

Департамент образования администрации городского
округа город Рыбинск

МОУ ДПО «Информационно-образовательный центр»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка – детский сад № 106

***МАТЕМАТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ***

Методическое пособие

*Из опыта работы Программы поддержки
«Планирование совместной деятельности и организация НОД на основе
игровых технологий (введение ФГОС ДО)»*



Рыбинск, 2015

«Планирование совместной деятельности и организация НОД на основе игровых технологий (введение ФГОС ДО) – Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре». Методический сборник: /Сост. Авторский коллектив: Павлова А.В., Смирнова С.В., Безирова Л.Ю., Рогова Л.Я., Соколова И.А., Шишкина Е.С., – Рыбинск: муниципальное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка – детский сад № 106, 2015

Рецензенты:

Н.П. Пилипенко, методист отдела ППС ИОЦ

В сборнике представлены материалы по планированию совместной деятельности и организация НОД на основе игровых технологий (введение ФГОС ДО), представлены конспекты сюжетно-ролевых игр с математическим содержанием, даны алгоритмы организации сюжетно-ролевой игры, в соответствии с требованиями ФГОС ДО и взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре.

Методический сборник ориентирован на старших воспитателей, воспитателей дошкольных организаций.

Департамент образования администрации городского округа город Рыбинск, 2015
МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр», Рыбинск, 2015
МДОУ центр развития ребенка – детский сад № 106, Рыбинск, 2015

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.....	8
Конспект сюжетно-ролевой игры «Зоопарк».....	16
Конспект сюжетно-ролевой игры «Кондитерская фабрика».....	20
Конспект сюжетно-ролевой игры «Железная дорога».....	25
Конспект сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная лечебница».....	29
Конспект сюжетно ролевой игры «Школа».....	33
Конспект сюжетно-ролевой игры «Спасатели «МЧС».....	37
Конспект сюжетно-ролевой игры «Овощная база».....	41
Конспект сюжетно-ролевой игры «Автозаправочная станция».....	44
Конспект сюжетно-ролевой игры «Супермаркет».....	47
Список литературы.....	52
Приложение.....	53

ВВЕДЕНИЕ

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

С 1 января 2014 года вступил в силу ФГОС ДО. Педагогам предстоит творчески осмыслить новое содержание ДО, условия его реализации, найти наиболее эффективные пути, формы и методы организации своей профессиональной деятельности. В соответствии с требованиями ФГОС ДО ведущими образовательными технологиями являются игровые технологии. Впервые дошкольное детство стало самоценным, следовательно на первый план выдвигаются правила развития ребенка, а не его обучения. Одним из принципов ФГОС ДО является реализация Программы в формах специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего **в форме игры (п.1.2 (4))**

«Для реализации образовательной программы, построенной на игре, дети должны уметь играть. Для того, чтобы выполнить свою ведущую роль и действительно стать средством развития ценных личностных качеств, сама игра должна иметь определенный уровень развития, соответствующий возрасту» (Смирнова Е.О. «Игра в современном дошкольном образовании»)

Игра - самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет развитие личности ребенка. Следовательно, современное развитие игровой деятельности является актуальным в развитии дошкольного образования на современном этапе. Анализ практики работы дошкольных учреждений свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в развитии ребенка дошкольного возраста и явным перевесом в сторону обучения детей, раннего вовлечения их в систему дополнительного образования. Сюжетным творческим играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствует особенностям субкультуры современного ребенка.

Жизнь современного ребенка заполнена телевидением, компьютерными играми, кружками, секциями. На игру у ребенка остается крайне мало времени дома и в детском саду. Между тем дети хотят играть, считают игру самым любимым видом деятельности. Парадокс заключается в

том, что часто дети не знают, как играть, как развить сюжет. Современному ребенку негде научиться играть, игровой опыт не передается от старших детей младшим. В такой ситуации игровой опыт должен передать воспитатель детского сада. Воспитателю необходимо стать привлекательным игровым партнером для ребенка, который привносит в детскую игру новое содержание и новое умение. Новые ФГОС ДО в качестве ключевой позиции обновления дошкольного образования выдвигают гуманизацию целей, принципов образовательной работы с детьми, в связи с этим обучение рассматривается в контексте игровой деятельности. Именно игра делает процесс познания интересным и занимательным, а значит и успешным.

Математика проникает почти во все области деятельности человека, что положительно сказалось на темпе роста научно-технического прогресса. Ребенок с раннего детства встречается с математикой. И в дошкольном, и в младшем школьном, и в старшем школьном возрасте математика неизменно помогает ребенку вырабатывать правильные понятия и глубже выяснять различные стороны взаимосвязей в окружающей его жизни, дает возможность применять изучаемые теоретические положения.

В связи с этим актуализируется проблема поиска педагогически целесообразных систем и технологий, обеспечивающих поступательное математическое развитие ребенка.

Многие психологи и педагоги (П.Я. Гальперин, А.Н. Леушина, Т.В. Тарунтаева и др.) считают, что формирование у дошкольников математических представлений должно опираться на предметно-чувственную деятельность, в процессе которой легче усвоить весь объем математических представлений, т. е. приобрести элементарную, прочную основу ориентировки в общих, математических понятиях.

В сюжетно-ролевой игре с математическим содержанием знания детей не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер. Поэтому сюжетная игра характеризуется как форма практического познания окружающей действительности, как способ перехода от незнания к знанию. Отражая в играх деятельность взрослых, в которой ребенок практически еще не может участвовать, он действительно воспроизводит наиболее для него интересные, запечатлевающиеся трудовые процессы взрослых.

