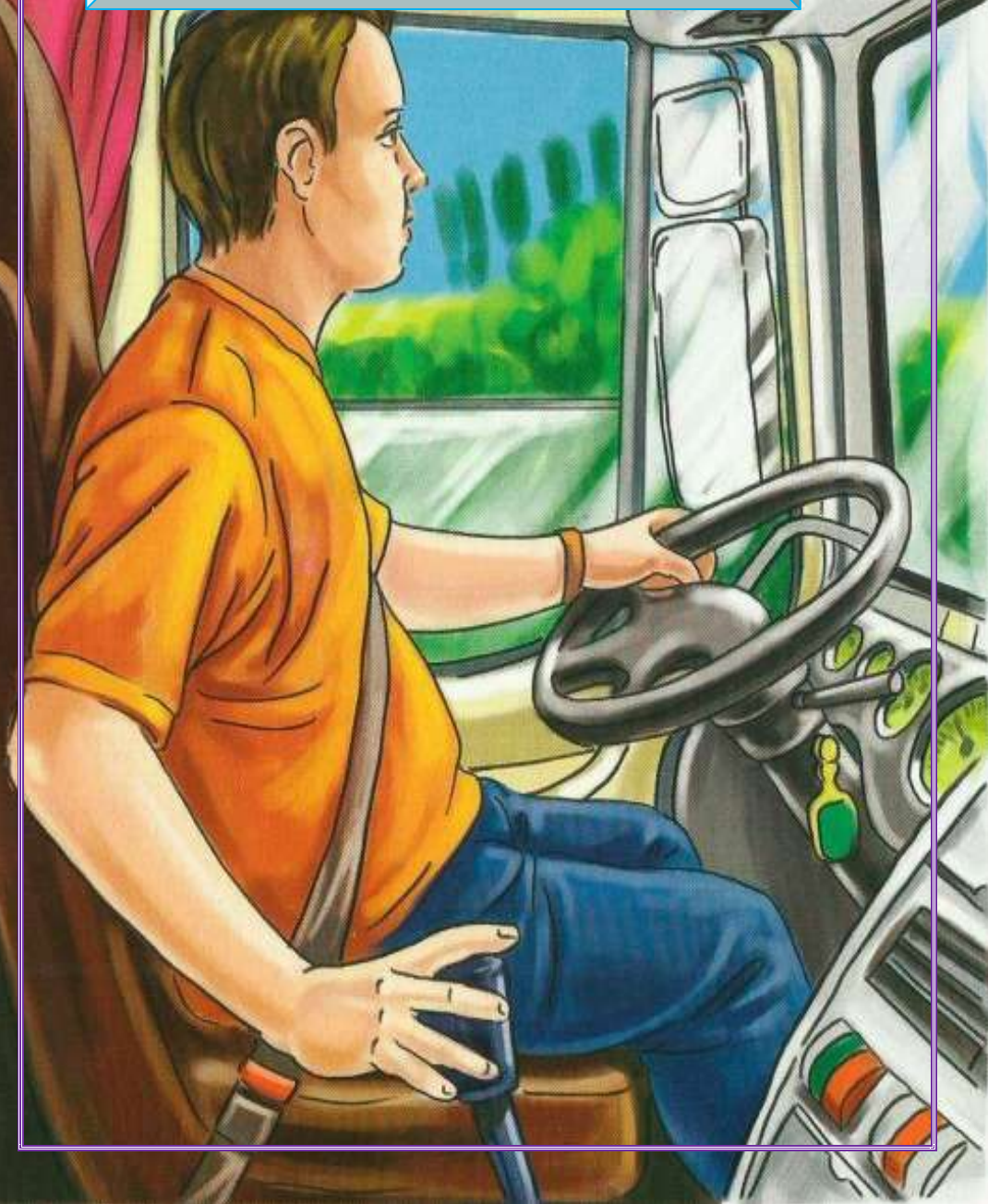
магазин «Алмаз»

. Спасибо, что пришли и разделили с нами эту радость!

