ПРОЕКТ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ « ВЕТЕРИНАРНАЯ КЛИНИКА»

Проект выполнили:
КривошеинаЕ.А.
Абезбаева Н.И.

г. Рубцовск
2017 г

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: РАСШИРЕНИЕ ЗНАНИЙ ДЕТЕЙ О НОВЫХ ПРОФЕССИЯХ ВЕТЕРИНАР, ГРУМЕР, ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ О ТОМ, ЧТО ЖИВОТНЫЕ – ДРУЗЬЯ ЧЕЛОВЕКА. СОЗДАНИЕ ДРУЖЕСКОЙ И КОМФОРТНОЙ ОБСТАНОВКИ ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ СИТУАЦИЮ.

Задачи проекта :

- Вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача, расширять словарный запас детей, обогащать его новыми словами;
- знакомить детей с понятиями ветеринарная клиника, ветеринар, грумер, провизор, медсестра, регистратор, санитар.
- Обучить самостоятельному пользованию атрибутами игры, предметами – заместителями. Распределение ролей, умение выражать свои пожелания;
- Продолжать поддерживать желание ухаживать за животными, воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое и заботливое отношение к животным.
- Обогащать словарный запас: ветеринарная клиника, вакцина, вакцинация, порода, паспорт, фонендоскоп, бахилы, регистратура.

Участники проекта: дети, воспитатели группы, родители.

Продолжительность проекта: краткосрочный (месячный)

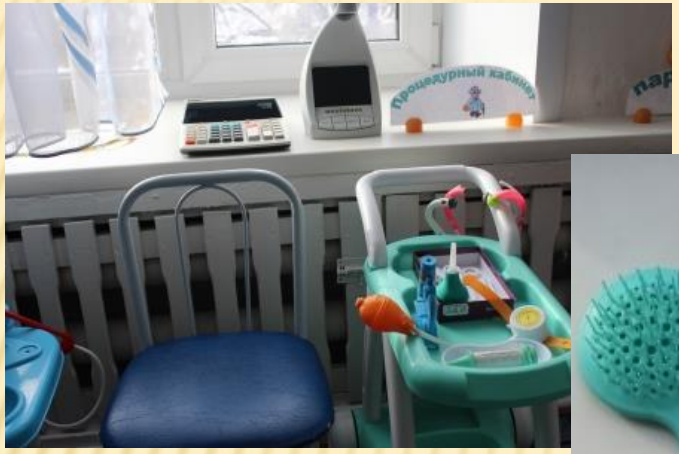
АКТУАЛЬНОСТЬ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ВЕТЕРИНАРНАЯ КЛИНИКА» ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ НЕОБХОДИМОСТЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ ТОЛЕРАНТНОСТИ В ДЕТСКОМ КОЛЛЕКТИВЕ. ЭТО ОПРЕДЕЛЯЕТ ЗНАЧЕНИЕ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ОТЗЫВЧИВОСТИ, ЧЕРЕЗ ИНТЕРЕС ДЕТЕЙ К ЖИВОТНОМУ МИРУ. В НАШЕ ВРЕМЯ, ПОЧТИ В КАЖДОМ ДОМЕ ЕСТЬ ЖИВОТНЫЕ, И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ ДЛЯ МНОГИХ ЛЮДЕЙ – ЭТО В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ЧЛЕН СЕМЬИ, БЕЗ КОТОРОГО СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ СВОЮ ЖИЗНЬ. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, И УХОД ДОЛЖЕН БЫТЬ ТАКИМ ЖЕ ОСНОВАТЕЛЬНЫМ, КАК И ЗА ЛЮБЫМ ЧЛЕНОМ СЕМЬИ. ЗАБОТЛИВЫЕ ХОЗЯЕВА ПРИСТАЛЬНО СЛЕДЯТ ЗА ЗДОРОВЬЕМ СВОИМ ЛЮБИМЫХ ПИТОМЦЕВ И ПРЕДПОЧИТАЮТ ОБРАЩАТЬСЯ К ВЕТВРАЧАМ НЕ ТОЛЬКО В СЛУЧАЯХ БЕЗОТЛАГАТЕЛЬНОГО МЕДИЦИНСКОГО ВМЕШАТЕЛЬСТВА, НО И ЗА КОНСУЛЬТАЦИЯМИ, ПРОФИЛАКТИЧЕСКИМИ ПРИВИВКАМИ, ПЛАНОВЫМИ ОСМОТРАМИ. ЛЮБЯЩИЕ ХОЗЯЕВА ВОДЯТ СВОИХ ПИТОМЦЕВ К ВРАЧУ, ИЛИ ВЫЗЫВАЮТ НА ДОМ.

КАЖДАЯ ВЕТЕРИНАРНАЯ КЛИНИКА ИМЕЕТ КРУГЛОСУТОЧНУЮ ВЕТЕРИНАРНУЮ АПТЕКУ, В КОТОРОЙ ЛЮДИ ПРИОБРЕТАЮТ НЕОБХОДИМЫЕ ЛЕКАРСТВА, ЛЕЧЕБНЫЕ КОРМА И ДРУГИЕ ТОВАРЫ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ.