Особенность сюжетно-ролевых игр с математическим содержанием состоит в том, что, принимая роль взрослого, ребенок действует согласно правилам, диктуемым данной ролью: воспроизводит профессиональные

действия взрослых, учитывая количество, с которым необходимо оперировать, длительность и время совершаемых действий и т. п. В таких играх решаются следующие задачи:

- формирование и закрепление количественных, геометрических, временных, пространственных и величинных представлений;
- расширение представлений об окружающей действительности;
- формирование умения ориентироваться на предложенную ситуацию (игровой образ, математическое содержание игры, временные рамки и т. п.);
- обучение умению планировать и регулировать свою деятельность во времени в зависимости от действий партнера по игре;
- развитие личностных качеств, эмоциональной сферы.

В сюжетно-ролевой игре с математическим содержанием количественная сторона действительности становится ее содержанием. Дошкольники в сюжете и содержании игр, а также в игровых действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает предметы, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др.; в игре «Транспорт» устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

Таким образом, играя в профессии, дети постигают смысл труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых, а также одновременно учатся точному выполнению правил и математических действий в бытовой обстановке.

Цель методического пособия: оказание помощи воспитателям детского сада в создании условий для развития математических представлений детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре, ознакомления их с профессиями взрослых.

Пособие поможет:

- мотивировать педагогов к использованию сюжетно-ролевых игр, в процессе которых будет происходить математическое развитие;
- создать современную предметно-игровую среду;
- разнообразить тематику сюжетно-ролевых игр;
- повысить уровень компетентности педагогов в вопросе развития математических представлений у старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

Методическое пособие предназначено для воспитателей старших, подготовительных групп детского сада. Математическое содержание игр можно менять, варьировать, усложнять в соответствии с поставленной педагогом задачей, уровнем развития воспитанников. Все конспекты разработаны с учетом первого этапа становления сюжетно-ролевой игры, где воспитатель выполняет одну из ведущих ролей.

Математическое развитие детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре

Начальное обучение дошкольников математическим представлениям осуществляется на занятиях. В соответствии с программой дети должны получить элементарные математические представления в области счета и измерения (считать свободно различные предметы, звуки, движения; сравнивать числа, знать, как можно получить число; измерять длину, ширину, высоту предметов; определять объем жидких и сыпучих тел с помощью условной меры и т.д.).

Однако дети не всегда понимают смысл выполняемых ими действий: для чего нужно считать, измерять; почему надо производить именно эти действия и выполнять их не приближено, а точно? Не уяснив на занятиях значения совершаемых действий, дети выполняют их механически.

Усвоение и применение знаний рассматриваются как две стороны единого процесса развития дошкольника, в ходе которого не только выявляется качество знаний, но и происходит их обобщение, раскрываются новые существенные связи и отношения, появляется возможность их использования в различных незнакомых ситуациях.

Роль сюжетно-дидактической игры, помогающей дошкольникам овладеть элементарными математическими знаниями и умениями, развить новые познавательные мотивы детей, велика. Дошкольники, играя в профессии, постигают смысл труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых, а также одновременно учатся точному выполнению правил и математических действий в бытовой обстановке.

Система сюжетно-дидактических игр должна быть выстроена с учетом последовательности и усложнения программных задач. Каждая игра должна быть основана на практическом применении счетно-измерительных действий, освоенных детьми на занятиях по математике, что обеспечивает тесную взаимосвязь образовательной деятельности и последующей игры. Для того чтобы дошкольник мог развернуть сюжет игры, смоделировать ту или иную деятельность взрослых, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между взрослыми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное воспитателем ознакомление с доступными детям дошкольного возраста видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Сюжетные игры должны быть организованы так, чтобы в них: во-первых, в качестве способа выполнения игровых действий возникала объективная необходимость в практическом применении счета и измерения; во-вторых, содержание игры и практические действия были бы интересными и предоставляли возможность для проявления самостоятельности и инициативы детей.

При проектировании и проведении сюжетно-дидактических игр воспитатель должен руководствоваться принципами (по А.А. Смоленцевой), которые взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Отбор математических знаний, полученных на занятиях, для последующего отражения их в играх старших дошкольников. Для реализации этого положения необходимо:

- определить возможность применения знаний о числе, счете и измерении в детских играх;
- обеспечить преемственность между содержанием занятий по математике с последующей игровой деятельностью;
- включать в игры специфические действия, направленные на формирование первоначальных математических представлений и понятий.

Ознакомление детей с деятельностью взрослых, в которую органически входят действия счета и измерения. Для построения игр надо ориентироваться на такую деятельность взрослых, которая отвечала бы следующим требованиям:

- она должна быть общественно значимой и доступной для понимания детей. Действия счета и измерения должны выполняться в ней одну из ведущих функций и являться средством достижения социально значимых результатов;
- профессиональная деятельность взрослых должна быть наглядной как по процессу счета и измерения, так и по получаемому продукту;
- содержание трудовых действий и отношений взрослых должно быть доступным для воспроизведения в игровых ролях;
- сообщаемым знаниям следует придавать эмоциональную окраску, чтобы у детей легче и яснее складывались представления о данном виде труда, о взаимосвязях людей в трудовом процессе, о применении счета и измерения в разных сферах жизни, чтобы у воспитанников возник интерес к трудовым профессиям и желание включать их в игры;
- необходимо использовать разнообразные методы и приемы, позволяющие знакомить детей с разными видами труда.

Отображение знакомой детям деятельности взрослых в сюжете и содержании игр. