

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ-ДЕТСКИЙ САД № 286
620034 ул. Опалихинская 28 тел./факс 245-46-80, 245-46-71
сайт 286.tvoysadik.ru, почта metrosha 286@mail.ru

**Методическая разработка сюжетно-ролевой игры
« Я в строители пойду, пусть меня научат»
с детьми старшего дошкольного возраста.**

Авторы: Токарева И.А.
Мурзина Е.С.

Екатеринбург

Пояснительная записка

Методическая разработка сюжетно-ролевой игры «Я б в строители пошел, пусть меня научат.....» составлена в соответствии с ФГОС ДО.

Примерная основная образовательная программа дошкольного образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протокол от 20 мая 2015 г. № 2/15) определяет примерное содержание игровой деятельности.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования, утвержденного Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (далее – ФГОС ДО), к целевым ориентирам на этапе завершения ребенком дошкольного образования относятся любознательность, умение задавать вопросы взрослым и сверстникам, способность к принятию собственных решений с опорой на свои знания и умения в различных видах деятельности, интерес к причинно-следственным связям, начальные знания о себе, природном и социальном мире, в котором он живёт. Необходимо выстраивать такое взаимодействие педагога с воспитанниками, которое бы способствовало достижению этих целевых ориентиров, а значит и готовило бы детей к переходу на следующий уровень образования – обучению в школе.

Каждый ребёнок по своей природе любопытен и любознателен. Исследуя окружающий мир, он задаёт интересующие его вопросы, которые в старшем дошкольном возрасте становятся более осознанными, конкретными. В этот период очень важно поддерживать и создавать условия для развития познавательной инициативы и социальной активности детей.

В сюжетно-ролевой игре, основой которой является мнимая или воображаемая ситуация, дети воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Сюжет – главный компонент игры, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия - одно из основных средств реализации сюжета.

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он на себя берет. Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

Для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже .

В настоящее время многие важные для общества профессии, к сожалению, утратили свой престиж. Но незаметный на первый взгляд труд некоторых специалистов просто незаменим. Под влиянием современной жизни дети чаще мечтают об успешной карьере в новомодных сферах деятельности, не зная о том, что за внешней яркой картинкой всегда стоит нелегкая работа большого количества людей. Поэтому важно знакомить дошкольников с разнообразным миром профессий взрослых, воспитывая уважение к любому труду.

С целью развития игровой деятельности, активизации коммуникативных навыков, закрепления социального опыта детей в профессиональном направлении и обобщения знаний детей о строительных специальностях была придумана сюжетно-ролевая игра « Я б в строители пошел, пусть меня научат...».

Сюжетно-тематические задачи:

1. Формировать позитивную оценку к строительным профессиям и труду взрослых, доброжелательное отношение к окружающим людям и друг к другу.
2. Развивать умения самостоятельно возводить бытовые постройки из конструктора и использовать их в сюжетно-ролевой игре, использовать атрибуты, конструкторы, строительные модули.

Игровые задачи:

1. Закреплять умение действовать согласно роли, принимать ее, реализовывать и развивать сюжет игры.
2. Приучать детей к элементарному планированию игры и самостоятельному подбору игрового оборудования
3. Развивать диалогическую речь, расширять словарный запас, навыки коллективного общения:
 - продолжать формировать умение договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих;
 - воспитывать доброжелательность, готовность выручить сверстника; умение считаться с интересами и мнением товарищей по игре, справедливо решать споры.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать уважение к труду строителя, объяснить важность этой профессии.
2. Воспитывать трудолюбие, уважительное отношение к результатам чужого и своего труда.

Способ организации: активно-деятельностный.

Возрастная группа: 5-6 лет

Педагогическая технология: игровая

Прогнозируемый результат:

Обогащение социального опыта детей и знаний о различных профессиях. Повышение уровня развития коммуникативных навыков (ролевое общение, диалог, комментирование игровых действий и действий партнёра).

Формирование умения объединять разные тематические сюжеты в единый игровой сюжет.

Проявление умений у дошкольников развёртывать в самостоятельной деятельности специфические ролевые действия, вести ролевой диалог.

Оборудование:

1. Атрибуты : конструктор различного вида (лего, деревянный, модульный) в зависимости от того, какой вид конструктора используется (напольный или настольный);
2. Специальная одежда; наборы строительных инструментов.
3. Схемы многоэтажного дома из разных строительных материалов.
4. Эмблемы для выбора ролей.

