

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
(МБДОУ «Детский сад № 37/1»)
656037, г. Барнаул, улица Карагандинская дом 13, тел 22-62-97

Консультация для воспитателей

Тема: «Организация сюжетно ролевой игры в ДОУ»

Подготовила: ст. воспитатель Пшеничникова О.В.

24.11.2021

*Только та игра целесообразна,
в которой ребенок активно действует,
самостоятельно мыслит, строит,
комбинирует, преодолевает трудности.
Макаренко А.С.*

Сюжетно – ролевая игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности ребенка, составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность. Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен развивать игру, как деятельность (расширение тематики игр, углубление их содержания), направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности. Одной из задач по развитию игровой деятельности в ФГОС ДО является развитие у дошкольников самостоятельности, инициативы, творчества, навыков саморегуляции.

«Задачи развития сюжетных игр в возрастных группах в соответствии с ФГОС»

Цель: Повысить педагогическую компетентность воспитателей по организации игровой деятельности, познакомить с особенностями сюжетно-ролевой игры (образовательная область «Социально-коммуникативное развитие») в примерной основной общеобразовательной программе дошкольного образования «От рождения до школы» в соответствии с ФГОС ДО. Сформировать у педагогов понимание роли игры как основной деятельности детей, в которой усваиваются основные нормы поведения в обществе, закрепляются и переосмысливаются полученные из разных источников знания.

Задачи развития сюжетных игр в возрастных группах в образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» (по программе «От рождения до школы»)

Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
Задачи развития сюжетных игр		
1. Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений («Семья», «Магазин», «Больница», «Салон красоты», «Детский	1. Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, путешествия и другое),	1. Создавать условия для проявления активности, самостоятельности и творчества детей в разных видах сюжетных игр; обогащать игровой опыт каждого ребенка на основе участия в интегративной деятельности (познавательной, речевой, продуктивной),

<p>сад» и другие игры)</p> <p>2. Способствовать отражению в играх сюжетов знакомых сказок и мультипликационных фильмов.</p> <p>3. Развивать умение обмениваться ролями в совместной деятельности опыта в самостоятельные игры.</p> <p>4. Способствовать переносу освоенного в совместной игре с воспитателем опыта в самостоятельные игры.</p> <p>5. Подготавливать условия для создания игровой обстановки с использованием реальных предметов и их заместителей.</p> <p>6. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, интерес к общему замыслу и согласованию действий.</p>	<p>активизировать воображение на основе сюжетов сказок и мультипликационных фильмов.</p> <p>2. Способствовать построению игры на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов.</p> <p>3. Развивать умение в режиссерских играх вести действие и повествование от имени разных персонажей, согласовывать свой замысел с замыслом партнера.</p> <p>4. Создавать условия для развития умения сотрудничать со сверстниками: формулировать собственную точку зрения, выяснить точку зрения своего партнера, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации.</p>	<p>включающей игру.</p> <p>2. Способствовать самостоятельному построению на основе совместного со сверстниками сюжетосложения через построение новых творческих сюжетов.</p> <p>3. Развивать умение в режиссерских играх вести действие и повествование от имени разных персонажей, согласовывать свой замысел с замыслом партнера.</p> <p>4. Обогащать способы игрового сотрудничества со сверстниками, развивать дружеские взаимоотношения и способствовать становлению микрогрупп детей на основе интереса к разным видам игр.</p>
---	---	---

II младшая группа

- Игры: «Готовим мишке обед», «Купаем куклу», «Лечим зайчика», «Принимаем гостей», «Посещаем парикмахерскую», «Детский сад», «Моряки».
- Совместные игры, использование игрушек, предметов-заместителей
- Интегрируется со всеми образовательными областями
- Развивать диалог, использовать детали костюмов
- Играть со взрослым, парами, малыми группами
- Режиссерские игры по сказкам, стихам с использованием игрушек, затем исполняют простейшие роли сами в сказках, играх
- Используют строительные игры, потом их обыгрывают: построили дом, поселили туда игрушки, разыграли несложный сюжет.

Средняя группа

- Игры: «Семья», «Магазин», «Больница», «Парикмахерская», «Детский сад», «Моряки» и др.
- Инсценирование сказок, мультфильмов.
- Вести ролевой диалог, объединение в одной ролевой игре несколько сюжетов других игр.
- Беседа об играх вначале: «Во что будете играть?», «Что произойдет?», распределить роли до начала игры, что понадобится для игры, в том числе предметы-заместители, другой материал. Воспитатель провоцирует «проблему»: - корабль сбил курс, - у парикмахера нет расчески, - на обед нет хлеба, - не на чем отвезти больного в больницу, - на улице заболел человек.
- Воспитатель участвует, но во II полугодии больше следит за игрой.
- Режиссерская игра: сюжеты сказок, рассказов, полностью или часть сюжета, используются предметы, игрушки.
- Театрализованные игры: дети сами действуют.

Старшая группа

- Тематика игр связана больше с социальной деятельностью (в которые играли и раньше), но учитывать реалии сегодняшнего дня (магазин – супермаркет, парикмахерская – салон красоты, автостоянка и др.).
- Новые игры: «Музей», «Библиотека», «Турагентство», «Милиция-полиция», «Служба спасения» - вместо служб 01, 02, 03, 04.
- Практикуется изготовление игрушек для игры.

- Практикуется игра одна и та же с расширением сюжета в течение нескольких дней, отображаются как бытовые, литературные, так и фантастические события.
- Подготовка к играм: чтение, придумывание ситуаций, творческое создание обстановки для игр, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий.
- Режиссерские игры: как с воспитателем, так и самостоятельно, ребёнок может управлять 1 – 2 игрушками.
- Театральные игры: ширма, сцена, декорации, выразительное исполнение.

Подготовительная группа

- То же, но игры более разнообразные по содержанию.
- Придумывать сюжет до игры.
- Продуктивная деятельность по созданию необходимых атрибутов для игры сегодня, а завтра играть.
- Умение распределять роли, договариваться (использовать считалки, жеребьёвки, договор по желанию).
- Режиссерские игры: управлять 1 – 2 игрушками, согласовывать свои действия с действиями сверстников, выразительно интонировать, комментировать события.
- Игра-фантазирование (когда мы ушли в пещеру, со мной вот что случилось...).
- Подготовка: чтение, рисунки, картинки, экскурсии, используется замена места действия, сюжета
- Продуктивная деятельность в процесс игр: рекламные плакаты, рисунки, карта сказочной страны, деньги, чеки.
- Проявление типов детей в игре: дети-сочинители, дети-исполнители, актёры, дети-режиссеры, дети-практики.

Особенности педагогического руководства

сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах

Сюжетно – ролевая игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности ребенка, составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность. Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен развивать игру, как деятельность (расширение тематики игр, углубление их содержания), направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности. Одной из задач по развитию игровой деятельности в ФГОС ДО является развитие у дошкольников самостоятельности, инициативы, творчества, навыков саморегуляции.

Приемы руководства сюжетно ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игрового материала и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру.

Знания о структуре конкретной трудовой деятельности: ее цели, средствах, последовательности действий, результате; знания о взаимодействии и взаимоотношении людей в процессе труда, распределении между ними обязанностей дети получают:

во время проведения НОД, экскурсий, наблюдений на прогулках, в разговорах с детьми, при чтении книг, путем бесед и рассматривания картин, иллюстраций, в свободной самостоятельной деятельности и т.д.

Процесс ознакомления с окружающим должен охватывать чувства детей, вызывать у них глубокий интерес к событиям и явлениям.

Следующий прием косвенного руководства – внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный) к новой теме или обогатить содержание уже бытующей.

Игрушки должны находиться в свободном пользовании детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы руководства:

ролевое участие в игре,

участие в сговоре детей,

разъяснение, помощь, совет по ходу игры,

предложение новой темы игры и т.д.

Данные приемы, целенаправленно влияют на содержание игры, на взаимоотношения детей в игре, на поведение играющих. Основное условие их использования – сохранить и развить самостоятельность детей в игре. Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.

Комплексное руководство сюжетно – ролевой игрой состоит из 4 компонентов:

компонент - Ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей)

компонент - Обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры)

компонент - Обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта)

компонент - Активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Принципы организации сюжетной игры:

Воспитатель должен играть вместе с детьми, заняв позицию «играющего партнера, который умеет интересно играть».

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3. При формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка, как на

осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам - взрослому или сверстнику.

4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен включать

моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и

создания условий для самостоятельной игры дошкольника.

Многие педагоги, особенно начинающие, испытывают затруднения в планировании сюжетно-ролевых игр, относятся к этому формально (указывают при планировании только название игры, не планируют подготовительную работу для обогащения игрового и жизненного опыта дошкольников). Перспективные планы целесообразно составлять в период подготовки к новому учебному году, чтобы воспитатели имели возможность заранее подобрать необходимые материалы: иллюстрации, книги, игрушки, предметы-заместители, изготовить необходимые ролевые атрибуты.

Правильно составленный перспективный план, в котором учитывается система педагогических воздействий, направленных на поэтапное формирование игры, окажет воспитателю неоценимую помощь в работе.

Преимущество перспективного планирования заключается в следующем: Можно предусмотреть последовательное решение программных задач по игровой деятельности;

Имея план, воспитателю при формировании игры легче учитывать и использовать в игре знания, умения и навыки, получаемые детьми в процессе НОД и в повседневной жизни;

Наряду с обогащением сюжетной линии можно постепенно усложнять способы игрового воспроизведения действительности;

Планирование помогает осуществлять преемственность в работе воспитателей одной группы.

