

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение**

Детский сад № 11

«Светлячок»

Презентация игрового проекта по сюжетно-ролевой игре

«Магазин»

Автор проекта: воспитатель Финагеева Светлана Георгиевна

г. Таганрог 2016

Актуальность проекта:

- Для сюжетно - ролевой игры детей 4-5 лет характерно возникновение новых тем, связанных со знаниями, полученными ребенком из художественной литературы, из рассказов взрослых, из теле- и радиопередач - игры в путешествия, в корабль, моряков, военных, строительство, почту.
- Возросший интерес детей к книге, к окружающей действительности способствует обогащению содержания прежних игр. У ребенка этого возраста повышается интерес к взаимоотношениям людей в труде. Дети начинают понимать, что в совместном коллективном труде необходимо оказывать друг другу помощь. Возникают представления о дружбе, товариществе. Эти представления находят отражение в игре.
- Часто неумение согласовывать замыслы приводит к распаду игры, разрушению дружеских контактов. Данную особенность следует учитывать при руководстве игрой. Необходимо помогать детям из многих предложений выбирать самое интересное, при этом давая возможность им самим выбирать тему игры, воспитывая умения уважать замыслы друг друга, быть внимательными, поступаться личными желаниями.



Тема проекта:

Сюжетно-ролевая игра как средство формирования социально-личностного развития.

Проблема проекта:

Отсутствие у детей умений объединяться в игре, выполнять игровые действия, развертывать в самостоятельной деятельности ролевые действия и ролевые диалоги.

Цель проекта:

Обогащать игровой опыт детей, расширять сюжет игры, подводить детей к созданию собственных игровых замыслов.

Задачи проекта:

- 1. Формировать знания детей о профессиях, связанных с торговлей: продавец, кассир, директор магазина, охранник, шоферы, грузчики.
- 2. Прививать элементы навыков социального общения, развивать ролевой диалог.
- 3. Закрепить умение излагать свои желания о покупке словесно.
- 4. Познакомить с такими понятиями как: деньги, касса, цена, очередь.
- 5. Закреплять правила поведения в общественных местах.
- 6. Формировать положительные отношения между детьми.
- 7. Учить детей выполнять игровые действия в соответствии с замыслом.
- 8. Воспитывать умение культурно обращаться друг к другу, терпеливо ждать своей очереди, воспитывать уважение к труду взрослых.



Вид проекта:

- Средней продолжительности (3 месяца) – март, апрель, май.
- Групповой
- Игровой

Участники проекта:

- Воспитанники средней группы «Одуванчик»
- Воспитатели
- Родители
- Психолог ДОУ



Ожидаемые результаты:

Достижение поставленной цели и реализация выделенных задач позволит добиться у дошкольников социально - значимых результатов:

- - описывать признаки предметов и явлений; сравнивать их между собой; рассуждать о противоположности признаков и явлений; строить умозаключения;
- - вступать в игровое взаимодействие со сверстниками, обогащая свои действия фантазированием, придумыванием, изменением условий игры;
- - использовать продукты своей игры в различных видах детской деятельности.
- А так - же личностного роста в творческом развитии дошкольников, формирования у них таких качеств, как:
 - *активность* (интенсивность действий во время различных видов деятельности; может быть физической и интеллектуальной);
 - *самостоятельность* (выполнение действий, решение каких-либо задач своими силами, без привлечения помощи взрослых или сверстников);
 - *инициативность* (внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком - либо действии);
 - *нестандартность, оригинальность* (поведение, идеи, действия, которые отличаются, выделяются на общем фоне группы);
 - *упорство в достижении результата* (настойчивость в решении задач различного рода);
 - *любопытность* (активность, направленная на познания окружающего мира).