Подготовительная работа:

- Изготовление эмблем строительных профессий.
- Чтение стихотворений : С. Маяковский «кем быть?», Д. Родари «Чем пахнут ремесла», «Какого цвета ремесла».
- Беседа о профессиях. Рассматривание сюжетных картин из серии «Кем быть?»
- Проведение дидактических игр на закрепление знаний о профессиях
- Изготовление книжек малышек на тему: «Инженером стать хочу - пусть меня научат»
- Рассматривание видеоматериала, посвящённого специфике деятельности данным строительным профессиям.

Игровые роли: каменщик, бульдозерист, крановщик (машинист башенного крана), стекольщик, шоферы.

№\п	Этапы игры	Дидактическое назначение	Деятельность педагога	Деятельность детей	Планируемый результат
1.	Организационно-мотивационный. Беседа с детьми.	Повышение интереса детей к предстоящей игровой деятельности. Определение уровня социального опыта в профессиональном направлении.	Создает проблемную ситуацию; организует диалог, побуждающих детей выдвигать гипотезы по решению проблемной ситуации.	Участвуют в диалоге, активно высказывают свое мнение.	Ребёнок овладевает положительной установкой к предстоящей игровой деятельности, взаимодействует со взрослым, адекватно проявляет свои чувства.
2.	Установочно-распределительный	Воспитание коллективистских чувств.	Планирует вместе с детьми	С удовольствием	У ребёнка формируется умение

		Формирование умений поступать своими желаниями и интересами в пользу другого, соглашаться, уметь договариваться.	дальнейшую деятельность. Распределение ролей.	осуществляют планирование своей деятельности, принимают возложенные на них роли.	принимать роль, планировать деятельность в соответствии с этой ролью.
3.	Сюжетно-деятельностной Принятие детьми игровых ролей Объединение отдельно играющих групп общим сюжетом Смена ролей	Взаимное обогащение игровым опытом Полоролевая социализация мальчиков и девочек Выстраивание взаимоотношений Учет, поддержка индивидуальных интересов и возможностей ребенка в игре	Наблюдает за деятельностью детей, при необходимости – консультирует, помогает.	Дети активно и самостоятельно действуют в соответствии с выбранной ролью	У ребёнка формируется умение выстраивать взаимоотношения между детьми, выполнение детьми действий в соответствии с возложенной ролью на достижение общей цели
4.	Рефлексивно-оценочный	Мотивация упрочнения социального опыта Обозначение значимости ребенка в коллективе	Подводит итоги, помогает детям осуществлять анализ деятельности.	Дети довольны итогами своей деятельности, расселяют жильцов по квартирам.	У ребёнка формируется положительная оценка своих и чужих действий; осознанность необходимости совместной деятельности для достижения цели.

Содержание игры

Организация игровой обстановки:

Всё оборудование группы то же, что и всегда: в шкафах коробки с атрибутами, «Архитектор», грузовые машины, сложены крупные игровые модули. После обсуждения сюжета игры и распределения ролей дети найдут место для постройки высотного дома, подумают, какие и где можно построить еще объекты для удобства жителей многоэтажного дома.

Пробуждение интереса к теме игры:

Воспитатель:

Ребята, посмотрите, что я вам принесла (показывает коробочку с фигурками животных и людей из киндер сюрпризов). Жителей в стране «Детство» стало больше, всем им хочется жить вместе и дружно. Наверное, в одноэтажном доме им всем будет тесно. Как же им помочь, ребята?

Дети :

Построить дом.

Воспитатель: А какой дом нужен нашим жителям?

Дети:

Высокий, где много квартир.

Воспитатель:

Ребята, давайте вспомним какие бывают высотные дома.

(рассматриваем короткий видеосюжет).

Воспитатель:

Какие дома вы увидели?

Дети: Разные, высокие, многоэтажные.

Воспитатель:

Будем строить дом?

Дети:

Конечно, да!

Воспитатель: Я хочу построить дом

Чтоб окошко было в нем

Чтоб у дома дверь была

Рядом чтоб сосна росла

Чтоб вокруг забор стоял

Пес ворота охранял

Солнце было

Дождик шел

И тюльпан в саду расцвёл

Выстраивание сюжета:

Воспитатель:

С чего мы начнем строить наш дом? (с выбора места, где будет стоять дом). Давайте найдём место, где нам всем будет удобно строить (осматривают группу и выбирают место на ковре, на нем заранее были разложены другие игрушки).