Систематическая организованная работа с дошкольниками по использованию сюжетно-ролевых игр благотворно влияет на социальное развитие личности дошкольника.

Сюжетно-ролевая игра – это лучшее, понятное, доступное средство эмоциональной сферы ребенка дошкольника, они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, организованность, инициативу

Педагогическое руководство сюжетно-ролевыми играми дошкольников на разных возрастных этапах имеет свои особенности.

Первая младшая группа.

Педагог в первом полугодии решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, элементарного предметно-игрового взаимодействия ребенка со сверстником, включая одного-двух детей в игру со взрослым, организуя групповые игры, требующие от всех участников однотипных условных игровых действий.

Во втором полугодии деятельность педагога направлена на формирование у детей умения выстраивать в игре смысловые цепочки из 2-3 игровых действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Средством формирования является совместная игра воспитателя с детьми, в которой он разворачивает двухфазные, а затем и более сложные сюжеты.

Таким образом, уже на первом этапе организации игры носят двучастный характер: совместная игра взрослого с детьми сочетается с самостоятельной игрой самих детей, в которой они воплощают приобретенные игровые умения.

Вторая младшая группа

В этом возрасте ребенок способен овладеть ролью. Ролевое поведение охватывает диапазон от ролевого подражания до осознанного оперирования ролью, включения ее в разнообразные связи и отношения. Освоение ролевого поведения складывается из умения принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера.

Овладение ролью складывается из умений осуществлять условные предметные действия, разворачивать ролевой диалог, по ходу игры изменять ролевое поведение исходя из роли партнера, менять игровую роль в зависимости от разворачивающегося сюжета. Эти умения формируются постепенно. Для детей четырех лет достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, направленные на партнера-игрушку, осуществлять парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог со сверстником.

Задача педагога – построить совместную игру с ними так, чтобы центром стало ролевое поведение. Внимание ребенка важно перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Ребенок вступает в инициированный взрослым ролевой диалог, приобретает опыт выполнения и развития разных ролей. Выделяются независимые (строитель, шофер, космонавт, пожарный) и взаимодополнительные (врач, медсестра, больной) роли. Для формирования ролевого поведения педагог начинает игру с детьми, используя взаимодополнительные роли, понятные детям. Парные взаимодополнительные роли ставят детей перед необходимостью строить ролевой диалог для разворачивания сюжета. Сначала ведущую роль в паре партнеров выполняет педагог, а затем уступает ее другому ребенку и

ориентирует детей друг на друга. Роли иницируются разные – от самых простых (мама – дочь) до любых социальных ролей и сказочных персонажей. Игра может быть начата ребенком, педагог “угадывает”, что делает ребенок, подключается к игре, действует внутри нее, корректно разворачивает ролевое взаимодействие с опорой на личные интересы дошкольника. С позиции своей роли педагог вопросами и репликами активизирует речь детей. Для акцентирования внимания на диалоге в игре используется минимальное количество игрушек. Создать разговорные ситуации педагог может в играх типа “телефонный разговор”, где воспитатель участвует в диалоге и может подсказывать содержание ответов. Так же эффективно использовать игры-импровизации по известным сказкам типа “Колобок”, “Репка”.

Средняя группа.

Задача воспитателя на этом этапе – перевести детей к более сложному ролевому поведению в игре, формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль и обозначать новую роль для партнеров в ходе игры.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий: использования многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными; отказа от однозначного соответствия числа ролей количеству участников игры, персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

Педагог на этом этапе развития сюжетно-ролевой игры вступает со многими детьми в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, “замыкает” детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Игра носит характер свободной импровизации. Игра воспитателя с каждым из детей и микрогруппами стимулирует гибкое ролевое поведение и смену роли, дает существенные сдвиги в самостоятельной игре детей. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует со сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером. Дети широко и творчески используют актуализированные игровые роли, выполняют условные действия с игрушками и предметами-заместителями.

Старший дошкольный возраст.

В этот период усиливается стремление ребенка играть вместе со сверстниками, каждый из детей стремится воплотить свой достаточно сложный замысел. Вместе с тем у детей увеличивается объем знаний об окружающем, определяются интересы к разным сторонам жизни. Для построения игр нового уровня детей необходимо научить более сложному построению игры – способу совместного сюжетосложения.

Сюжетосложение включает в себя:

- умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;
- быть ориентированным на партнеров-сверстников;

– обозначать свои дальнейшие замыслы для партеров, прислушиваться к их мнению;

– умение комбинировать предложенные самим ребенком и партнерами по игре события в общем сюжете в процессе игры.

Все вышеизложенное, легло в основу интеллект–карты по руководству сюжетно- ролевой игрой. Так же, с учетом всех аспектов развития сюжетно-ролевых игр и руководства ими, разработана структура планирования сюжетно - ролевых игр, пример которой представлен на основе сюжетно-ролевой игры «Детский сад».

Технологическая карта развития сюжетно ролевой игры «Детский сад»

Объединение сюжетных линий				
І младшая группа	ІІ младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
Мы пришли в детский сад	Семья Детский сад	детский сад Общественный транспорт - семья	семья детский сад Общественный транспорт	Семья Общественный транспорт Кухня Прачечная Больница Театр
Роли				
І младшая группа	ІІ младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная группа
Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник..	Повар, врач, няня, воспитатель, музыкальный работник.	Воспитатель Повар Врач Музыкальный руководитель заведующая	воспитатель, младший воспитатель, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители,	воспитатель, младший воспитатель, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители, прачка. врач, медсестра, Водитель автобуса, кондуктор,

			прачка.	кассир, вахтер, гардеробщик, продавец цветов, работник кафе, артисты, зрители.
Накопление опыта и знаний детей по теме игры (познавательный этап)				
Задачи		Мероприятия и формы работы		
I младшая группа				
<p>Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.</p>		<p>Чтение Н. Калинина. «Почему ребята утром торопятся в детский сад», З.Александрова «Катя в яслях», Е Янковская «Я хожу в детский сад», С.Маршак «О девочках и мальчиках»,</p> <p>- Беседы: «Кто заботится о нас в детском саду», «Какая наша группа», «Что мы делаем в детском саду»</p> <p>- Рассматривание картин из серии «Мы играем», «В детском саду»</p>		
II младшая группа				
<p>Расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника,</p> <p>Воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам</p>		<p>Наблюдение для расширения сюжета игры: наблюдение за трудом няни, за работой воспитателя, медсестры, музыкального работника. Наблюдения за играми старших детей.</p> <p>Рассматривание картин «Детский сад», «Ясли» (серия «Наша Таня»)</p> <p>Беседа «Кто заботится о нас в детском саду».</p> <p>Чтение рассказа Н. Забины «Ясочкин садик», А. Барто «Игрушки», Н. Кашниной «Первый день в детском саду».</p> <p>Лепка «Угощение для куклы»</p> <p>Слушание музыкального произведения А. Филиппенко «Детский сад».</p>		
Средняя группа				
<p>Обогащать содержание и сюжет игры разнообразными игровыми действиями. Развивать умение</p>		<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя,</p>		

<p>отображать в игре разнообразные трудовые действия сотрудников д/с, вступать в ролевое взаимодействие.. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре между детьми..</p>	<p>повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Экскурсия в прачечную. Организация труда детей — стирка кукольного белья, платочков.</p>
<p>Старшая группа</p>	
<p>расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада</p> <p>Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.</p>	<p>Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. Кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.</p> <p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.</p> <p>Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.</p> <p>Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Показ с помощью Петрушки сенок на темы «Наша жизнь в детском саду», «Хороший и плохой поступок». Рассматривание иллюстраций, фотографий Ручной труд: Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника</p>

	воспитателя, медсестры. Работа с родителями: Проектная деятельность -«Профессия воспитатель»	
Подготовительная группа		
Расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.	Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой медсестры, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающим труд работников кухни. Рассмотрение картин «Детский сад», «Ясли» (из серии «Наша Таня»), игры-занятия: «Повар детского сада готовит детям обед», «В детском саду делают прививки», «Праздник в детском саду».	
Варианты развития сюжета, педагогическое руководство, развивающая среда		
I младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
Детский сад	распределение ролей, смена ролей в ходе игры, основная роль воспитателя, дополнительные роли дети, общение, взаимопомощь.	Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители
II младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
В детском саду Завтрак в детском саду	Показ воспитателем разнообразных действий с игрушками, предметами в соответствии с той или	Игрушки-персонажи и ролевые атрибуты (куклы, белая шапочка, фартук) Игрушки-предметы

	<p>иной ролью.</p> <p>Участие в детских играх с целью показа игровых действий, игровых высказываний.</p> <p>Выбор детей на главные и второстепенные роли. Участие воспитателя в игре.</p>	<p>оперирования (набор кухонной и чайной посуды, телефон, кукольные коляски, соразмерные куклам (складные), комплект постельных принадлежностей для кукол. Маркеры игрового пространства (Набор мебели для кукол среднего размера, кухонная плита)</p> <p>Полифункциональные материалы</p> <p>Ящик с мелкими предметами-заместителям, объёмные модули</p>
--	---	---