Пополнение предметно- развивающей среды:

Сбор тюбиков, коробочек, пластмассовых баночек
Приклеивание надписей с фото домашних животн
Изготовление карточек питомцев, рецептов ,карто
назначения, сумка переноска, носилки, колпачки,
витрины для аптеки, вывески.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ



Ожидаемый результат:

1. Обогащение и расширение словарного запаса;
2. Развитие диалогической речи;
3. Совершенствование и расширение игровых умений;
4. Воспитывать , доброту, отзывчивость, чуткое и заботливое отношение к животным;
5. Получение и расширение знаний о труде людей разных профессий. Вызвать интерес к профессии ветеринарного врача, груммера.

ЭТАПЫ ПРОЕКТА:

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ:

1.ПОДГОТОВИТЬ ПРЕЗЕНТАЦИИ СТРИЖЕК КОШЕК, И СОБАК ДЛЯ ПРОСМОТРА ДЕТЯМ, ПРОЕКТ «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»

2. ПОПОЛНЕНИЕ АТРИБУТОВ К СЮЖЕТНО РОЛЕВОЙ ИГРЕ.

3. РИСОВАНИЕ «МОЁ ЛЮБИМОЕ ЖИВОТНОЕ», ЛЕПКА МЕДИЦИНСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ.

4. РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИОННОГО И ВИДЕО МАТЕРИАЛА ПО ТЕМЕ.

5. ЧТЕНИЕ, ПРОСМОТР СКАЗОК К. ЧУКОВСКОГО «ДОКТОР АЙБОЛИТ», ЧТЕНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ Э. УСПЕНСКОГО «ИГРАЛИ В БОЛЬНИЦУ», С. МАРШАКА «УСАТЫЙ - ПОЛОСАТЫЙ», В. МАЯКОВСКОГО «КЕМ БЫТЬ?».

6. РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ. ПРИВЛЕЧЬ РОДИТЕЛЕЙ К ПОПОЛНЕНИЮ АТРИБУТОВ К СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЕ.

Схематический рисунок ветеринарной клиники:

аптека

грумер

РЕГИСТРАТУРа

Процедурный кабинет

Журнальный стол

вход

Кабинет ветеринарного врача

с т у ль я

Практический :

Создать благоприятные условия для работы с детьми;

Совершенствовать знания у детей о работе ветеринара

Основной:

- Ситуации – 1. Обращаю внимание детей на одиноко лежащую с завязанной лапой собаку . Развязав бинт, все увидели большую занозу, которую трудно вытащить.

-Что же делать?

Предлагаю организовать клинику для домашних животных и отнести собаку к ветеринару, который и удалит занозу.

-Посмотрите, может и у других зверят что-то болит. Выясняется, что у кого-то болят зубы, уши, а у жеребёнка на плече рваная рана.

2. Щенок бегал, играл, упал. Теперь лежит не встаёт. Ничего вет. врач ему на помощь обязательно придёт.

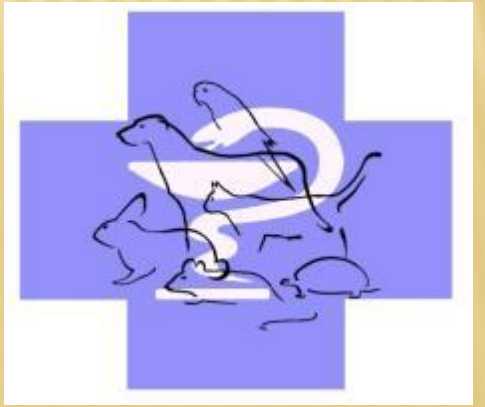
3. Подлый вирус- это грипп, у Мурки голова болит.

4. Поднялась температура, нужна теперь микстура.

5. Не бойся пожалуйста вет. врача, он в горло зверушке заглянет сперва, и выпишет срочно рецепт для больного.

- Обсуждение содержания игры, подбора и размещения атрибутов для игры, распределение ролей.

- Руководство организацией игрового пространства.



ПОЛУЧАЕМ КАРТОЧКИ У РЕГИСТРАТОРА

ПРИЕМ У ВЕТЕРИНАРНОГО ВРАЧА

С ЛИСТОМ НАЗНАЧЕНИЯ В ПРОЦЕДУРНЫЙ КАБИНЕТ

В АПТЕКЕ ПОКУПАЕМ ЛЕКАРСТВА

ОБСЛУЖИВАНИЕ У ГРУМЕРА

МЫ СО ЗВЕРЮШКАМИ- ЖДЕМ ПРИЁМА ВРАЧА

ПРИНЕСЛИ БОЛЬНОГО ЗАЙКУ И БЕЛЬЧОНКА

Заключительный:

1. Дети играют сюжетно-ролевую игру « Ветеринарная клиника»

2. Обсуждение каждой проведённой игры, оценка деятельности каждого ребенка, взаимоотношени в игре, активности, самостоятельности детей

КАЖДЫЙ ПРОЕКТ ДОЛЖЕН БЫТЬ ДОВЕДЕН ДО УСПЕШНОГО ЗАВЕРШЕНИЯ, ОСТАВЛЯЯ У РЕБЕНКА ЧУВСТВО ГОРДОСТИ ЗА ПОЛУЧЕННЫЙ РЕЗУЛЬТАТ.

ПРИХОДИТЕ К НАМ ПОИГРАТЬ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!