Дети: Чтобы построить дом надо убрать игрушки.

Воспитатель: Да, сначала надо очистить площадку для строительства. Что будем делать дальше?

Дети: Завозить материал из чего будем строить.

Воспитатель: У нас с вами будет один дом или несколько?

Дети: Много.

Воспитатель: из какого материала мы будем строить?

Дети: Из деревянных кирпичиков, из лего.

Воспитатель: Почему? (

Дети: У нас разные жители, для маленьких подойдут дома из лего и деревянного конструктора, а для кукол - из большого конструктора.

Воспитатель: У нас с вами будет одна бригада строителей или несколько?

Дети: Несколько.

Воспитатель: А вокруг дома у нас будет еще что то? (

(Дети высказывают предположения что может находиться вокруг домов).

Воспитатель: Ребята, что строителям нужно для работы?

Дети: Каска, спецмашины, инструменты.

(Дети выбирают эмблемы с нужными им инструментами).

Распределение ролей.

Воспитатель:

Кто и из какого материала хочет построить дом? Мне кажется, что у тебя Дима получится замечательный дом из конструктора лего. Вы как считаете? Дима, будешь строить дом из лего? Кто будет ему помогать? А кто построит дом из деревянного кирпича? Лева, мне кажется, что ты будешь хорошим каменщиком, ты согласен? Кто пойдет к Лева в бригаду? А кто будет крановщиком? Он будет доставлять большие модули дома для кукол, кто будет помогать Данилу?

Распределяют роли (кто будет расчищать площадку- Бульдозерист, кто будет подвозить строительные материалы на машинах – Шоферы, кто будет вставлять окна – стекольщик).

Воспитатель просит у детей разрешения быть мастером на нашей стройке, который будет помогать и корректировать ход стройки.

Организация игровой обстановки.

Воспитатель:

Где мы сделаем дом из лего? Где будет дом из деревянного кирпича? А самый большой дом из мягких модулей где построим?

Дети: Построим посередине ковра.

Воспитатель: Почему?

Дети: Потому что он самый большой.

Воспитатель: Каждый подумайте, что ему нужно для его роли. А я приготовлю звуковые сигналы, как на настоящей стройке шум машины, бульдозера, и т.д.

Дети готовят игровую обстановку, занимают свои места.

мастер проводит инструктаж – напоминает о технике безопасности - что бы на стройке ничего не произошло, надо чтобы каждый выполнял свою роль правильно не навредив другим.

После того , как дети все построили, мастер предлагает поселить жильцов в их квартиры. Ребята вам понравились ваши дома, всем жителям хватило квартир, им вместе будет хорошо, почему?

Воспитатель выносит благодарность всем бригадам, работали хорошо, слаженно. Молодцы.

Завтра сможем поиграть ещё и поменяться ролями.

Аннотация

Методическая разработка сюжетно-ролевой игры «Я б в строители пошел, пусть меня научат.....» составлена в соответствии с принципами дошкольного образования, определёнными в ФГОС ДО: сохранения уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, уважения личности ребёнка, реализация всего в форме игры.

Полноценное сотрудничество педагогов и детей в процессе их взаимодействия с окружающим миром обеспечивается в ходе ведущей детской деятельности - игре. Игра способствует проявлению инициативности, самостоятельности дошкольников, формированию уверенности в себе, доверия внешнему миру, чувства собственного достоинства, умения подчиняться правилам и социальным нормам в игровых и реальных условиях.

Сведения об авторах: Мурзина Елена Сергеевна, воспитатель 1 квалификационная категория, МБДОУ – детский сад № 286., тел. 8-950-659-31-16, Токарева Ирина Александровна, заместитель заведующего по ВМР, МБДОУ – детский сад № 286, тел. 8-952-146-20-07.

Список литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден Минобрнауки России от 17.10.1013 № 1155).
2. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протокол от 20 мая 2015 г. № 2/15).
3. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности. Система работы в старшей группе детского сада. – 2014 г.
4. Справочники старшего воспитателя дошкольного учреждения № 5, № 6 2014 г., № 1 2016 г.
5. Интернетресурсы:
МААМ.RU, mir-vozpitatelei.ru/news, <http://www.school.edu.ru>.