Попросим первого покупателя разрезать красную ленту и впустить посетителей нашего магазина. (Звучит торжественная музыка).



Раздел 4. Сюжетно-ролевые игры типа
«человек-техника»



Сюжетно-ролевая игра «Водители»



Педагогическая цель: Знакомить детей с работой транспорта. Дать знания о том, что шоферы перевозят большое количество пассажиров, доставляют различные грузы в города и села нашей большой страны. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, закреплять знание правил дорожного движения.

Игровая цель: воспроизвести в игре труд водителей.

Оборудование: рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические паспорта автомобилей); наборы инструментов для ремонта автомобилей; дорожные знаки, светофор; страховые карточки; автомобильные аптечки; телефоны.

Роли: диспетчер, водители, механик, полицейский, пешеходы.

Игровые действия: диспетчер выдает путевые листы водителям; водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в порядок; возвращается в гараж. На перекрестке стоит полицейский – регулирует движение. Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет. Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения. Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино. Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять

при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие по улицам нашего города. Как вы уже знаете, в городе много машин и людей. И чтобы не случилось неприятностей на дорогах с пешеходами и водителями, нужно хорошо знать правила дорожного движения. Правила должны знать и водители, и пешеходы.

Ребята, кто такие водители? А кто такие пешеходы? И как они переходят дорогу?

Прежде чем начать игру, нам нужно распределить роли и можем приступить к игре.



Сюжетно-ролевая игра «Архитектурное агентство»



Цели: закреплять представления детей о профессии архитектора: как, где и с каким материалом работает в сравнении с профессией строителя; формировать умение самостоятельно создавать схему будущей конструкции.

Игровая цель: построить город для кукол.

Оборудование: план-схема микрорайона, плоскостные и объёмные макеты зданий, малых архитектурных форм (остановок, заборчиков, фонарей, скамеек, детских горок, качелей, фонтанов); модели машин, разъемных деревьев (ствол, крона), клумб; макет улицы (пешеходные переходы, перекрёстки).

Роли: архитектор, строительная бригада, дорожная служба, служба озеленения и культурных центров города.

Игровые действия: Архитектор – приносит чертеж города, руководит строительством города. Строительная бригада – строят различные здания (вокзал, магазин, театр, больницу и др.). Дорожная служба – расстилает дорогу с дорожной разметкой, устанавливает светофоры, дорожные знаки, транспорт, отмечает стоянку. Служба озеленения и культурных центров города – высаживает газонную траву, клумбы, сажает деревья, устанавливает памятники, возводит фонтан, устанавливает скамейки, фонари.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняющая главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Педагог сообщает детям о том, что к ним в группу пришло письмо следующего содержания: «Здравствуйте, дорогие ребята. Вы, наверное, очень удивитесь, что это письмо вам написали мы ваши самые маленькие куклы. Нам очень неудобно жить в группе среди высоких домов, игрушек и большой для нас мебели. Они столь велики, что нас практически совсем не видно среди них. Поэтому мы обращаемся к вам с просьбой: Постройте для нас, пожалуйста, маленький кукольный город, в котором нам будет приятно жить». Ну что, ребята, поможем куклам? Построим для них город? (Да).

Тогда давайте вспомним, люди, каких профессий участвуют в строительстве и благоустройстве города, распределим эти роли и приступим к игре



Сюжетно-ролевая игра «Полет в космос»



Педагогическая цель: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку.

Игровая цель: обыграть подготовку космонавтов и полет в космос

Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Роли: космонавты, педагог, врач, бортинженер.

Игровые действия: Космонавты летают в космос, педагог тренирует космонавтов, врач проводит осмотр, бортинженер строит ракету.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю.

Сюжетно-ролевая игра «Моряки»

Педагогическая цель: создавать условия для совершенствования у детей умения творчески развивать сюжет, воспитывать уважение к профессии моряков, формировать коммуникативные качества, умение работать в коллективе.

Игровая цель: воспроизвести в игре быт моряков на корабле.