Средняя группа

Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>«Утренний прием»</p> <p>«Наши занятия»</p> <p>«Зарядка в детском саду»</p> <p>«Работа няни - завтрак»</p> <p>«Работа няни - уборка группы»</p> <p>«На прогулке»</p> <p>«На музыкальном занятии»</p> <p>«На физкультурном занятии»</p> <p>«Осмотр врача»</p> <p>«Обед в д/саду»</p> <p>«Работа повара в детском саду»</p> <p>«Работа в прачечной детского сада»</p>	<p>В процессе игры педагог используя приемы руководства игрой через второстепенную роль, управляет игровой деятельностью. С помощью воображаемого телефона организует взаимодействие сотрудников и воспитанников. Помогает решить конфликтные ситуации. Способствовать развитию сюжетно-ролевой игры, не разрушая замысел детей. включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто) - вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)</p>	<p>Куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры,, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, плита, набор посуды для повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты.</p>

Старшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>Работники детсада</p> <p>День в детсаду</p> <p>Играем и занимаемся в детсаду</p> <p>Праздник в детсаду</p> <p>«Работа в прачечной детского сада»</p>	<p>Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .</p> <p>обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) - привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.</p>	<p>комплект напольного строителя;</p> <p>картинки: повар, няня, воспитатель, музыкальный руководитель, заведующая, врач, руководитель по ФИЗО;</p> <p>сковородки, кастрюли, доски, ножи, поварешки, отбивной молоток, фартук, колпак, полотенца; куклы, кукольные полотенца.</p>
Подготовительная группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>"Поездка в автобусе в детский сад и прием детей в группу"; "Зарядка в детском саду"; "Работа няни утром - завтрак"; "Работа няни - уборка группы"; "Работа повара в детском саду"; "Работа в прачечной детского сада"; "Воспитатель проводит занятие в детском саду";</p>	<p>Учить строить 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 (школа, улица, парк),</p>	<p>куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для повара, медсестры, спортивный инвентарь, тетрадь посещения детей и др.</p>

"Музыкальный руководитель проводит занятие в детском саду" и т.п.	правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности	
---	---	--

«Оборудование для развития сюжетно – ролевых игр детей старшего дошкольного возраста»

Старшая и подготовительная группы:

Задачи воспитателя:

развивать умение самостоятельно выбирать тему для игры;

развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений, во время просмотра телевизионных передач;

учить согласовывать тему для начала игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия;

учить коллективно возводить постройки, необходимые для игры, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное; развивать умение использовать предметы-заместители.

В соответствии с перечисленными задачами в группах старшего дошкольного возраста необходимо отказаться от стационарных игровых зон, сковывающих игровую инициативу детей, предлагающих детям готовые сюжеты.

Все атрибуты различных сюжетных игр помещаются в яркие пластиковые, деревянные или картонные лотки, коробки, которые помечаются специальными условными обозначениями (например, красный крест на коробке с атрибутами для игр «Больница» или «Аптека»; изображение книги и глобуса на коробке с атрибутикой для игр «Школа» и «Библиотека»; изображение кастрюли на коробке с игрушечной посудой для игры «Семья» и т.д.).

Дети сами выбирают нужные им атрибуты в соответствии с замыслом игры. При этом сюжет может разворачиваться и обогащаться: дети начали играть в больницу, а затем им понадобилась посуда, для того чтобы приготовить пищу пациентам; атрибуты для игры «Библиотека» — в больнице устроили читальный зал для больных.

Желательно, чтобы в группах было много конструкторов и строительного материала, а также бросового материала - чтобы дети сами

создавали игровую среду и атрибуты для своих игр. Для этой же цели в группах должны быть мягкие игровые модули.

В группах старшего дошкольного возраста необходимы также различные макеты для развития режиссерских игр детей.

Содержание игр значительно обогащается за счет накопления личного опыта детей, обогащения их представлений об окружающей действительности. Поэтому в группах старшего возраста могут появиться такие ранее не известные игры, как «Туристическая фирма» или «Рекламное агентство», «Телевидение» и др.

По-прежнему актуальным остается наличие разнообразных предметов-заместителей (см. приложение 5)

2.3 Необходимый материал для обогащения сюжетно-ролевых игр

Материал к сюжетно-ролевой игре должен быть всегда, что называется, под рукой и в то же время не должен быть постоянно на виду, т.е. воспитатель не должен использовать сюжетно-ролевую игру как элемент дизайна.

Для удовлетворения этих условий наиболее рациональным может оказаться вариант хранения атрибутов для игр в больших коробках.

Для каждой игры изготавливается, приобретается своя коробка.

На коробке с лицевой стороны обозначается символ игры (картинка, а для умеющих читать — надпись).

В коробку складываются все атрибуты для игры. Атрибуты должны быть реалистичные (т.е. уменьшенные копии реальных: штурвал, руль, канистра и т.д.). И обязательно несколько предметов, которые выполняют роль заместителей (набор предметов-заместителей не должен лежать отдельно. В каждой коробке должен быть именно свой набор. Причем чем старше дети, тем разнообразнее предметы-заместители). Например: лоскут ткани, несколько брусков, палочки от мороженого, крышки от бутылок.

Если приобрести разноцветные коробки, то это внесет некую яркость в оформление группы.

При оформлении игровых уголков рекомендуется использовать детали от многосекционных ширм. Таким образом, можно отделить зону «Больницы», предварительно заменив шторку с цветной на белую, использовать секцию для игры в магазин, использовать секцию от кукольного театра как окошко в доме.

Для игр в «шоферов» можно использовать чехлы на спинки стульчиков с аппликацией: Автобус, Скорая помощь, Военный джип, Пожарная машина. Чехлы хранят на вешалках-плечиках на стойках в уголках ряжения.

Воспитатель всегда должен быть готов помочь детям развернуть игру в любом месте группы. Поэтому неплохо иметь большой кусок ткани, чтобы была возможность создать детям уголок (домик, шалаш, палатку), просто накинув ткань на стульчики, парту, мягкие модули.

Обязательно должно быть кукольное приданое. В гардеробе кукол должно быть много разносезонной одежды. Она должна легко одеваться: платье с глубокой планкой-разрезом сзади. Кукольные платья в младших группах

должны иметь достаточно крупные пуговицы или липучки. Одежда должна висеть в шкафу на вешалках или лежать на полочках.

Уголки ряжения в младших группах лучше иметь сундуки, в которых будут находиться элементы ряжения в свободном доступе. Пусть дети не испытывают дискомфорта от необходимости постоянно аккуратно складывать одежду. Этот сундук будет своеобразной «отдушиной», уголком «психологической разгрузки» от прилежности и аккуратности. В старших группах такой сундук необходимо сохранить, но добавить в него элементы для «барышень»: шляпки, зонты, пелеринки, веера, длинные платья.

Комплекты постельного белья или просто лоскуты ткани для «стирок и глажения».

Для развития игровой деятельности необходимо выполнение нескольких условий: создание предметно-развивающей среды, наличие определенного времени в режиме дня и профессионализм педагогов. Без выполнения этих условий невозможно развитие творческой самостоятельной игры детей.

Одно из требований к организации развивающей среды – создание возможностей для удовлетворения потребностей детей в новых впечатлениях, в открытии нового, позволяющих фантазировать, перевоплощаться в самых разнообразных героев.

Пространство игровой комнаты необходимо организовать таким образом, чтобы оно позволяло детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, чтобы в случае необходимости любой ребенок мог уединиться для индивидуальной игры.

Необходимым условием является доступность к таким зонам, как природный уголок, книжный уголок и уголок изобразительности.

В соответствии с требованиями зонирования группы выделяется место для кукольного уголка, оборудованного для различных игровых действий с куклой и сюжетно-ролевых игр (игрушечная мебель, посуда, кукольная одежда, игрушки, имитирующие бытовые предметы: утюг, телевизор, газовая плита, предметы для стирки). Содержание кукольного уголка соответствует разным ситуациям сюжетно-ролевых игр и постоянно дополняется, по мере освоения детьми тех или иных игровых действий.

Педагогу следует предусмотреть наличие в игровом уголке предметов, которые дети могли бы использовать в роли предметов-заменителей. Кроме того, среди игровой атрибутики значительное место занимают детские поделки, используемые в играх (деньги, кошельки из бумаги, таблетки, бланки для рецептов и многие другие). Использование самоделок повышает у детей интерес к игре.

Для развития у детей ролевых действий необходимо умение перевоплощаться. Используемые для этого костюмы и атрибуты (фартук для мамы, белый халат для врача, фуражка для милиционера) хранятся в специальном шкафчике, доступном для детей, или на вешалке. Отдельно предусматривается хранение костюмов для игр-драматизаций.

Игра – подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому столь актуальной для дошкольной

педагогики является проблема использования игры в целях всестороннего развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена общества.

Приложение 5

Оборудование для старшей и подготовительной групп:

Макеты:

- макет средневекового замка,
- макет корабля — парусного судна, парохода или современного теплохода,
- макеты различных жилых помещений и др.

Атрибуты для игры «Семья»

- куклы разные
- наборы кукольной мебели «Жилая комната», «Спальня», «Кухня»
- посуда кухонная, столовая и чайная
- различные кухонные приборы и техника — мясорубка, тостер, стиральная машина, плита, посудомоечная машина, холодильник

Атрибуты для игры «Магазин»:

- магазины делаются самые разные - продуктовые, одежды и обуви, «Свет», «Радиотехника», «Салон шляп» или «Головные уборы», «Магазин игрушек», «Канцтовары», «Мебель», «Спорт», «Книги» и др.
- Небольшие прямоугольники бумаги с написанными на них цифрами, обозначающие «деньги».
- кассовый аппарат, корзинки и сумочки для покупок.

