

**Муниципальное бюджетное
дошкольное
образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 56**

**Проект творческий игровой «Сюжетно-ролевые игры
во второй младшей-средней группе»**



Подготовила:

**воспитатель первой квалификационной категории
Кувикова А.В.**

Актуальность проекта:

- сюжетно - ролевая игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребенка не спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею – «умеют играть». Ребенок овладевает игрой, втягиваясь в мир игры. Поддерживая сюжетно-ролевую игру детей, мы помогаем естественному развитию их навыков и способностей. Дети многому учатся друг у друга, у взрослых. Игра также предоставляет им возможность решать проблемы, принимать решения, учиться выражать свои мысли и чувства, приобретать самостоятельность.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную игру детей, в которой они по собственному желанию, реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

Задачи:

- познакомить детей с такими профессиями, как продавец, врач, парикмахер, строитель, их трудовыми действиями, с предметами – помощниками;
- воспитать уважение к труду, вызвать желание трудиться;
- развивать умение действовать согласованно;
- развивать умение организовывать сюжетно-ролевые игры на основе полученных знаний.

Предполагаемый результат:

- реализация проекта позволит детям младшего дошкольного возраста приобрести знания о различных профессиях.
- Проект позволит развить умение детей самостоятельно организовывать сюжетно – ролевые игры.
- Данный проект научит детей действовать согласованно, объединяться в подгруппы для проведения игры, по желанию расширять понравившийся сюжет.

● I этап – подготовительный

- -Пополнен игру «Больница» атрибутами: шприцы, градусники, фонендоскоп, белый халат (фартук, головной убор врача).
- - Игра «ДПС»: жезл, форма инспектора ДПС, дорожные знаки, светофор, автоправа.
- -Строительный уголок: каски, инструменты строителя.
- -Уголок «Парикмахерская»: ножницы, расчески, бигуди и т. д.
- - Уголок «Магазин»: продукты, деньги, чеки, фартук, головной убор продавца.
- Некоторые атрибуты были изготовлены совместно с детьми: монеты для магазина, автоправа, светофор для игры «ДПС».
- Введены дидактические и настольные игры: «Профессии», «Собери картинку из кубиков», «Кто что делает», «Чудесный мешочек», «Что лишнее?».
- Пополнена библиотечка книгами Б. Заходер «Лучшие стихи для малышей»; В. Маяковский «Кем быть?»; К. Чуковский «Федорино горе», С. Михалков «Дядя Степа».
- Подобраны стихи и загадки о профессиях.
- Подготовлены картины «Врач», «Парикмахер», «Продавец», «Кондитер», «Полицейский», «Строитель».
- Подготовлен материал для продуктивной деятельности.

II этап – основной

- В ходе непосредственной образовательной деятельности были проведены:
- Занятие по ознакомлению с окружающим миром «Путешествие в страну профессий», целью которого было ознакомление с различными профессиями, трудовыми действиями представителями этих профессий.

Были проведены сюжетно – ролевые игры:

«Строитель»



«.Парикмахерская»



«Скорая помощь»



«Инспектор ДПС»



. «Магазин»



III этап - заключительный

- - анализ подготовительного этапа проекта: как можно разнообразить игры, чего не хватило для проведения сюжетно – ролевых игр;
- - анализ основного этапа проекта: проявляли ли дети желание участвовать в играх, их инициатива в ходе игры;
- - беседы с детьми по проведенным сюжетно – ролевым играм: какие игры показались наиболее интересными и будут ли они в эти игры играть самостоятельно;
- - наблюдение за самостоятельными сюжетно – ролевыми играми детей для определения заинтересованности предложенными сюжетами игр;

Вывод:

- Дети приобрели начальные знания о профессиях, представленных в проекте. Они получили представление о том, как можно организовать игру, используя полученные знания, как можно разнообразить сюжет любой игры.
- Следует развивать интерес к сюжетно – ролевым играм, предлагать новые варианты игры, расширять предметно – развивающую среду.

**Спасибо
за внимание!**