Оборудование: Фуражка для капитана, бинокль, медицинский халат, спасательные круги (обручи), якорь, бескозырки, маски для подводного плавания, баллоны с воздухом (бутылки из под минеральной воды), руль для рулевого, фартук и колпак для кока.

Роли: матрос, капитан, медсестра, повар (кок).

Игровые действия: Дети вместе с воспитателем строят корабль. Дети кушают на корабле, спасают людей за бортом, обращаются к врачу за помощью, поют песню, делают зарядку, высаживаются на сушу, чтобы пополнить запасы пресной воды.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, я предлагаю сегодня вместе отправиться в путешествие. На чём можно отправиться в путешествие? (на самолёте, на поезде, на машине, на корабле). Чтобы оправиться в путешествие на корабле, что для этого нужно сделать? (построить корабль).

Дети совместно с воспитателем строят борт корабля, на палубе размещают паруса, штурвал, устанавливают трап, якорь.

Вот корабль и готов. Что дальше? (дети договариваются, кто кем будет).



Сюжетно-ролевая игра «Мы – военные»

Педагогическая цель: Уточнить представления детей о Советской Армии, формировать у дошкольников конкретные представления о солдатах, развивать двигательную активность, выносливость.

Игровая цель: воспроизвести в игре ситуацию на фронте

Оборудование: пистолеты, автоматы, фуражки, бинокли, пистолеты, атрибуты для госпиталя, шапочки и бинты для санитарок, пилотки, телефон для связи, мешочки с песком или шишки, мишень, бинокль, медали для награждения бойцов, атрибутика для полевой кухни.

Роли: главнокомандующий, командир разведчиков, разведчики, противники, врач, раненые, повар.

Игровые действия: Повар готовит еду, кормит военных. Врачи лечат раненых. Командир разведчиков дает задание для группы разведчиков: в кратчайшие сроки по карте схеме доставить секретный пакет в штаб. Не забывайте, что ваши противники, хотят перехватить пакет.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, посмотрите, у нас в вами организован штаб. Для чего он нужен? Кухня полевая для чего нужна? Кто за нее отвечает? Что здесь делают? Здесь у нас госпиталь. Для чего он организован? Это место для тренировки военных. Что делают на тренировках? Здесь штаб противников (шпионов). Какая цель у них?

После обсуждения сюжета, дети распределяют роли в игре и занимают свои места. Роль главнокомандующего остается за воспитателем, но она второстепенная.



Раздел 5. Сюжетно-ролевые игры
типа «человек-знаковая система»



Сюжетно-ролевая игра «Почта»



Педагогическая цель:
воспитание уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете.

Игровая цель:
воспроизвести в игре быт работников почты.

Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

Роли: почтальон,

сортировщик, оператор, водитель.

Игровые действия: Почтальон разбирает письма, журналы, газеты, некоторые письма регистрирует в журнал, ставит печать на письма, почтовые открытки. После этого укладывает все в почтовую сумку и отправляется разносить по адресам. Сортировщик сортирует письма, газеты, журналы. Оператор оформляет посылки, и так же обслуживает посетителей почты. Водитель подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняющая главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Воспитатель загадывает загадку о почте. А кто из вас был на почте? Давайте вспомним, что вы там видели? Скажите, зачем люди приходят на почту? (чтобы отправить письмо). Правильно ребята! Чтобы письмо не потерялось надо указывать правильный адрес и наклеить соответствующую марку. Ведь даже если мы живём в одном городе, то все равно у всех разные улицы и дома. Работа на почте очень интересная, но очень ответственная. И сегодня я предлагаю вам превратиться в работников почты и поиграть. Прежде чем начать игру, нужно сначала распределить роли.



Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»



Педагогическая цель:
показать социальную
значимость библиотек,
расширять представления о
работниках библиотеки,
знакомить с правилами
пользования книгой.

Игровая цель: обыграть
ситуацию в библиотеке.

Оборудование: формуляры,
книги, картотека.

Роли: библиотекари, читатели, продавец книжного магазина, водитель-курьер, гардеробщик.

Игровые действия: Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-

сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, а вы любите, когда вам читают книги? Где можно взять книгу, чтобы почитать ее? (в библиотеке). Я хочу вам предложить поиграть сейчас в «Библиотеку». Чтобы начать игру, я предлагаю вам отгадать загадку (воспитатель загадывает загадки про библиотекаря и читателя).

Как вы считаете, в библиотеке должны быть читатели? (да) Кто хочет быть читателем? (*Дети сами распределяют роли*). Какие отделы есть в библиотеке? (читальный зал, абонемент). Тогда нам нужны два библиотекаря. Кто желает быть в игре библиотекарями? (*Дети сами распределяют роли*) Ребята, а как вы думаете, откуда поступают книги в библиотеку? (люди приносят, покупают из магазинов). Библиотека заказывает книги из книжных магазинов. Значит, нам нужен продавец книжного

магазина или склада (*дети договариваются о ролях*). А кто привозит, доставляет книги в библиотеку? (водитель-курьер). Ребята, а кто нас первой встречает в библиотеке? (гардеробщик). А теперь распределяем роли. Кто будет продавцом, водителем-курьером и гардеробщиком (*дети договариваются сами*). Все распределились ролями и можем играть.



Сюжетно-ролевая игра «Редакция»



Педагогическая цель: Показать, что труд работников редакции — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни.

Игровая цель: воспроизвести ролевые действия работников редакции.

Оборудование: фотоаппараты, макеты журналов, блокноты, фотографии, фотопленка, пишущая машинка, компьютер, рисунки.

Роли: корреспонденты, фотокорреспонденты, художники-дизайнеры, печатники, главный редактор, участники интервью.

Игровые действия: Корреспонденты берут у детей интервью, записывают на диктофон. Фотокорреспонденты делают снимки, печатают фотографии. Художники-дизайнеры оформляют газету перед тем, как отправить ее в типографию для печати. Главный редактор следит за работой всех сотрудников редакции, за процессом подготовки газеты в печать. Печатники вместе с художниками-дизайнерами «печатают» (оформляют) газету. Участники интервью рассказывают о своем детском садике, высказывают пожелания.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, вы все знаете, что такое день рождения? У кого бывает день рождения? Какой это праздник? Как вы думаете, может быть день рождения у нашего детского сада? Да, скоро у нашего детского сада день рождения, а что принято делать на день рождения? Что бы вы предложили подарить нашему д/с? Замечательные предложения, а как еще можно поздравлять именинников? А для того, что бы радость этого праздника разделили все, я предлагаю вам сделать в подарок нашему детскому саду праздничный выпуск газеты «Улыбка?»).

Какие сотрудники нужны для работы над созданием и выпуском газеты? Где происходит создание газеты? Кто может участвовать в создании газеты?

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать редакцию, места для художников – оформителей, печатников.



Сюжетно-ролевая игра «Отделение банка»

Педагогическая цель: Формирование элементарных знаний об экономике, о структуре работы отделения банка, как учреждения, где хранятся деньги через сюжетно – ролевую игру.

Игровая цель: воспроизвести ролевые действия работников отделения банка.

Оборудование: таблички-вывески «Банк», «Управляющий», «Кассир - оператор», «Терминал». Стол для администратора-управляющего, кассира-оператора, кассовый

аппарат, ноутбуки, бейджи, ручки, телефоны, бланки для оформления кредита, квитанции.

Роли: администратор – управляющий, кассир-оператор, консультант, охранник, клиенты (посетители).

Игровые действия: Администратор-управляющий нанимает на работу сотрудников, дает консультации клиентам, наблюдает и помогает сотрудникам в работе, оформляет кредит. Кассир-оператор принимает оплату за коммунальные платежи, выдает пластиковую карту, деньги на кредит, считает деньги, передает управляющему. Клиенты получают консультацию у управляющего банком о получении карты и кредита, получают деньги и карту, снимают деньги с карты в терминале, оплачивают коммунальные платежи, посещают кафе и супермаркет. Консультант встречает клиентов на входе, интересуется, какую операцию они хотят произвести, дает консультацию о получении услуг терминала. Охранник обеспечивает порядок в отделении банка, следит за временем работы отделения банка.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.