Атрибуты для игры «Парикмахерская» или «Салон красоты»:

- самодельные альбомы с образцами причесок, к
- кукольные расчески,
- фены,
- бигуди,
- щипцы для завивки;
- небольшие небьющиеся флаконы из-под духов, шампуней и др.

Атрибуты для игры «Ателье»:

- «рулоны» ткани,
- Выкройки одежды,
- самодельные журналы мод.
- Швейные машины.
- Стойка для одежды и плечики.
- Возможно, игрушка-манекен.

Атрибуты для игр «Больница» или «Аптека»: в старшем возрасте дети знакомятся с различными специализациями врачей, поэтому и атрибутика игры значительно обогащается.

- таблицы для проверки зрения,
- различные игрушечные хирургические инструменты,
- игрушечные шприцы,

- бинты.
- Можно сделать коробочку с «регистратурой» — в нее помещаются «амбулаторные карты».
- Баночки для лекарств по-прежнему без этикеток, оклеены яркой бумагой.

Атрибуты для игр «Транспорт»:

- грузовые и легковые автомобили разного размера и разных марок;
- автомобили специального назначения;
- автобусы и троллейбусы; лодочки и катера разных размеров;
- самолеты и вертолеты.
- Добавляется строительная и дорожная техника: бульдозер, экскаватор, трактор. Можно вырезать рули и штурвал из картона или фанеры и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.

Атрибуты для игр «Школа» и «Библиотека»:

- самодельные тетради и книги,
- мелки,
- картинки,
- наборы цифр и букв,
- для библиотеки - самодельные формуляры
- детские книги.

Атрибуты для игры «Почта»:

- самодельные посылки - небольшие;
- открытки,
- телеграммы,
- письма в самодельных конвертах,
- игрушечный штемпель (детская печать).

Игрушки-животные:

- наборы домашних животных
- дикие животные средней полосы России,
- животные жарких стран,
- животные доисторической эпохи (динозавры) из разных материалов и разного размера.

Зона конструирования:

- большой напольный конструктор-строитель;
- настольный строительный материал;
- различные пластиковые конструкторы.
- Схемы для конструирования.
- Коробки с бросовым материалом — лоскутами ткани, кожи, бумагой и др., который дети могут использовать для изготовления атрибутов различных игр.

Так как содержание детских игр значительно обогащается, то могут появиться атрибуты для игр **«Рекламное агентство»**, **«Туристическое бюро»**, **«Телевидение»**. Для «Рекламного агентства»,

например, нужны будут рекламные проспекты, сделанные самими детьми: вырезанные из разных журналов, наклеенные в определенном порядке образцы различных товаров. Для «Туристической фирмы» нам понадобятся туристические проспекты, «база данных» на карточках, модель компьютера и т.д. Для игры «Телевидение» - игрушечный микрофон, макет телекамеры или игрушка-телекамера, кофр для телекамеры и т.п.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики, воины разных эпох и народов.

Важно, чтобы у детей был **бросовый материал**.

Куклы и все атрибуты для игры в кукол

- наборы одежды и обуви
- мебель для кукол - столы и стулья, диван, кресла, шкафы для одежды, кровати
- коляски, сапки и качели для кукол

Посуда кухонная, столовая и чайная. Различные кухонные приборы и приспособления, например игрушечная мясорубка, кухонный комбайн, тостер и др.

- Игровая зона **«Магазин»**
- Прилавок
- «Продуктовый магазин»: в корзинках или на лотках — различные имитаторы продуктов (пластиковые, деревянные наборы овощей и фруктов, гастрономических продуктов, бакалеи; вылепленные из соленого теста и раскрашенные хлебобулочные и кондитерские изделия, колбасы и др.) Необходимо обратить внимание на размеры атрибутов — они должны быть небольшими. Можно сделать несколько магазинов — «Булочная», «Кондитерский», «Овощи-фрукты», «Молочные продукты», «Мясо» и т.д. Это также могут быть отделы одного большого супермаркета.
- «Магазин одежды и обуви»: различные кукольные одежды, которые можно достать из шкафа для кукольной одежды и разложить на прилавке.
- «Магазин игрушек»

Игровая зона **«Парикмахерская»**: самодельные альбомы с образцами причесок, кукольные расчески, фены, бигуди, щипцы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из-под духов, шампуней (оформленные в виде фруктов, овощей, забавных фигурок людей) и др.

Игровая зона **«Ателье»**: «рулоны» ткани, выкройки одежды, самодельные журналы мод. Здесь же может стоять небольшая коробка с лоскутами тканей, которые дети могут использовать для создания различных атрибутов. Например, из кубика делается стол для кукол, он накрывается лоскутком — скатертью.

Игровая зона **«Больница» или «Аптека»**: обратите внимание на то, что ни в коем случае в атрибутах **не должно быть** баночек или коробочек от лекарственных форм, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Все этикетки смываются, надписи заклеиваются, пузырьки (только пластиковые) и коробки обклеиваются яркой бумагой. В качестве упаковок таблеток используйте картон, на котором нарисованы (или наклеены)

поролонные кружочки, имитирующие таблетки. Также можно использовать игровые наборы «Доктор Айболит» — стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки и др.

Игровая зона **«Транспорт»**; грузовые и легковые автомобили; автомобили специального назначения; автобусы; лодочки и катера разных размеров; самолеты и вертолеты. Можно вырезать рули из картона или фанеры и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.

Игрушки-животные: наборы домашних животных и диких животных средней полосы России, сделанные из разных материалов и разного размера.

Зона **конструирования**: большой напольный конструктор-строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы; мелкие игрушки для обыгрывания построек.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики.

Важно, чтобы у детей был **бросовый материал**.

Куклы и все атрибуты для игры в кукол

- наборы одежды и обуви
- мебель для кукол - столы и стулья, диван, кресла, шкафы для одежды, кровати
- коляски, сапки и качели для кукол

Посуда кухонная, столовая и чайная. Различные кухонные приборы и приспособления, например игрушечная мясорубка, кухонный комбайн, тостер и др.

- Игровая зона **«Магазин»**
- Прилавки
- «Продуктовый магазин»: в корзинках или на лотках — различные имитаторы продуктов (пластиковые, деревянные наборы овощей и фруктов, гастрономических продуктов, бакалеи; вылепленные из соленого теста и раскрашенные хлебобулочные и кондитерские изделия, колбасы и др.) Необходимо обратить внимание на размеры атрибутов — они должны быть небольшими. Можно сделать несколько магазинов — «Булочная», «Кондитерский», «Овощи-фрукты», «Молочные продукты», «Мясо» и т.д. Это также могут быть отделы одного большого супермаркета.
- «Магазин одежды и обуви»: различные кукольные одежки, которые можно достать из шкафа для кукольной одежды и разложить на прилавке.
- «Магазин игрушек»

Игровая зона **«Парикмахерская»**: самодельные альбомы с образцами причесок, кукольные расчески, фены, бигуди, щипцы для завивки; небольшие небьющиеся флаконы из-под духов, шампуней (оформленные в виде фруктов, овощей, забавных фигурок людей) и др.

Игровая зона **«Ателье»**: «рулоны» ткани, выкройки одежды, самодельные журналы мод. Здесь же может стоять небольшая коробка с лоскутами тканей, которые дети могут использовать для создания различных

атрибутов. Например, из кубика делается стол для кукол, он накрывается лоскутком — скатертью.

Игровая зона **«Больница»** или **«Аптека»**: обратите внимание на то, что ни в коем случае в атрибутах **не должно быть** баночек или коробочек от лекарственных форм, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Все этикетки смываются, надписи заклеиваются, пузырьки (только пластиковые) и коробки обклеиваются яркой бумагой. В качестве упаковок таблеток используйте картон, на котором нарисованы (или наклеены) поролоновые кружочки, имитирующие таблетки. Также можно использовать игровые наборы «Доктор Айболит» — стетоскопы, пластиковые градусники, шприцы, банки и др.

Игровая зона **«Транспорт»**; грузовые и легковые автомобили; автомобили специального назначения; автобусы; лодочки и катера разных размеров; самолеты и вертолеты. Можно вырезать рули из картона или фанеры и сделать таблички с изображением разных видов транспорта.

Игрушки-животные: наборы домашних животных и диких животных средней полосы России, сделанные из разных материалов и разного размера.

Зона **конструирования**: большой напольный конструктор-строитель; настольный строительный материал; различные пластиковые конструкторы; мелкие игрушки для обыгрывания построек.

Игрушки для мальчиков: роботы, трансформеры, солдатики.

Приложение 6

Сценарии сюжетно-ролевых игр "Парикмахерская»

(для детей младшего и старшего возраста)

Планомерное обогащение опыта детей

Воспитатель старается приурочить свое собственное посещение парикмахерской к началу ознакомления детей с игрой. В группе он обращает внимание детей на свою новую прическу, рассказывает детям, где и как его обслуживали.

Обращается к личному опыту детей. Были ли они в парикмахерской, ходят ли в парикмахерскую их мамы и папы. Как изменяются мамы после посещения салона, какими они были раньше и какими стали.

Воспитатель выясняет, знают ли дети, какие действия совершает взрослый в парикмахерской (стригут, моют, красят, сушат волосы, вытирают их полотенцем и т.д.)

Беседа об атрибутах, необходимых для работы парикмахера.

3. **Литературно-информационная поддержка, игры, загадки**

Носить легко - Считать тяжело.

(Волосы)

Не сеют, не сажают - Сами вырастают.

(Волосы)

Хожу-брожу не по лесам, Л по усам и волосам, Л зубы у меня длинней, Чем у волков и медведей. (*Расческа*)

Среди кудрей гуляла И зубчик потеряла.