Этапы игровой деятельности:

1. Планово - прогностический этап:

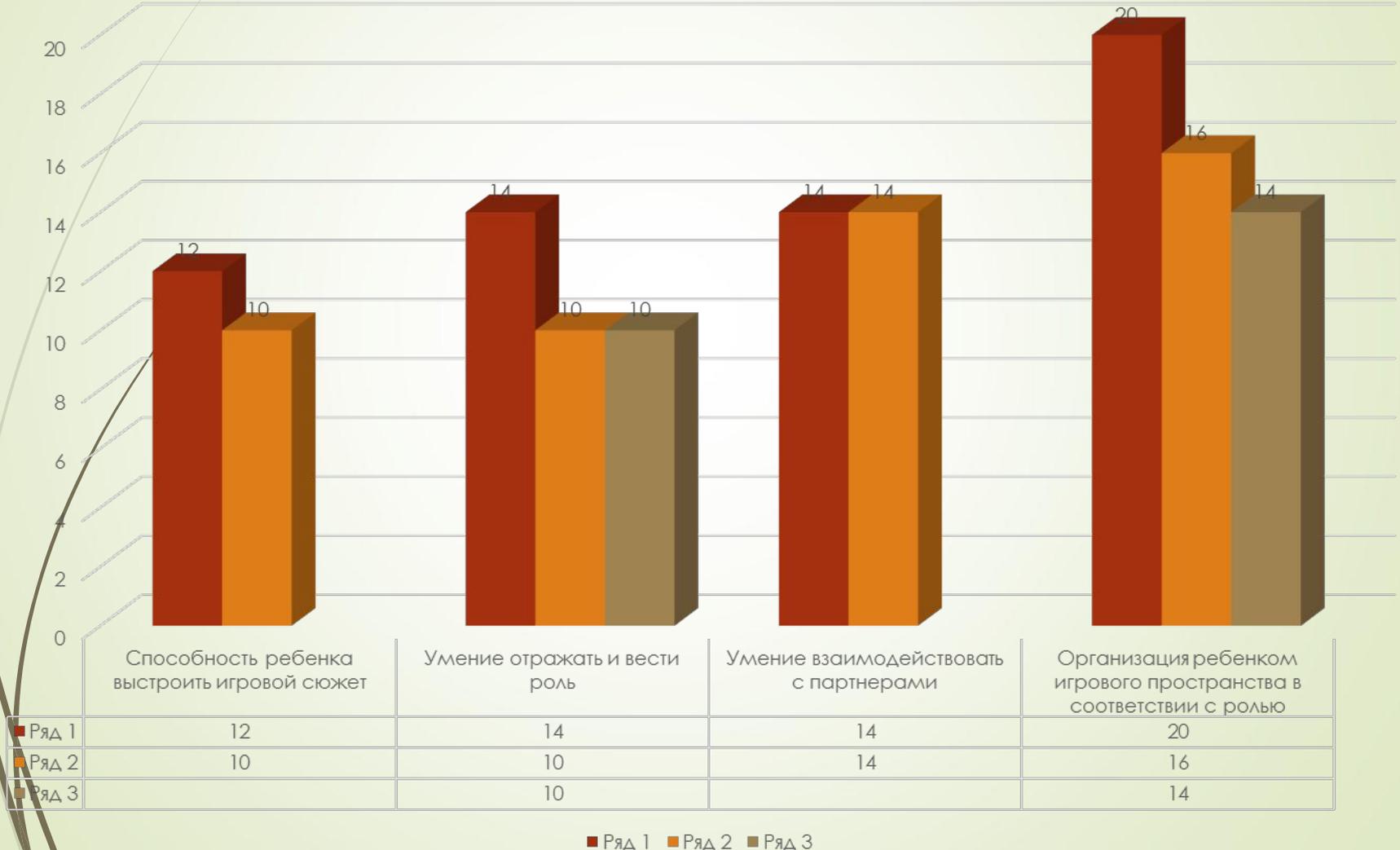
Выявление проблемы, планирование деятельности, подготовка предметно – развивающей среды, изучение и анализ научно – методической литературы, разработка технологий, подбор и разработка взаимодействия участников проекта.

Изучение методической литературы:

- Аникеева Н. П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
- Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1985.
- Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – 3-е изд. – М., 1991.
- Дошкольная педагогика / Под ред. В. И. Логиновой, П. Г. Саморуковой. Ч. 1, 2, – М., 1988.
- Дуброва В. П., Милошевич Е. П. Педагогическая практика в детском саду. – М., 1998.
- Игра дошкольника / Под ред. С. Л. Новоселовой. – М., 1991.
- Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика. – М., 2000.
- Кравцова Е. Е. Разбуди в ребенке волшебника. – М., 1996.
- Краснощекова Н. В.: Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – 5-е изд. – Ростов-на-Дону., 2010.
- Комарова Н. Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду. – М., 2010.
- Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателей. – 3-е изд., испр. – М., 2009.

Мониторинг знаний детей по теме проекта (до начала игры):

Результаты мониторинга знаний детей до начала игры по основным критериям



2. Практический этап:

Беседы с детьми:

- «Какие бывают магазины?»
- «Кто работает в магазине?»
- «О правилах поведения в магазине»
- «Что делать, если ты потерялся в магазине»
- «Кем ты хочешь быть? Продавцом или покупателем?»



Совместная работа с психологом:

- Создание замысла игры
- Выявление интересов относительно своей роли в игре.
- Совместная проектная деятельность с родителями и педагогом по обогащению сюжетной линии игры.



План реализации:

первый шаг:

- Сюжетные картинки на тему «Магазин»
- Картина «Продавец» из серии «Кем быть»

Дидактические игры:

- «Отгадай по описанию»
- «Профессии»
- «Мы идем в магазин»
- «Что из чего сделано»
- «Узнай игрушку на ощупь (по звуку)»
- «Ожившие игрушки»
- «Что сначала, что потом»
- «Продуктовый магазин»
- «Овощи и фрукты»



Второй шаг:

☐ Чтение художественной литературы:

- ☐ С. Баруздин «Мамина работа»
- ☐ В. Лифшиц «И мы трудиться будем»
- ☐ В. Маяковский «Кем быть?»
- ☐ С. Михалков «А что у вас?»
- ☐ Н. Артюхова «Трудный вечер»
- ☐ **Отгадывание загадок.**



Непосредственно образовательная деятельность:

□ **Ознакомление с окружающим:**

□ «Все работы хороши, выбирай на вкус» профессии людей

□ «Откуда овощи в магазине»

□ **Развитие речи:**

□ «Магазины»

Рассматривание иллюстраций «Витрины магазинов»

□ **Изобразительная деятельность:**

□ Рисование вывесок для магазинов

(овощи, фрукты, хлеб и др.)

□ **Развитие элементарных математических представлений:**

□ «Путешествие в магазин»

Третий шаг:

- Экскурсия с детьми в магазин.
наблюдение за работой продавца,
охранника, грузчика (с
привлечением родителей)



Изучаем работу кассира:



Беседа о работе продавца, культуре общения:



Рассматриваем ассортимент:







Четвертый шаг:

- Изготовление атрибутов для игры «Магазин» совместно с детьми и родителями.
- Оформление выставки машин для игры «Перевозим груз в магазин»



Пятый шаг: Погружение в игровую ситуацию:
едем на автобусе в магазин.
Кондуктор продает билеты пассажирам.



Распределяем роли продавца – кассира, консультанта, охранника и покупателей:



Покупатели выбирают товары, чтобы накрыть праздничный стол для Кристины:



Взвешиваем товары:



Оплачиваем купленные товары:



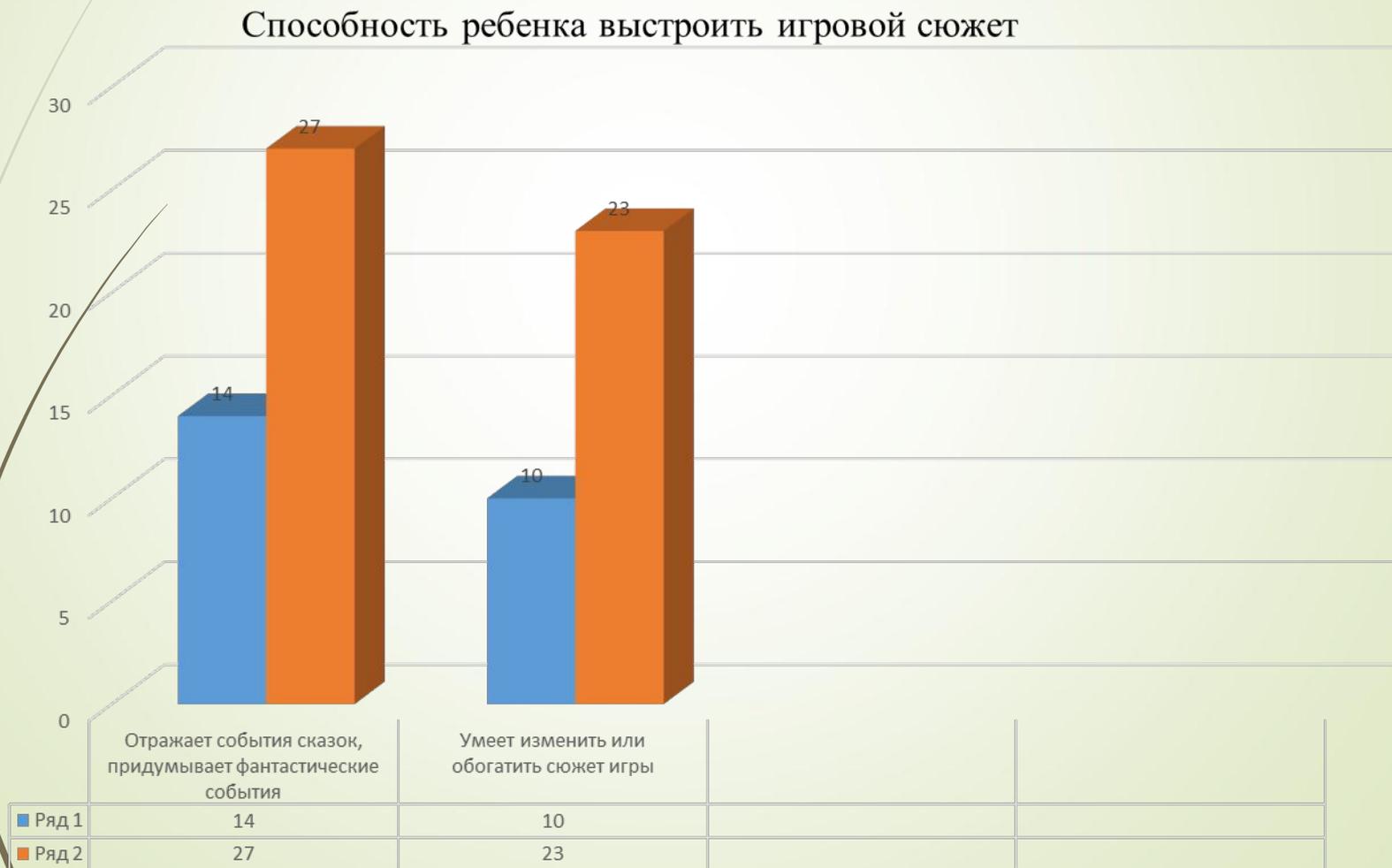


3. Итоговый этап:

- Направлен на изучение результатов работы по достижению цели и задач данного проекта.
- Презентация продуктов проекта и рефлексия – размышление над новым знанием или опытом.

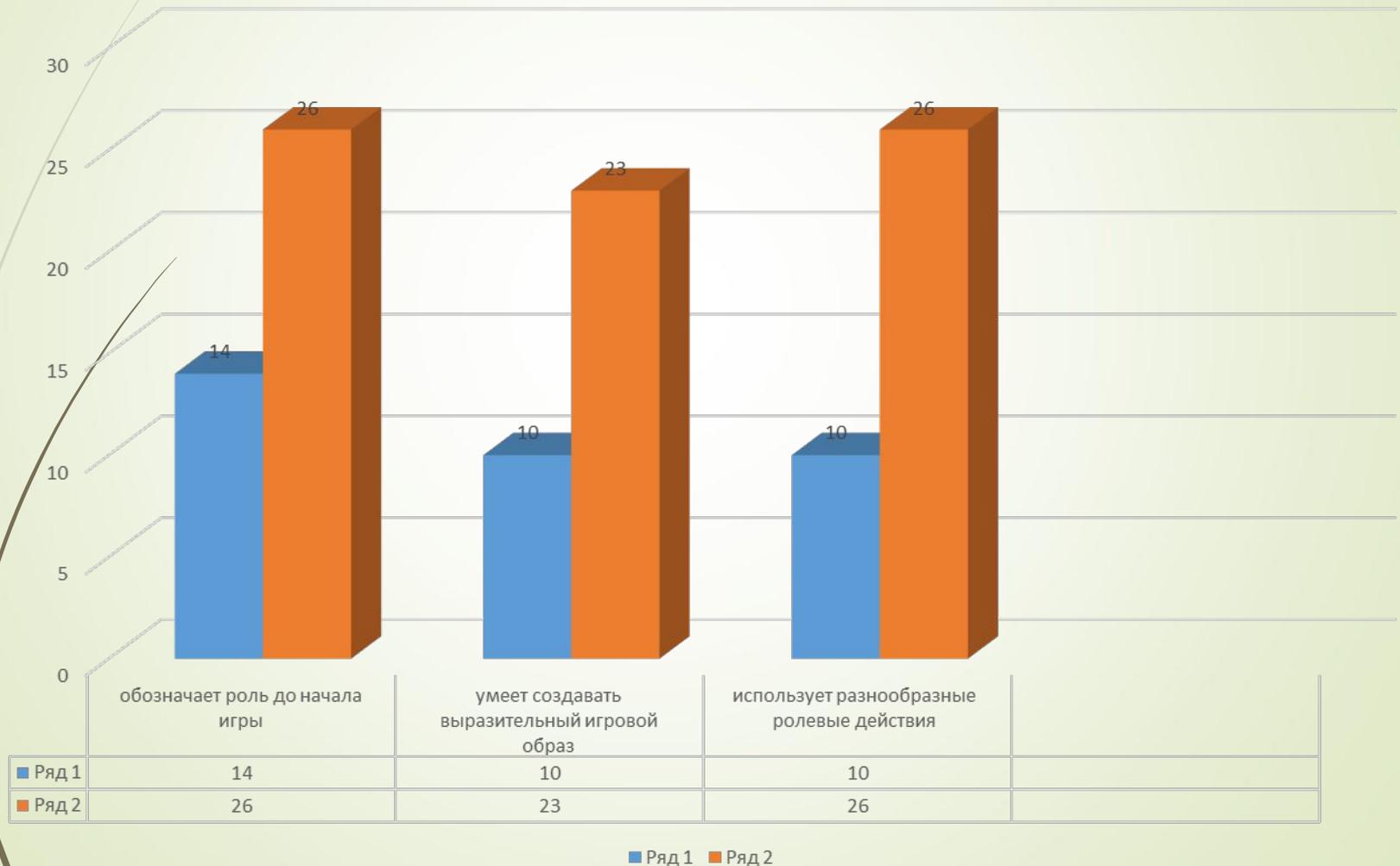
Сравнительная диаграмма по результатам мониторинга знаний детей по сюжетно-ролевой игре (до и после проведения игры):

Способность выстроить игровой сюжет:



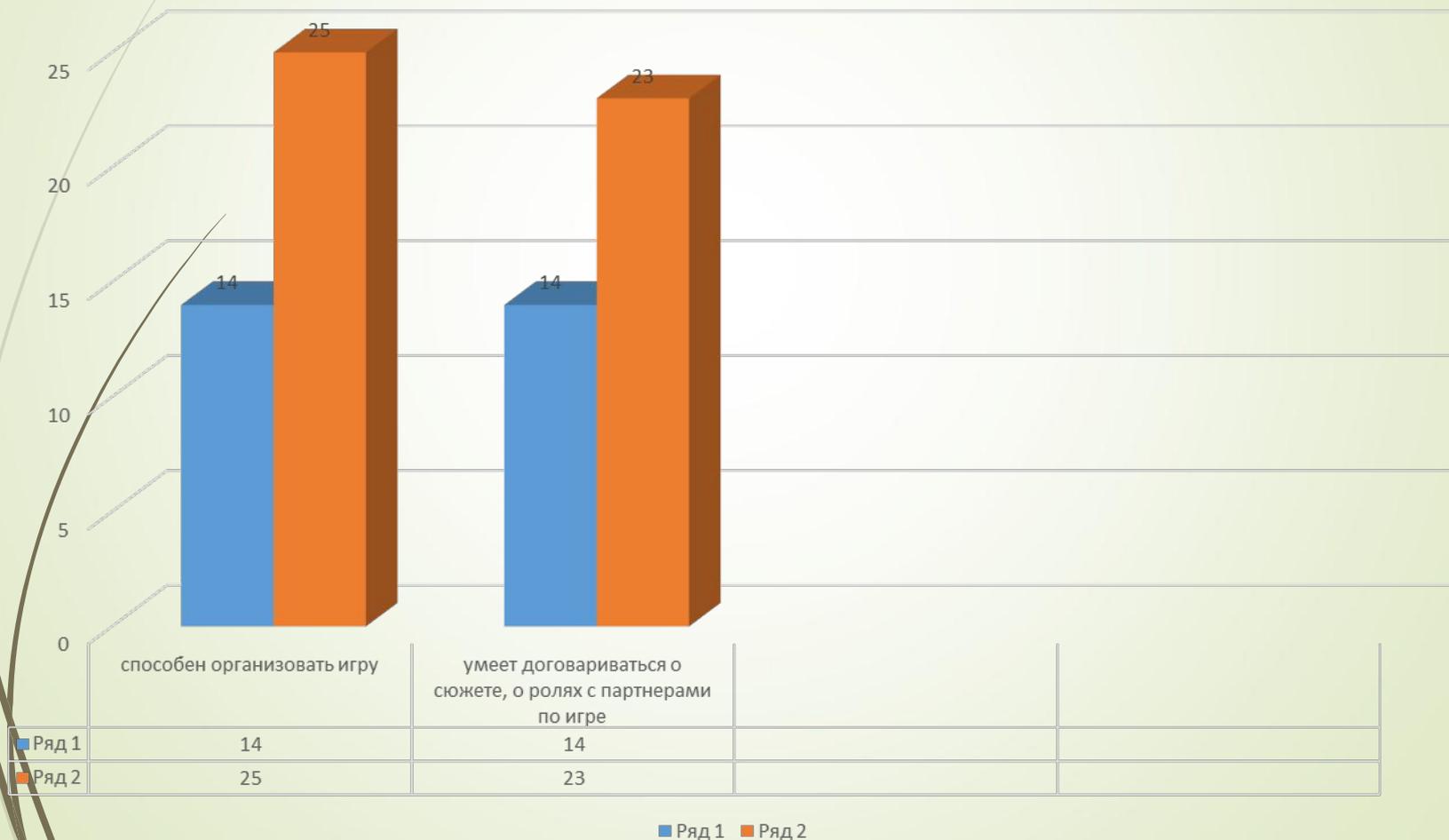
Умение ребенка отражать и вести роль:

Умение ребенка отражать и вести роль



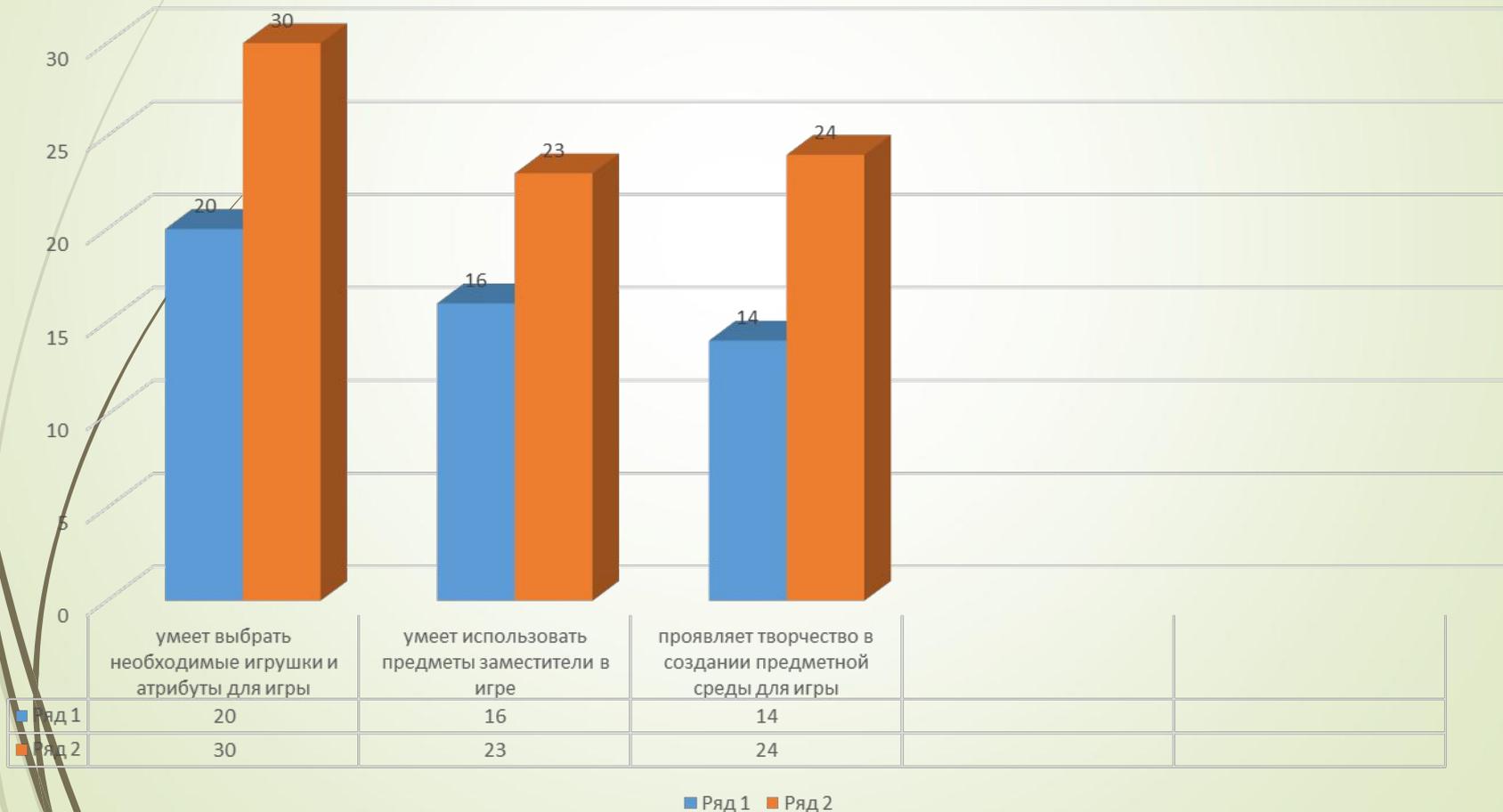
Умение ребенка взаимодействовать с партнерами:

Умение ребенка взаимодействовать с партнерами



Организация ребенком игрового пространства в соответствии с ролью:

Организация ребенком игрового пространства в соответствии с ролью



Заключение. Итоги.

- Таким образом, в ходе проектной деятельности мы обогатили предметно-пространственную среду атрибутами, необходимыми для сюжетно-ролевой игры «Магазин».
- Дети пытались научиться описывать признаки предметов и явлений; сравнивать их между собой; рассуждать о противоположности признаков и явлений; строить умозаключения;
- - вступать в игровое взаимодействие со сверстниками, обогащая свои действия фантазированием, придумыванием, изменением условий игры;
- - использовать продукты своей игры в различных видах детской деятельности.