

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение Детский сад №408
«Жемчужинка» комбинированного вида Советского
района г. Казани

Выполнила :
Воспитатель 2-ой кв.
категории
Улитина Злата
Львовна

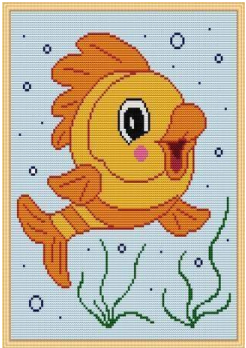


Проект реализации проблемно-игровых ситуаций в развитии творческих способностей дошкольников в старшей группе.



Актуальность проекта:

- * С разработкой новых образовательных программ появились проблемы трудности самовыражения детей в игре. Дети начинают осваивать социологические отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых. Создание развивающей предметно- игровой среды для организации всех видов игр на занятиях и самостоятельной деятельности.



Цель проекта:

- * -Создать план игры;
- * -Расширить представление детей о мире;
- * -Активизировать мыслительную деятельность детей;
- * -Развивать творческие способности через внимание и впечатления детей; их восприимчивость, интуицию, фантазию, выдумку, оригинальность, упорство, высокую самоорганизацию.
- * -Научить детей самовыражаться создавая замысел игры, и реализовать его.



Задачи проекта:



- * Воспитывать творческие и активные личности; доброжелательность между детьми, умение учитывать желание товарищей; творчески использовать в играх жизненные знания; обучать продолжая работу по обогащению обществуведческого словаря детей; развивать самостоятельность в создании игровой среды, в соблюдении правил и норм поведения в игре; разрабатывать критерии оценки уровня игровых умений.



Сюжетно – ролевая игра Кафе «Макдоналдс»



Цель:



* Научить самостоятельно распределить роли и действовать в соответствии с ролью, учить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать навыки доброжелательного отношения детей. Проявлять творческие способности, выраженные во внимании, в впечатлениях детей, и их восприимчивости. Учить проявлять интуицию, фантазию, выдумку, обширность знаний из жизни; Оригинальность, инициативность, упорство, высокую самоорганизацию. Учить самостоятельно создавать замысел, реализовать его, создавать сюжет и комбинировать его, переструктурировать образы.

Предметно-игровые действия:

* Выбор столика



Знакомство с меню:



Прием заказа:



Приготовление заказа:



Прием пицци:



Работа с менеджером:



Оплата заказа:



Уборка столика:



Мойка посуды:



Предметно-игровая среда:

- * Оборудование: форма повара, наборы посуды, подносы, папка «меню», жалобная книга, скатерти, полотенца, наборы продуктов.



Проблемно- игровые ситуации:

- * 1. Из - за своевременно – невыполненного заказа вы вызвали менеджера;
- * 2. Официант принял заказ, но выполнил его с опозданием;
- * 3. Ты стоишь с подносом полным еды, а свободного столика нет!
- * 4. Заказ принесли холодным;
- * 5. Официант споткнулся и опрокинул поднос на посетителя;
- * 6. На кассе не выдали чек;
- * 7. Ты садишься за стол, а на столе не убранные подносы;
- * 8. Вы обнаружили, что из – за невнимательности официанта вам принесли не ваш заказ;




Ход игры


- * Вы пришли в кафе «Макдональдс», где хотели перекусить, так как у вас на работе был обеденный перерыв. Разделись, присели за стол и стали ждать заказ. После того, как в течении довольно то приличного времени к вам не подошёл официант вы попросили позвать менеджера.
- * К – клиент кафе
- * М – менеджер кафе


Игра (пример)


- * М: - Здравствуйте. У вас что – то случилось?
- * К: --Да. Я хочу сделать заказ, но не один официант не подходит к моему столу. Я очень долго жду.
- * М: - Извините, но у нас много народу. В данное время мы обслуживаем день рождение.
- * Л: - Почему вы в таком случае не закрыли кафе?
- * М: - Закрыть мы не можем, у нас есть свободные столики в другом зале.

- 
- * К: - Почему проходящие мимо меня официанты не сказали, что не могут меня обслужить и не предложили перейти в другой зал?
 - * М: - Наши официанты новенькие, они не успевают.
 - * К: - Значит эта ваша ошибка, Вы не контролируете работу ваших сотрудников. Я заметила, что не одна я сижу в этом зале и жду обслуживания. Дайте мне жалобную книгу».

- * М: - Да это моя ошибка. Может решим её по другому. Я сам лично провожу Вас в другой зал и прослежу, чтобы официанты обслужили.
- * Менеджер проводит клиента в другой зал и сажает за свободный столик.
- * М: - Извините нас пожалуйста. Спасибо, что вы меня поняли и не написали жалобу. Сейчас Вас обслужат. (Имя), обслужи клиента.
- * К: - Спасибо хорошо.

- 
- * Так можно играть в любую сюжетно – ролевую игру, обнаруживать и ставить перед собой проблему; прорабатывать идеи; проявлять оригинальность добавляя детали, способность решать проблемы, то есть способность к анализу.
 - * Применение проблемных игровых ситуаций даёт возможность формировать у дошкольников определённую познавательную потребность, но и обеспечивает необходимую направленность мысли на самостоятельное решение возникшей проблемы.

- 
- * Таким образом, создание проблемных игровых ситуаций в процессе творческой деятельности обеспечивает постоянное включение детей в самостоятельную поисковую деятельность, направленную на разрешение возникающих проблем, что неизбежно ведёт к развитию стремления к познанию творческой активности ребёнка.

- 
- * **Творчески мыслящий ребёнок найдёт смысл и идею в самых обыденных и банальных, с точки зрения взрослого вещах, поэтому нельзя ограничивать фантазию своих детей, пусть любой самый неожиданный поворот сценария будет реализован в игре.**