Описание сюжета: Ребята, нам принесли квитанции об оплате за детский сад и коммунальные платежи. Что такое коммунальные платежи? Почему мы должны оплачивать квитанции? Где мы сможем оплатить квитанции?

Для того, чтобы банк начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в банке? Кто приходит в банк? Знаете ли вы, что в банке можно получить деньги (кредит) на покупку квартиры, машины? Где могут отдохнуть и пообедать сотрудники банка, клиенты (семьи)?

Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, выбрать необходимые атрибуты и попробовать организовать игру с посещением банка



Сюжетно-ролевая игра «Салон сотовой связи»

Педагогическая цель: Уточнение и расширение представлений детей о способах связи в современных условиях. Формирование представлений детей о работе салона (магазина) сотовой связи через сюжетно-ролевую игру.

Игровая цель: воспроизвести ролевые действия работников салона сотовой связи.

Оборудование: сотовые телефоны, аксессуары, чехлы к телефонам, упаковки, компьютеры, бланки счетов, чеки, деньги, кошельки, сим карты, пакеты с символикой телефонной сети, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, предметы заместители для работы мастера по ремонту сотовых телефонов.

Роли: директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам, клиенты (абоненты)

Игровые действия: Клиенты (абоненты) собираются посетить салон сотовой связи с разными целями: купить

телефоны, аксессуары к ним, выбрать сотового оператора, отнести телефон в ремонт. Директор салона сотовой связи набирает на работу в салон работников, интересуется работой в салоне, спрашивает мнение клиентов о работе салона, пожеланиях клиентов, выставляет рекламные проспекты и журналы. Продавец-консультант предлагает клиентам различные марки телефонов и аксессуаров к ним.

Оператор сотовой связи рекомендует абонентам сотовую связь, подключает абонента, помогает разобраться в тарифах. Мастер по ремонту сотовых телефонов принимает заказы на ремонт, ремонтирует телефоны. Менеджер по продажам фиксирует продажи аксессуаров, фиксирует сколько и каких телефонов продано, помогает обслуживать клиентов.

Методы руководства игрой: Воспитатель организует игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая, как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Описание сюжета: Ребята, у вас у всех есть сотовые телефоны? А у ваших родителей? У меня вот тоже был, но он сломался, и мне срочно нужно купить новый. Вы знаете, где это можно купить новый телефон?



Какие ещё услуги предоставляет салон связи? Вы бы хотели приобрести телефоны в подарок друзьям? Может быть у кого - то, как у меня сломался телефон и нужно срочно отнести его в салон мастеру по ремонту телефонов? У нас открывается новый салон сотовой связи «Улыбка», в салон приглашаются претенденты на работу.

Для того, чтобы салон сотовой связи «Улыбка» начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в салоне сотовой связи? Кто приходит в салон? Какие ещё услуги предоставляет салон связи?

Затем воспитатель говорит о том, что дети могут попробовать открыть свой салон сотовой связи «Улыбка».



Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать салон.

Список литературы

1. Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128с.
2. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст]: Л. С. Выготский // Вопросы психологии, – 1996. – № 6.-С24 – 26
3. Классификация профессий по Е.А. Климову
URL:
https://www.sites.google.com/site/virtualnyjkabinetproforient/materi_aly-o-mire-professij/klassifikacia-professij-po-e-a-klimovu (Дата обращения: 14.01.21)
4. Михайленко, Н. Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры [Текст] / Н.Я. Михайленко // Дошкольное воспитание, – 1989. – № 4. – С.32 -37.
5. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы». Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014 - 368 с.
6. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17 октября 2013 г. - № 1115// Бюллетень «Ажур» № 399, 08.01.2018.
7. Сборник сюжетно-ролевых игр по ранней профессиональной ориентации старших дошкольников / сост. Н.С. Штульберг, Камышлов : ГАПОУ СО «Камышловский педагогический колледж», 2021.
Руководитель: А.И. Штыркина, преподаватель ГАПОУ СО «Камышловский педагогический колледж».