(*Расческа*)

Ношу их много лет. А счета им не знаю.

(*Волосы*)

Два кольца, два конца. Посередине - гвоздик.

(*Ножницы*)

Глядись в меня хоть целый день, Коль на себя смотреть не лень. (*Зеркало*)

Вот чудесное окошко: Кошка в нем увидит кошку. Посмотрел а окно Барбос - Там хвостом виляет пес. Я взглянул - и в этот миг Человек в окне возник.

(*Зеркало*)

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

Примерный сценарий игры.

1 вариант

Воспитатель после дневного сна объявляет, что сегодня в группе открывается парикмахерская. Традиционное причесывание девочек после сна происходит в уголке парикмахерской. Ожидающие высаживаются в очередь. Воспитатель сам берет на себя роль парикмахера и дает детям образцы общения и действий:

«Садитесь, пожалуйста. Что бы вы хотели? Вам сделать один хвостик, два? Вы хотите три хвостика? Замечательно. Пожалуйста! Вы довольны моей работой? Я тоже рада, что вам понравилось. Приходите к нам еще. Например, после ужина, я предложу вам новую прическу. Пожалуйста, следующий!»

2 вариант (самый любимый детьми)

Воспитатель вверяет себя в детские руки. Играть с воспитателем для ребенка большое удовольствие. Обычно па «парикмахера» в этот момент смотрят с завистью остальные дети.

- Воспитатель жалуется кому-то из детей, что совсем нет времени сходить в парикмахерскую, и просит ребенка помочь ему.

Воспитатель играет роль очень вежливого, но требовательного клиента. Он может предложить ребенку действовать в соответствии со своим «парикмахерским» опытом. Если выясняется, что опыт ребенка достаточно беден, то воспитатель начинает подсказывать ребенку:

Не могли бы вы сначала помыть мне голову?

А теперь высушите меня, пожалуйста, феном.

Мне хотелось бы, чтобы с двух сторон у меня были бы вот эти заколочки.

3 вариант

Воспитатель может обогатить игру «Семья» новым сюжетом. Особенно если видит, что интерес к игре затухает. «Танечка, мне кажется, что твоей кукле пора сходить в парикмахерскую. Что-то волосики у нее спутались, да и челка стала длинновата. (Громко.) А когда у нас откроется парикмахерская? У нас уже очередь собирается! Кто у нас сегодня будет парикмахером?»

4 вариант

Используется, когда игра детям хорошо знакома, но интерес к ней затух. Воспитатель за несколько дней до игры убирает все старые атрибуты. Заранее подготовленные новые не выставляет сразу, а сообщает детям, что сегодня для парикмахерской поступил из магазина новый товар. Воспитатель предлагает будущим клиентам поучаствовать в «презентации» нового товара. Воспитатель достает атрибут, рассматривает его с детьми, оговаривает действия с ними предлагает парикмахеру по-новому оформить свой уголок.

Способы выхода из игры.

«Какие все сегодня у нас стали красивые. Славно поработали наши парикмахеры. Но на сегодня рабочий день закончен. Завтра наша парикмахерская вновь откроет для вас свои двери».

Если игра не затухает, а уже по времени ее следует завершить, то предупреждение делается заранее. «Внимание! Парикмахерская обслуживает последнего клиента. Не успевшие сделать себе прическу могут рассмотреть журнал и выбрать ту прическу, которую будут делать завтра». Таким образом, не поигравшие дети еще как бы участвуют в игре и выходят из нее безболезненно.

Воспитатель может выполнить роль директора-проверяющего. «Что-то у вас, Мариночка, шампунь совсем закончился и лака для волос совсем нет. Придется закончить работу. Завтра непременно закупите все новое и лучшее».

Роли, которые могут исполнять дети: парикмахер (женский и мужской мастер), ученик парикмахера, маникюрша, косметолог; клиенты, которым надо сделать прическу, или мамы, пришедшие в парикмахерскую, чтобы постричь детей.

Игровые действия.

Надевание на клиента пелеринки.

Причесывание.

Стрижка.

Отряхивание состриженных прядей с пелеринки.

Мытье головы.

Вытирание полотенцем.

Сушка феном.

Окраска волос.

Покрытие лаком.

Опрыскивание духами.

Накрутка на бигуди. (Внимание! Требуется осторожности!)

Плетение косичек на длинных волосах.

Закалывание разнообразными заколками.

Прикалывание искусственных прядей.

Проведение пробора.

Стягивание хвостиков.

Клиенту, пока сохнет голова, можно предложить чашечку кофе или модный журнал.

Ожидающие клиенты также могут пить кофе и рассматривать образцы причесок в журнале.

Игры-спутники, введение новых временных ролей.

«Семья» - предложить родителю самому сходить или сводить ребенка в парикмахерскую.

«Магазин» — организовать временный стеллаж по продаже косметических средств по уходу за волосами и предложить парикмахеру посетить магазин.

«Шоферы» - предложить парикмахеру съездить за новым товаром на машине.

Развивающая предметно-игровая среда

Атрибуты для игры

Зеркало. (Размер и уровень зеркала должны быть такими, чтобы свое отражение видел и «клиент», и «парикмахер»),

Тумбочка, полочка для хранения атрибутов.

Разные виды: расчесок. Расчески должны быть с редкими, неострыми зубьями, ручки короткие, закругленные.

Флаконы от шампуней яркой, привлекательной формы.

Можно бигуди-л и пучки, но в том случае, если в группе нет девочек с длинными волосами. На среднюю длину волос размер бигудей должен быть рассчитан на один оборот пряди.

Пластмассовые ножницы (хорошо бы найти недействующую машинку для мужских стрижек).

Игрушечный фен.

Мисочка и щеточка для окраски волос.

Пелеринка для клиента.

Фартук-накидка для парикмахера.

Полотенце.

Заколки, резиночки, бантики, обручи, искусственные накладные прядки, локоны на заколках. Можно иметь один блестящий новогодний парик.

Журнал с образцами причесок. Можно приобрести книгу-энциклопедию с различными вариантами девичьих причесок, использования заколок, приемов завязывания бантов и прочих украшений прически.

В рамках расширения услуг

Флакончики от лака для ногтей,

Набор косметический (имитация).

Альбом с образцами макияжа.

Активизация проблемного общения взрослого с детьми.

Варианты раздела «Активизация проблемного общения взрослою с детьми уже рассматривались во втором разделе. Это и примерные сценарии хода игры, и некоторые дидактические упражнения, направленные на решение проблемных ситуаций, и усложнение сюжетов с помощью привлечения игр-спутников.

Приложение 7

Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «ПУТЕШЕСТВИЕ»

(для старшего дошкольного возраста)

Планомерное обогащение опыта детей

Рассматривание различных энциклопедий, посвященных географическим открытиям и космосу.

Беседы о труде космонавтов, рассматривание иллюстраций, фотографий.

Беседы о труде моряков, рыбаков, научных исследователей. Рассматривание иллюстраций, фотографий.

Что можно прочитать детям:

А. Ляпидевский «На Север», «Все на лед», «Первая радиограмма», «Лагерь Шмидта», «Спасение», «Возвращение».

С. Сахарнов «Два радиста», «Как достали якорь», «Самый лучший пароход», «Магеллан»

Литературно-информационная поддержка игры

КАПИТАН

На корабле главный человек — капитан! В дальнее плавание ходят на очень больших кораблях. Там дружно трудятся люди разных профессий. Обязательно есть на корабле боцман и матросы. Есть также штурман, механик и радист. Есть судовой врач и повар (на корабле говорят не повар, а кок!). Но капитан — самый главный. Его слушается вся команда. Он все знает про корабль. Про волны и шторма. Он знает много разных наук: астрономию, географию, механику и, конечно, морское дело! В плавании могут встретиться разные опасности. И капитан должен сделать все, чтобы спасти корабль! Если все же с кораблем случится беда, то капитан покидает его последним.

Замечательная это профессия! Многие дети мечтают быть капитанами. Особенно мальчики. О капитанах написано много интересных книг. О них созданы фильмы и спектакли. Когда подрастешь, узнаешь про увлекательные приключения капитана Врунгеля, капитана Немо и капитана Гранта. И, конечно, ты прочитаешь книгу писателя В. Каверина «Два капитана». У главного ее героя Сани Григорьева был прекрасный девиз: *«Бороться и искать, найти — и не сдаваться!»*

(Изобразительный ряд: фуражка с крабом, корабли, приборы и т.д.)

ВОДОЛАЗ

Капитан, конечно, самый главный человек на флоте. А слышал ли ты о такой профессии, как водолаз?

Это одна из древнейших профессий. Давным-давно люди научились нырять в глубину и добывать жемчуг, кораллы, губки. Правда, называли таких людей в старину не водолазами, а ныряльщиками. Под водой человек долю не может пробыть: ему не хватает воздуха. Он обязательно должен вынырнуть через несколько минут и подышать. Сейчас водолазы спускаются под воду в специальных скафандрах. В скафандре можно находиться под водой очень долго. Туда подают воздух по специальным трубкам, и водолаз им дышит. Это трудная и опасная профессия. Водолазом может стать только очень смелый человек. И умелый! В наши дни водолазу приходится быть мастером на все руки. И строителем, и монтажником, и ремонтные работы под водой делать.

А еще водолазы снимают фильмы о жизни под водой. Может быть, ты видел такие фильмы по телевизору?

(Изобразительный ряд: скафандр, приборы, подводный мир и т.д.)

