

**Проект сюжетно – ролевой игры  
«Одежда» («Киемнэр»)**



**Материал подготовила  
Воспитатель МАДОУ №44  
Мирзаянова Чулпан Ягфаровна**

# Структура проекта

**Тип проекта:** краткосрочный, познавательный, творческий.

**Продолжительность проекта:** две недели.

**Участники проекта:** дети старшей группы, воспитатель, родители.

# Актуальность:

Сюжетно-ролевые игры - самая привлекательная деятельность для детей, ребенок в процессе игры ощущает свободу и в действиях и в отношениях и в суждениях. Сюжетно – ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Игры имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей. Одна из любимых детских игр в – «магазин». Таким образом, сюжетно – ролевая игра «магазин» носит важный обучающий характер, позволяя детям лучше понять современные финансово – денежные отношения, научиться расплачиваться в магазине и получить «опыт» работы продавцом.

## **Цель проекта:**

- 1.** Сформировать у детей умение играть в сюжетно – ролевою игру «Магазин»
- 2.** Обучение детей развивать и реализовать сюжет игры, способствовать накоплению игрового опыта;
- 3.** Закрепить знания о функционировании магазина;
- 4.** Освоить различные социальные роли и взаимоотношения, усвоить ценность окружающего мира и адаптироваться в социальном мире;
- 5.** Закрепить умение вести диалог на татарском языке.

## **Педагогические задачи проекта:**

- 1.** Сформировать у детей умение играть в сюжетно – ролевую игру «магазин»;
- 2.** Формировать устойчивый интерес к профессии работников торговли;
- 3.** Продолжить знакомить детей с трудом продавца, охранника, директора, администратора, кассира;
- 4.** Развивать навыки диалогической и монологической речи;
- 5.** Способствовать применению элементарных правил безопасности поведения в нестандартных ситуациях в общественных местах;

## **Ожидаемые результаты проекта:**

- 1.** Обогащение и расширение словарного запаса.
- 2.** Развитие диалогической речи.
- 3.** Расширение знаний о труде взрослых.
- 4.** Умение доводить выбранные роли до конца.
- 5.** Воспитывать дружеские взаимоотношения.

# Планирование проекта:

## Подготовительный этап:

- 1.** Беседы с детьми (с рассматриванием иллюстраций): «Что такое магазин?», «Какие магазины ты знаешь, что там продают? », «Кто работает в магазине?» «Что такое касса, как работают с кассой?», «Правила поведения в общественных местах».
- 2.** Дидактические игры: лото «Магазин», «Найди пару», «Что лишнее?», «Одень куклу», «Чего нет?».
- 3.** Чтение художественной литературы: стихи, загадки, рассказы о профессии продавца, товарах магазина.
- 4.** Выступление родителей, работающие в сфере торговли.

## 5. Экскурсия в магазин «Одежды» с родителями.

На что надо обратить внимание :

- как здороваются
- как ты себя ведешь
- правильный выбор одежды
- рассмотрите во что одета продавец
- что лежит на полках и как они лежат (по цвету, по размеру)
- примерка одежды
- как работает кассир ( касса)

## 6. Слушание аудиозаписи.

## 7. Раскраска

## 8. Словесные игры.



# Основной этап:

1. Организация игрового пространства: Касса (бумажные купюры, мелочь, пакеты). Отдел «Одежды» (платья, рубашки, брюки)
2. Подготовка фартуков и бейджиков для работников магазина.
3. Игровая деятельность детей. Повторение диалогов продавцов, кассира с покупателями. Повторение словесных игр. Закрепление цвета, цифр.



## **Заключительный этап:**

Разыгрывание сюжетно – ролевой игры «Магазин одежды». Повторение правил в общественных местах. Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета.

**Закрепление словаря :** (повторение слов и словосочетаний на татарском языке): Исэнме, сау бул, рэхмэт, сары (матур, зур, кечкенә, чиста, кызыл, яшел, зәңгәр) күлмәк, яшел (матур, зур, кечкенә, чиста, кызыл, сары, зәңгәр) чалбар, (счет от 1-10).

Правильно задавать вопросы: Нәрсә кирәк? Нинди? Ничә?

# Уен тирэлеге булдыру

## *Уен “Ватык телефон”*

Балалар түгэрэккө басалар ,тәрбияче бер баланың колагына бер сүз яки сүзтезмә әйтә ,бала әкрен генә иптәшенең колагына әйтә. Уен башлаган балага килеп житкәнче дәвам итә. (Сүзтезмәләр: сары чалбар, матур күлмәк, чиста күлмәк, зәңгәр чалбар һ.б.)



## Сүзле уен “Төсле киёмнәр”

Бала белән тәрбияче арасында диалог.

( Бала белән бала арасында диалог)

Тартмада төрле төстәге киёмнәр.

Бу нәрсә?

Чалбар ( күлмәк, сарафан, футболка).

Чалбар нинди?

Яшел( сары, кызыл, зәңгәр, матур,  
чиста, пычрак, зур, кечкенә)



# Дидактик уен “Курчакны киендер”

Балаларда кәгазьдән ясалган малай белән кыз курчаклары. Тәрбиячедә курчак киемнәре. Бала төсен әйтеп, киемнәрне сорап ала.

Бала : Зәңгәр чалбар бир әле.

Тәрбияче: Мә, зәңгәр чалбар.

Бала: Рәхмәт.

Дәфтәрдә эш. Бала нинди төстәге киемне сорап алса, шундый төскә дәфтәрдәге киемне буйый.( Кызыл чалбар, дәфтәрдә чалбарны кызылга буйый.)

Балалар тәрбияче белән берлектә киемнәрнең исемнәрен, төсләрен, саннарны кабатлаганнан соң дәфтәрдәге биремнәрне үтәгәч уен тирәлегә оештырыла.



# Аудио тыңлау, кушылып жырлау.

Жырлы- биюле уен “ Матур”

Балалар парлашып түгэрэккә басалар . Бер- берсенен киёмнәрен күрсәтеп жырлыйлар.

Минем күлмәк матур,

Синең күлмәк матур,

Әйе шул, әйе шул

Минем күлмәк матур.

Минем чалбар матур,

Синең чалбар матур,

Әйе шул, әйе шул

Минем чалбар матур.



(Шул рәвешчә сарафан, футболка дип тә жырларга була.)

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ:

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

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

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

В игре формируются моральные качества: ответственность, чувства товарищества и дружбы, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы.