

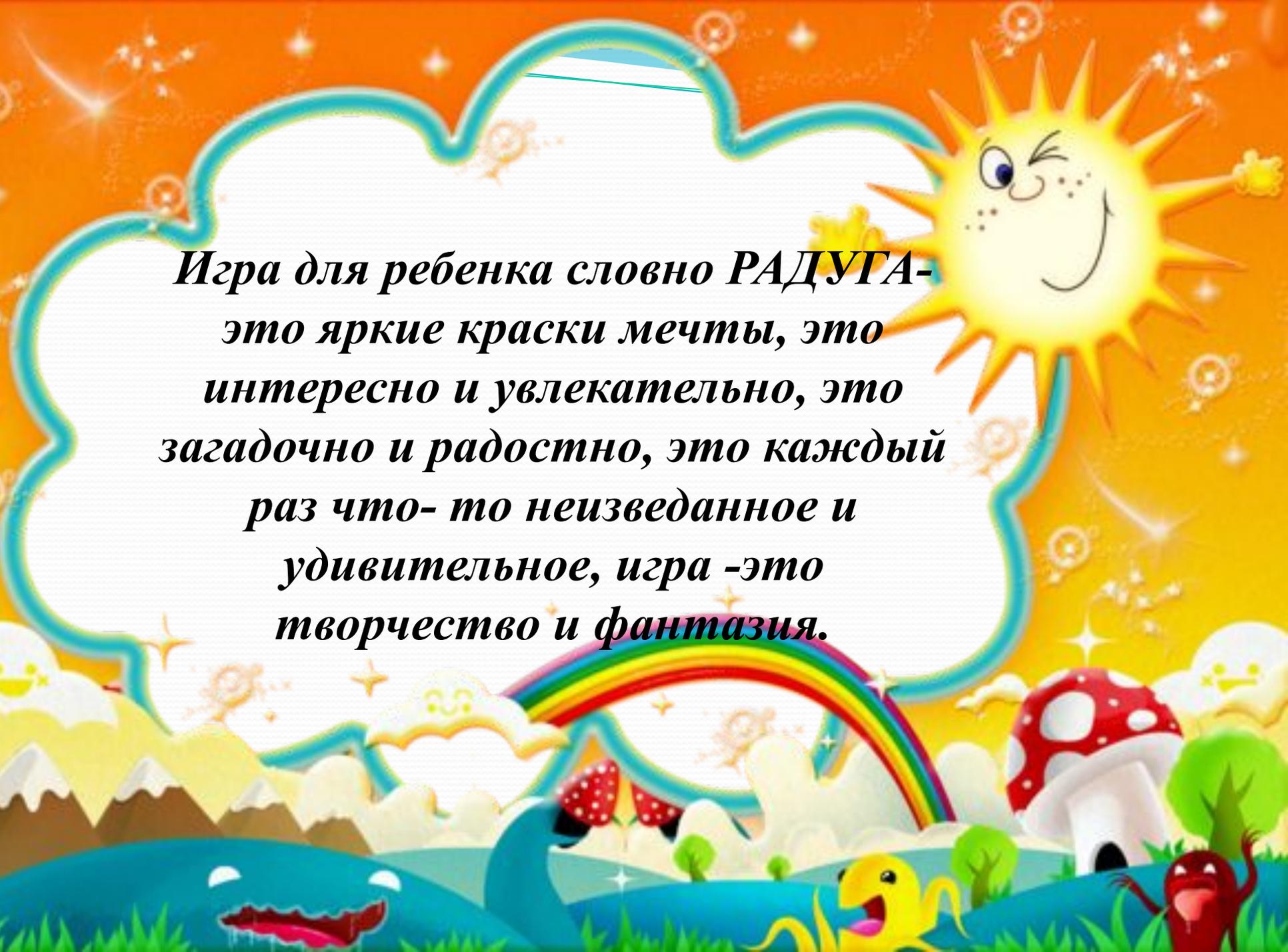
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение ДС№5 «Крепыш»

ПРОЕКТ «РАДУГА ИГРЫ»

**ПОДГОТОВИЛА:
ВОСПИТАТЕЛЬ
Олейникова С.Н.**

РЕГИОН 2017 год





*Игра для ребенка словно РАДУГА-
это яркие краски мечты, это
интересно и увлекательно, это
загадочно и радостно, это каждый
раз что-то неизведанное и
удивительное, игра -это
творчество и фантазия.*

А.С. Макаренко.

«Игра имеет в жизни ребенка такое же значение, как у взрослого – деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре»



ХАРАКТЕРИСТИКА СЮЖЕТНОЙ САМОДЕЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

- ❖ Основа сюжетно-ролевой игры – мнимая или воображаемая ситуация
- ❖ Характерная черта – самостоятельность детей
- ❖ Через игру ребёнок воплощает свои взгляды, представления
- ❖ Дети отражают отношение к тому событию, которое они разыгрывают

ПРЕДПОСЫЛКИ СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЫ

★Первый этап – ознакомительная игра

Взрослый организует предметно-игровую деятельность ребенка, используя разнообразные игрушки и предметы

★Второй этап – образительная игра

Действия ребёнка направлены на выявление специфических свойств предмета

и на достижение с его помощью определённого эффекта

★Третий этап – сюжетно-образительная игра

Дети активно отображают впечатления, полученные в повседневной жизни

ФОРМИРОВАНИЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ (А.П. Усова)

- ▣ **Уровень неорганизованного поведения,**
которое ведёт к разрушению игр других детей
- ▣ **Уровень одиночных игр,**
на котором ребёнок не вступает во взаимодействие с другими детьми, но и не мешает им играть
- ▣ **Уровень игр рядом,**
когда дети могут играть вместе, но каждый действует в соответствии со своей игровой целью
- ▣ **Уровень кратковременного общения,**
на котором ребёнок на какое-то время подчиняет свои действия общему замыслу
- ▣ **Уровень длительного общения,**
на котором наступает взаимодействие на основе интереса к содержанию игры
- ▣ **Уровень постоянного взаимодействия**
на основе общих интересов, избирательных симпатий

КОМПОНЕНТЫ СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЫ

❖ Сюжет игры

Сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определённых действий, событий из жизни и деятельности окружающих

❖ Содержание игры

То, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой и общественной деятельности

❖ Роль

Игровая позиция, в которой ребёнок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже



Тип проекта: долгосрочный, игровой, творческий

Срок реализации проекта: сентябрь 2015 год - май 2016 год

Участники проекта:

- *Группа общеразвивающей направленности для детей с 4 до 5 лет*
- *Старший воспитатель*
- *Воспитатель*
- *Родители (законные представители)*



Цель проекта:

Обогатить опыт детей знаниями и игровыми умениями, которые позволят им в дальнейшем самостоятельно организовывать сюжетно-ролевою игру.



Задачи проекта:

- *Развивать у детей интерес и уважение к различным профессиям в сюжетно-ролевой игре.***
- *Учить выполнять игровые действия в соответствии с замыслом.***
- *Развивать и обогащать речь детей через сюжетно-ролевую игру.***
- *Воспитывать навыки позитивного общения со сверстниками и взрослыми.***
- *Развивать познавательные способности детей.***



Актуальность проекта:

Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте.

Уильям Льюис Штерн — немецкий психолог, говорил, что «игра показывает, к какой цели стремится человек, к чему он готовится, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни».

Сюжетно – ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они 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 к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.



Этапы реализации проекта:

1-й этап – подготовительный: сентябрь- октябрь 2013 год (изучение и анализ методической и педагогической литературы; составление планов работы с детьми, родителями; выявление уровня знаний о структуре сюжетно-ролевых игр, о значении их в развитии ребенка у родителей путем анкетирования).

2-й этап – основной: ноябрь-апрель (создание предметно - развивающей среды; составление картотеки сюжетно-ролевых игр; организация и проведение сюжетно-ролевых игр; проведение родительского собрания).

3-й этап – заключительный: май 2014 год (осуществление анализа работы, корректировка и дальнейшие перспективы развития).



Формы и методы работы с родителями:

- ***Творческие гостиные (привлечение родителей (законных представителей) к изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевым играм и театральной деятельности (пошив кукольного постельного белья, одежды для кукол, костюмов по профессиям для детей, масок, пальчиковые куклы, декорации).***
- ***Консультации для родителей (законных представителей).***
- ***Наглядная информация для родителей в приемной группы.***
 - ***Анкетирование родителей (законные представители).***
- ***Родительское собрание «Играя – учимся, играя – познаём! »***
(декабрь 2015год)



Ожидаемые результаты:

- ***Получение знаний детей о профессиях.***
- ***Развертывание в самостоятельной деятельности ролевых действий и ролевой речи.***
- ***Формирование коммуникативных навыков.***
- ***Появление умения слушать партнеров, соединять их замыслы со своими.***
- ***Комментирование игровых действий и действий партнеров.***



*Сюжетно-ролевая игра
«ПОВАРА»*

Задачи: Познакомить с профессией повар, его трудовыми процессами, с предметами – помощниками.

*Закрепить знания о столовой посуде.
Воспитывать уважение к труду.*

ПОВАРА

А у нас сегодня в группе
Будет новая игра:
Все девчонки – поварихи,
А мальчишки – повара.
Мы халатики надели,
Колпаки на головах.
И кастрюльки с черпаками
Разложили на столах.
Наши кубики – картошка,
А морковка – карандаш.
Даже мячик станет луком –
Будет вкусным супчик наш.
Всё посолим, помешаем,
По тарелкам разольём.
Кукол весело посадим
И накормим перед сном.



**Сюжетно-ролевая игра
«ШКОЛА»**

Задачи: Создать условия для практической реализации интереса детей к школе, к деятельности учителя, его взаимоотношениям с учениками.

Поддерживать у детей желание учиться, быть старательными.

УЧИТЕЛЬ

Мы играть решили в школу,
Превратили группу в класс.
Колокольчиком помашем –
Математика у нас.
Я учительницей буду,
Объяснять пойду к доске.
По столу стучу указкой,
Призывая к тишине.
Поднимите кверху ручки,
Будем пальчики считать:
Два, шестнадцать, десять, восемь...
Молодцы! Всем ставлю «пять».
Быть учителем не просто –
Надо всё уметь и знать:
Петь, читать, писать в тетрадках
И, конечно же, считать.



***Сюжетно-ролевая игра
«МАГАЗИН»***

***Задачи: Вызвать у детей интерес к
профессии продавца.***

***Формировать навыки культуры поведения в
общественных местах.***

Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Развивать диалогическую речь.

ПРОДАВЕЦ

Я сегодня продавщица
В магазине для детей.
У меня полно товаров,
Заходите поскорей.
Здесь прекрасные игрушки:
Танк, конструктор, мяч, ружьё.
А для девочек есть кукла
И одежда для неё.
Слева детская посудка,
Справа сказки и стихи.
Выбирай, дружок, по вкусу
И на кассу проходи.
Я сегодня продавщица.
Я приветлива, добра.
Покупателям-ребятам
Очень нравится игра!



***Сюжетно-ролевая игра
«ПАРИКМАХЕРСКАЯ»***

***Задачи: Развивать интерес и уважение к
профессии парикмахера.***

***Знакомить с правилами поведения в
парикмахерской.***

***Формировать умение самостоятельно развивать
сюжет игры; согласовывать тему; распределять
роли.***

Учить благодарить за оказанную помощь и услугу

ПАРИКМАХЕР

Перед зеркалом садитесь,
Я накидку завяжу
И, конечно, первым делом
Аккуратно причешу.
А теперь накрутим чёлку
На большие бигуди,
Заплетём косички сбоку,
Хвост завяжем позади.
Это всё закрепим лаком
Или гелем для волос,
Подведём помадой губки
И чуть-чуть припудрим нос.
Я всё сделала отлично,
Похвалите же меня.
Ведь теперь моя подружка
Стала лучше, чем была.



**Сюжетно-ролевая игра
«БОЛЬНИЦА»**

***Задачи: Вызывать у детей интерес к
профессиям врача, медсестры.***

***Воспитывать чуткое, внимательное
отношение к больному, доброту, отзывчивость,
культуру общения.***

***Закреплять правила поведения в общественных
местах.***

ДОКТОР

На уколы! На уколы!

Собирайся, ребятня!

Вы не бойтесь! Я не больно –

Ведь хороший доктор я.

Поднимите-ка рубашки,

Я послушаю живот.

Ой-ой-ой! Урчит там что-то,

Срочно выпейте компот.

Вот вам градусник по мышку,

Посидите пять минут.

Я натру вас лучшей мазью,

Наложу на руку жгут.

Я вам выпишу рецептик,

Всё купите по нему.

Позабочусь я о детках,

Потому что их люблю.



***Сюжетно-ролевая игра
«ПОЛИЦИЯ»***

Задачи: Углублять знания о труде полицейского, помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре, развернуть сюжет.

Обогащать словарь, развивать речь детей.

Воспитывать навыки безопасного поведения на улицах и дорогах.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ

**Мы поправили фуражки,
Стали в длинный ровный ряд.
Как прекрасен в новой форме
Полицейский наш отряд.
Командир даёт задание
Регулировать проспект.
И народ теперь спокоен –
Ведь аварий больше нет.
По свистку даём команды:
-Жезл вверх! Машинам – стоп!
В это время пешеходы
Совершают переход.
Нарушителя задержим,
Оштрафуем за езду.
С выполнением задания
Завершаем и игру!**



Сюжетно-ролевая игра «СТРОИТЕЛИ»

Задачи: Закреплять в игре знания о труде строителя, формировать умение действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом. Отображать в игре знания об окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.

СТРОИТЕЛЬ

Мы строителями станем
И построим новый дом.
Первым делом подойдите,
Ознакомьтесь с чертежом.
Подгоните самосвалы,
Загружайте кирпичи.
Ими кубики побудут.
-Начинайте, силачи!
А теперь возводим стены
Выше роста своего.
Кран подъёмный вызываем,
Пусть поставит нам окно.
Под конец положим крышу...
Ах! Какая красота!
Дом построен, все довольны,
И закончилась игра.

Спасибо за внимание!