РЫБАК

Рыбу, которую мама приготовила тебе на ужин, поймали в реке или в море рыбаки. В реке можно рыбу удочкой ловить. Многим детям такое занятие очень нравится. В море рыбу поймать не так просто, как в реке. Море глубокое. Рыбы там видимо-невидимо. И ловят ее большими сетями (их называют траулами). Спускают эти сети в воду с корабля, который называется траулером. Прежде чем сети в воду спустить, рыбаки выслеживают стаю рыбы. Помогают им в этом специальные приборы — эхолоты. Как устроены эти приборы, ты узнаешь, когда подрастешь. А пока знай, что рыбу к твоему столу передавали друг другу по цепочке добрые руки тружеников разных профессий. Рыбаки — шоферам, шоферы — продавцам. Так что ешь и не капризничай. Врачи говорят, что в рыбе много полезных веществ для твоего здоровья!

(Изобразительный ряд: рыба, траулер, сети, удочка, прилавки и т.д.)

Просмотр мультфильмов в д/с или рекомендации к домашнему просмотру.

«Тайна третьей планеты», « Степа-моряк », « Мореплавание Солнышкина », « Приключения капитана Врунгеля », « Остров сокровищ »

Рекомендации родителям. Прочтите детям дома

Н. Носов « Приключения Незнайки и его друзей », « Незнайка на Луне ».

Э. Хогарт « Мафии ищет клад », С. Лагерлеф « Путешествие Нильса с дикими гусями », Я. Ларри « Необыкновенные приключения Карика и Вали в мире трав и растений », С. Сахарное « Разноцветное море », Б. Житков « Челюскинцы », Б. Житков « Что я видел », Г. Снегирев « Рассказы ».

Экскурсии

« Музей космонавтики », « Музей Востока », Палеонтологический музей, Музей им. К.А. Тимирязева, Музей им. В.И. Вернадского.

Беседы из личного опыта

Уважаемые родители! Наверняка вам доводилось путешествовать на кораблях, туристических лайнерах. Или вы заядлый турист, альпинист, байдарочник. А может быть, кто-то из наших пап, дедушек проходил службу на военных кораблях и участвовал в боевом походе. Расскажите детям о своих увлечениях, вспомните интересные истории, покажите фотографии.

Примерный сценарий празднования домашнего дня рождения « На пиратском острове ». (См. приложение см. с. 94.)

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

Поначалу активность детей будет низкой. Не отчаивайтесь. Предлагайте ответы сами.

Стимулируйте активность детей. Радуйтесь каждой попытке включиться в игру.

Поощряйте любой ответ, даже самый нелепый и фантастический. Если видите, что ответ, что называется, «взят с потолка», все равно хвалите. Попробуйте найти глупому ответу весьма логическое объяснение. (Не забывайте, что таким образом вы обучаете ребенка творческому мышлению и даете пример решения изобретательских задач.)

Принятие ответов, их поощрение в конце концов приводит к тому, что дети раскрепощаются, фантазия пробуждается. Постепенно они сами начинают искать логические объяснения своим ответам.

Игра должна проходить в достаточно быстром темпе.

В этой игре детям позволяется кричать наперебой, одновременно. Нельзя сдерживать желание высказаться.

Любой ответ ребенка громко **повторяется** воспитателем и поощряется:

Молодец!

Здорово придумал!

Какая замечательная мысль!

Даже я так бы не придумала!

Послушайте, что придумал Саша...

Ухты!

Отличная идея!

И т.д.

Варианты вопросов

«Наш корабль отправился в плавание потому, что...»

Он перевозит пассажиров

Он перевозит грузы

Корабль-исследователь должен открыть и описать новые страны

Получено бутылочное письмо с просьбой о помощи

Найдена карта с отметкой о спрятанных сокровищах

Пиратский корабль отправился на разбой

Корабль-защитник ищет пиратские корабли и вступает с ними в бой

Научный корабль, он остановится посреди моря, и аквалангисты будут изучать морских обитателей

И т.д.

«На корабле объявлена тревога потому, что...»

Приближается пиратский корабль

Корабль сел на мель

На корабле начался бунт

Обнаружена серьезная поломка

Приближается серьезная буря

И т.д.

«Моряки причалили к необитаемому острову потому, что...»

На корабле закончились еда и вода и нужно пополнить запасы

Корабль исследовательский, нужно обследовать остров и нанести его на карту

Корабль нуждается в починке, после шторма.

Корабль ушел от преследования пиратами и спрятался в бухте

На корабле заболело много матросов, им нужен покой и отдых

Именно на этом острове спрятан клад, отмеченный на карте

На этот остров высаживают заговорщиков и бунтовщиков

«Корабль сел на мель потому, что...»

Это его морская буря вышвырнула

Был сильный туман и моряки не увидели мель

Рулевой заснул на вахте

Рулевой оказался плохо обучен

Эта мель не была обозначена на карте, наверно, появилась недавно, после землетрясения

Корабль вынесло на мель гигантской волной цунами

Дидактическое упражнение «Составление рассказа»

Если дети успешно справляются с предыдущим упражнением, то им можно предложить цепочку упражнений. В результате получается небольшой рассказ о морских приключениях. **Правила:** Ведущим является педагог. Как и в прошлом упражнении, он задает вопрос, повторяет все ответы, хвалит, но для продолжения выбирает только один из вариантов. Упражнение должно проходить в достаточно быстром темпе. **Примечание.** На некоторые вопросы не получается большого количества вариантов ответов. В таком случае достаточно и одного.

Пример:



Наш корабль отправляется в плавание потому, что.... *Дети:* На корабле плывут туристы (Замечательно!); он должен открыть и описать новые страны (Отличная идея!); получено бутылочное письмо с просьбой о помощи (Ух ты!), найдена карта с отметкой о спрятанных сокровищах (Здорово придумано!); пиратский корабль отправился на разбой (Вот так история!); корабль-защитник ищет пиратские корабли и вступает с ними в бой (Молодей!); научный корабль, он остановится посреди моря, и аквалангисты будут изучать морских обитателей (Очень интересно!).

Воспитатель: Очень интересные предложения. Но наш корабль отправился в путь, потому что должен спасти человека. Три дня на всех парусах мчался наш корабль по океану. А на четвертый день ему пришлось остановиться, потому что... (Далее по аналогии. Все ответы поощряются, громко проговариваются, но выбирается только один.)

Воспитатель: Во время шторма корабль получил пробоину. Матросы решили... (Плыть к ближайшему острову и отремонтироваться, забить пробоину изнутри досками, опустить водолаза для починки снаружи, корабль починить нельзя и нужно высаживаться на плоты и шлюпки.)

Воспитатель: Матросы решили спустить водолаза, чтобы он снаружи заделал пробоину. Водолаз справился с работой и начал подниматься на корабль, но вдруг... (Кончился воздух, запутался в веревках, на него напала акула, увидел что-то интересное на дне.) И так далее.

Дидактические игры.

«Солнечная система» - настольно-печатная игра, позволяющая расширить знания детей о планетах солнечной системы.

«Сказочная карта мира» — после прочтения книги силуэты сказочных героев располагать на карте (в какой стране проживал автор).

«Через тернии - к звездам» - настольная игра.

Настольно-печатные игры можно изготовить самостоятельно.

Сейчас в продаже появилось множество настольно-печатных игр, посвященных разнообразным путешествиям. Некоторые из них сложны для дошкольников. В таких случаях можно использовать только игровые поля и игровые атрибуты, а правила адаптировать к имеющимся у детей знаниям. Например, попадая на кружок определенного цвета, ребенок должен что-то вспомнить или придумать. Разнообразные вопросы и задания можно выписать на карточки соответствующих цветов. Попадая на кружок красного цвета, ребенок выбирает карточку красного цвета, а воспитатель читает ему задание или вопрос. Вопросы можно брать из дидактического упражнения «Потому, что...»

Сюжетно-дидактическая игра «Веселое путешествие в Африку», с помощью которой дети узнают о новых для себя игровых действиях. 3. Развивающая предметно-игровая среда

Атрибуты для игры в «Путешествие»

Географическая и контурная карты мира.

Карта звездного неба.

Изображения планет, животных.

Приборы: компас; фонарик; бинокль, подзорная труба; фотоаппарат; наушники и рация (макет рации); штурвал, руль. (Все это можно замещать разнообразным бросовым материалом: коробки, разнообразные цилиндры и т.д.)

Крупные модули для построек (корабля, ракеты, поезда).

Карточки с описанием планет.

План-схема групповой комнаты.

Бескозырки, матросские воротники (можно заменять лоскутами ткани).

«Клад» — разноцветные камушки в сундучке, бусы, колечки (можно заменять разноцветными крышками от йогуртов).

Крышечки от йогуртов могут быть и камнями, поднятыми со дна, и рыбой, и т.д.

Игровое пространство.

Игра предполагает использование всего группового пространства. Для активной, увлекательной игры педагог должен позволить детям несколько больше, чем в других играх. Разумеется, воспитатель должен всегда держать игру под контролем и подстраховывать детей, если они, к примеру, будут «преодолевать пещеру», проползая под взрослым стулом.

Под контролем воспитателя детям можно позволить

Ползать под взрослым стулом

Ходить змейкой между столами

Накрыть стол покрывалом и устроить там палатку

Проползти под кроватью

Перепрыгивать скамеечки в раздевалке

Активизация проблемного общения взрослого с детьми

Примерный сценарий игры.

1 вариант

После знакомства детей с глобусом и картой предложить для игры вырезанные из картона силуэты материков. Дети обводят трафареты, рисуют маршруты путешествий, поисков клада, спасения людей, захваченных в плен пиратами, чудовищами.

2 вариант

Воспитатель вместе с детьми строит пароход (машину, самолет, поезд, ракету...), предлагает отправиться в путешествие, в ходе которого происходят разные приключения (на море поднимается буря, корабль терпит крушение, или его захватывают пираты, или на корабль нападает гигантский кальмар).

В пути в руки путешественников попадает бутылка с письмом (нарисованным письмом, планом-схемой), ориентируясь по которому можно спасти человека, попавшего в беду (найти клад). По пути надо преодолеть преграды (болота, огонь, пропасти и т.д.), выполнить задания (шуточные).

Заканчивается игра спасением человека, нахождением плана.

3 вариант

После чтения литературы об открытии Колумбом Америки предложить детям придумать свою страну: на каком транспорте туда можно добраться что в этой стране есть интересного, необычного придумать и нарисовать несуществующих животных, дать придуманной стране название

4 вариант

Воспитатель предлагает представить, что дети попали на Луну (или любую другую планету), вспомнить, какие на ней условия жизни, и выполнять игровые действия в соответствии с ними:

нет воздуха — надеть скафандры; на планете невесомость - движения

Попытка педагога выйти из игры и предоставить детям самостоятельное развертывание сюжета.

Воспитатель может развернуть игру, взяв на себя роль капитана. Через небольшой отрезок времени капитан «получает травму, заболевает» и совместно с корабельным доктором приходит к решению высадиться на ближайшем острове для лечения. Командование кораблем передается помощнику. С радистом заключается договор - поддерживать связь. Капитан, находясь на лечении, по мере надобности связывается с командой, спрашивает о делах, дает рекомендации.

Способы безболезненного выхода детей из игры.

Воспитатель предлагает продолжить игру-путешествие на прогулке, построив космический корабль (машину, экипаж и т.п.) из песка (снега, картонных коробок) на участке детского сада.

Можно предложить детям от игры перейти к занятиям: «Я тоже путешествовала однажды (по стране цифр, по государству звуков, по жарким странам и т.п.) и узнала очень много нового. Я хочу рассказать вам об этом» или «А вы знаете, что путешествовать можно не только на машине или на поезде, на корабле или самолете? Можно путешествовать мысленно, с помощью географической карты или глобуса, с помощью цветных карандашей или красок...».

Роли, которые могут исполнять дети.

Путешественники, пираты, кладоискатели, мореплаватели (капитан, штурман, радист, матросы), журналист, фотограф

Игровые действия.

Постройка транспорта.

Составление маршрута путешествия.

Действия в соответствии со взятой на себя ролью: лечение — для корабельного врача; приготовление пищи — для кока; борьба со стихией — для матросов; управление транспортом — для капитана, его ремонт, заправка топливом — для механиков и т.д.

Знакомство с образом жизни новой страны.

Действия в соответствии с условиями жизни на планете (невесомость, отсутствие воздуха, высокая температура, постоянная ночь, холод, тьма).

Подбор редких, необычных животных для зоопарка.

Во время путешествия можно плутать по лабиринтам, преодолевать пропасти, бороться с огненной стихией, спасти товарища, который заблудился, поранил ногу, попал в плен и т.д.

Игры — спутники, введение новых временных ролей.

«Больница», «Аптека»

«Кухня-камбуз»

«Библиотека» (мы можем после путешествия устроить встречу с детьми и рассказать им о своих приключениях, показать фотографии и т.д.)

«Зоопарк», «Музей», «Театр», «Магазин» в другой стране.

«Парикмахерская» (парикмахерская может быть открыта на острове Тумба-Юмба, где путешественникам сделают экзотические прически)

Развитие игры

«Космос»

«Ищем клад»

«Мореплаватели»

ЧТО МОЖНО ПРОЧИТАТЬ ДЕТЯМ

Из книги С. Сахарнова «Самый лучший пароход»

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ПАРОХОД Тимкин отец был матросом. Как-то Тимка спросил:

- Пап, ты на каком пароходе сейчас плаваешь?

Отец засмеялся:

- На самом лучшем. Наш пароход самый большой, самый быстрый, с белой трубой и золочёной сиреной. Гудит — уши затыкай: ту-уу-мб!.. Хочешь, приходи смотреть!

На другой день Тимка отправился в порт.

Кораблей было в порту - не сосчитать! Но самый лучший из них Тимка заметил сразу. Он стоял неподалёку — огромный, с белой трубой, двуногими мачтами и золотой сиреной. На носу прямыми буквами было написано: «Пятилетка».

На причале кучей лежали серые ушастые мешки.

Три резиновые дорожки - транспортёры бежали по роликам с берега на «Пятилетку». Грузчики хватили мешки и бросали их на транспортёры.

Мешки ползли вверх по дорожкам, выше, выше и - кувырк! — летели в пароходное пузо-трюм.

Из широченной пароходной трубы клубами валил серый дым! Один клуб опустился к земле и накрыл Тимку.

- Апчхи!

Тимка подошёл к транспортёру.

Дяденька, куда эти мешки? — спросил он.

В Индию, - буркнул грузчик. - Не мешай, отходить сей час будет.

Индию Тимка знал. Там слоны. Но отец в Индию не собирался. Как же так? Озадаченный, он сел в сторонке на камень.

Погрузку закончили. Заработала машина: бух-бу! бух-бу! Между «Пятилеткой» и причалом появилась полоска воды.

- Папа! — в отчаянии крикнул Тимка.

Подул ветер и развернул на мачте красный флаг.

Но тут случилось неожиданное.

Ветер дунул изо всех сил. Он налетел на пароход и с размаху упёрся в его широкий, как парус, борт. Пароход качнулся и навалился на причал. Заскрипело железо.

Тимка сжался от страха. «Сейчас треснет!» — подумал он. Машина «Пятилетки» замолчала, но пароход продолжал ползти вдоль причала, растирая в пыль края бетонных плит.

И вдруг из-за поворота гавани появился маленький чёрный пароходик с тонкой закопчённой трубой. На носу его стоял матрос в серой куртке.

Пароходик подбежал к «Пятилетке», развернулся под самым её носом и, упираясь в высокий борт, начал отталкивать «Пятилетку» от берега.

Ветер выл. Но пароходик не сдавался. Дрожа от натуги, он медленно поворачивал огромный корабль.

Матрос в серой куртке изловчился и бросил на его палубу толстый тяжёлый канат.

Пароходик стал впереди «Пятилетки» и, натянув канат, потащил её из порта.

Он шёл мимо других кораблей, и дым из их труб садился на его закопчённые усталые бока.

В море «Пятилетка» отцепила канат, заревела басом: «Бла-годарю-у-у!» - и ушла.

Пароходик, тоненько, по-мальчишечьи свистнув, повернул назад.

Когда он подошёл к причалу, Тимка ахнул: на носу пароходика стоял в серой куртке его отец.

А. Ляпидевский

ОТРЫВКИ ИЗ КНИГИ

«ЧЕЛЮСКИНЦЫ»

Предварительная беседа воспитателя с детьми: Вы знаете очень много разных профессий. Но есть профессии редкие. Вот о людях одной из таких профессий я хочу вам сегодня почитать. Это - полярники. Полярники изучают природу Крайнего Севера, где никогда не тает снег. Полярники часто живут на льдинах. У них есть специальная аппаратура. Жить и работать в условиях Крайнего Севера очень трудно. Добираются полярники

до места своей работы на ледокольных пароходах. Как вы думаете, почему так называется пароход — ледокольный? (*Предположения детей.*)

- Вот о таких смелых и мужественных людях написал книгу Александр Ляпидевский. Называется она «Челюскинцы», Челюскинцы - это полярники, которые плыли к месту своей работы ледокольном пароходе «Челюскин». А пароход был назван именем известного русского полярного исследователя Семёна Ивановича Челюскина. И вот этот пароход попал в беду. А Александр Ляпидевский был лётчиком и участвовал в спасении челюскинцев.

НА СЕВЕР

На большом ледокольном пароходе «Челюскин» смелые люди нашей страны плыли на Север. Они хотели узнать, какая там жизнь и можно ли пароходам плавать по Северному Ледовитому океану из Ленинграда во Владивосток.

Самым главным на пароходе был начальник экспедиции Отто Юльевич Шмидт. А капитаном - Владимир Иванович Воронин.

Погрузили на пароход радиостанцию, запасы еды, бочки с бензином и еще много всего - и поехали.

Вот идет пароход месяц, другой. Наступила зима. А зима на Севере страшная — долгая, холодная. По Северному Ледовитому океану плавают громадные льдины, вода замерзает, и льдины делаются все толще, все выше. Некоторые вырастают в целые горы.

Капитан смотрел в бинокль. Где увидит между льдинами полоску воды, туда и поведет свой пароход.

Так «Челюскин» потихоньку продвигался среди белых страшных льдин. Чем дальше плыли, тем лед становился все толще, а полоски воды — все уже. Скоро их и вовсе не стало. Куда ни посмотреть — льдины.

...А льды всё сжимаются, напирают на пароход. Окружили они его, стиснули со всех сторон, не дают ходу. Тогда Шмидт собрал всех челюскинцев и сказал:

— Товарищи, лёд запер нас, не пускает! Придётся нам здесь зиму зимовать. Еды у нас много, тёплых вещей много, есть радио, музыка, кино, книги... Будем жить дружно, не скучать!

Капитан Воронин приказал остановить пароход. «Челюскин» притих. Перестал вертеться винт. Молчат машины.

ВСЕ НА ЛЁД

«Челюскин» примёрз во льду и начал дрейфовать: куда лёд понесёт ветром или морским течением, туда и «Челюскин за ним поневоле тянется.

...Подул ветер. Разыгралась волна, стала швырять льдины-холодины друг на дружку. Они смерзались в огромные ледяные горы. Вот одна ледяная глыба подошла вплотную к пароходу и со всего размаху ударила его в бок. Получилась широкая трещина. Туда хлынул лёд с водой и стал ломать всё: каюты, буфеты, машины. «Челюскин» начал тонуть. Нос его ушёл в воду, а корма поднялась. Пришёл пароходу коней... И только когда над водой остался небольшой кусочек кормы, капитан Воронин скомандовал:

— Все на лёд!

ПЕРВАЯ РАДИОГРАММА ...

Начальник сказал:

— Товарищи полярники, поставим палатки, подберем всё, что осталось после нашего «Челюскина». Будем жить на льду до тех пор, пока не придёт помощь.

Первую ночь спали все прямо на льду, в спальных мешках. А с утра закипела работа. Одни стали разбивать палатки. Другие вытаскивали из воды брёвна, бочки, ящики — всё, что всплывало после «Челюскина».

Радист ЭрнесгКренкельстал налаживать радио. Товарищи ему помогали. Руки у всех коченели, лицо обжигало морозом, но они всё работали и работали. С большим трудом установили на льду антенну. Ее свалило ветром, но радисты её снова поставили.

Сначала радио работало плохо. Берег не отвечал. Долго радист бился, много часов. Но вот он наконец закричал:

- Товарищ Шмидт, товарищ Шмидт, радио работает!

И товарищ Шмидт послал радиogramму в Москву правительству: «13 февраля, в 13 часов 30 минут, «Челюскин» затонул, раздавленный сжатием льдов».

Это была первая радиogramма из лагеря Шмидта.

НА ПОМОЩЬ, НА ПОМОЩЬ!

Как только в Москве получили радиogramму, сейчас же взялись за спасение челюскинцев.

...И вот помчались на Север самолеты. Пошли на Север пароходы и ледоколы. Побежали собачьи упряжки. Все старались пробиться к лагерю Шмидта.

В то время я вместе со своим экипажем - вторым пилотом Конкиным, штурманом Петровым и бортмеханиками Руковским и Курковым - находился на Севере. И вот приходит ко мне телеграмма из правительства: «Примите все меры к спасению челюскинцев».

Я не стал долго раздумывать. Сейчас же вызвал своих товарищей, показал им телеграмму и сказал: «Срочно готовьте машину, грейте моторы, полетим за челюскинцами».

Мы быстро собрались и полетели. ...Летим, летим, а лагеря все нет! Бензина осталось мало. Что делать? Надо возвращаться.

Через день набрали много бензина, опять полетели. Только вылетели - разбушевалась пурга. Пришлось снова вернуться.

Пурга точно издевалась над нами. Я злился: там на льду товарищи, они ждут не дождутся летчиков, а я здесь торчу на берегу и не могу к ним пробиться.

Приложение 8

«Космонавты»

Примерный объем знаний. Космонавты — люди особые, они работают в космическом доме, куда прилетают на ракете; в космическом доме есть «прихожая», где хранятся скафандры, рабочий отсек (столы для работы, стадион для тренировок, кухня, медицинский кабинет), кладовая для горючего. Что такое невесомость и как она влияет на жизнь и работу людей в космосе.

Необходимые для игры атрибуты. Ракета с пультом управления, микрофон, наушники, подзорная труба, фотоаппарат, планшет, блокноты, скафандры, пакеты со специальной едой, карта звездного неба, стенд с фотографиями космонавтов, выставка детских рисунков по теме игры.

Работа на занятиях: *по ознакомлению с окружающим* — рассказ воспитателя о космосе и космонавтах с использованием иллюстраций; *по развитию речи* — составление рассказов «Что я видел во время полета в космос»; *по ознакомлению с художественной литературой* — чтение отрывков из книги А. Леонова «Я выхожу в космос»; *по изобразительной деятельности* — рисование по темам «Что я видел на другой планете», «Звездное небо», «Животные, птицы и растения других планет», «Кого из животных возьму с собой в космическое путешествие»; *по конструированию* — постройка из крупного «Строителя» «космического дома»; *по рунному труду* — изготовление подзорной трубы и бинокля; дидактическая игра «Экипаж космического корабля».

Работа вне занятий: рассказ воспитателя о труде космонавтов; работа в книжном уголке (чтение книг Е. Левитана «Малышам о звездах и планетах»; Обуховой «Как мальчик стал космонавтом»; «Тайна третьей планеты»); выставка детских рисунков по теме игры; театрализованная деятельность (кукольный театр «К нам прилетели инопланетяне»); досуг «Веселые старты».

Работа с родителями: их помощь в изготовлении атрибутов и участие в анализе итогов игры.

Использование сюрпризных моментов: в детском саду открылась «Школа подготовки космонавтов», к нам прилетели инопланетяне и т. д.

Литература:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 1987.
2. Буре Р.С. Воспитание в процессе обучения на занятиях в детском саду. – М.: Педагогика, 1981.
3. Волков Б.С., Волкова Н.В. Методы изучения психики ребенка. – М., 1994.
4. Воспитание детей к игре. – М.: Просвещение, 1983.
5. Воспитание дошкольника в семье: Вопросы теории и методики /Под ред. Т.А.Марковой. – М., 1979.
6. Воспитание и обучение детей 6-го года жизни. /под ред.Л.А.Парамоновой, О.С.Ушаковой, -М., 1987.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. //Вопросы психологии. 1996. №6.
8. Гальперин П.Я., Эльконин Д.Б., Запорожец А.В. К анализу теории Ж.Пиаже о развитии детского мышления. Послесловие к книге Д.Флейвелла "Генетическая психология Ж.Пиаже". М., 1967.
9. Годдфруа Ж. Что такое психология.// В 2 т. М., 1991. Т.2 - с.19-23, 34-38, 43-46, 50-53, 61.
10. Давыдов В. «Проблемы развивающегося обучения», 1986г.
11. Дональдсон М. Мыслительная деятельность детей. М., 1985.
12. Доронова Т.Н., Якобсон С.Г. Обучение детей 2-4 лет рисованию, лепке, аппликации в игре. –М., 1992.
13. Дошкольникам о художниках детской книги: Книга для воспитателя детского сада. /Под ред. А.А.Афанасьева и др.. –М.: Просвещение, 1991.
14. Зварыгина Е.В., Комарова Н.Ф. Перспективное планирование по формированию игры. – М., 1989.
15. Зеньковский В.В. Психология детства. – М., 1995 г.
16. Казакова Т.Г. Развивайте у дошкольников творчество. – М., 1984.
17. Кон И.С. Ребенок и общество. М., 1988. Гл.1. Кризис семи лет. С.376-385; Кризис трех лет. С.368-375;
18. Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения. М., 1986.

19. Литература и фантазия. Сборник: Книга для воспитателей детского сада и родителей. // Составитель Л.Е. Стрельцова. - М.: Просвещение, 1992.
20. Люблинская А.А. Детская психология: Учебное пособие для студентов педагогических институтов. – М.: Просвещение, 1971.
21. Макарова Е.Г. В начале было детство: Записи педагога. – М.: Педагогика, 1990.
22. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. // Дошкольное воспитание. – 1989. - № 4.
23. Михайлова А. Рисование дошкольников: процесс или результат? // Дошкольное воспитание. – 1994. - № 4.
24. Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М.: Тривола, 1995.
25. Обухова Л.Ф. Концепция Ж.Пиаже: за и против. М., 1981.
26. Особенности психологического развития детей 6-7 летнего возраста. / Под ред. Д.Б. Эльконина, А.Л. Венгера. – М., 1988.
27. Палагина Н.Н. Воображение на ранних стадиях онтогенеза. – М., 1992.
28. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» – М. Просвещение, 1992г.
29. Программа детского сада. Коррекционная работа в детском саду. Институт коррекционной педагогики.

Практическое задание «Разработка рекомендаций для воспитателей по организации сюжетно-ролевой игры»

1. Помните, что ведущий вид деятельности дошкольного возраста - это игра.
2. Изучайте теоретические и практические знания по формированию сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста.
3. Выполняйте требования СанПин 2.4.1.1249-03 о режиме дня.
4. Планирование организуйте так, чтобы в нем отражалась не только сюжетно-ролевая игра, но и предварительная работа.
5. Необходимо создавать в группе условия для развития активной, разнообразной, творческой сюжетно-ролевой игры.
6. Подбирайте и изготавливайте атрибуты для игр с мужскими и женскими ролями.
7. Обогащайте содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений с помощью экскурсий, бесед на производстве.
8. Приобщайте родителей к ознакомлению детей с профессиями, а затем способствуйте организации сюжетно-ролевой игры по данной тематике.
9. Побуждайте детей к ведению разных ролевых диалогов: к совместной игре с воспитателем, а в конце средней группы - в совместной игре со сверстниками.
10. Играйте с детьми на протяжении всего дошкольного детства.
11. Придерживайтесь позиции воспитателя в совместной игре «играющий партнер» и «умеющий интересно играть».
12. В игре ориентируйте ребенка на сверстника, втягивайте ненавязчиво нескольких детей.
13. Побуждайте детей к разнообразию игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре.

14. В игре поощряйте у детей проявление инициативы, доброжелательности, самостоятельности.

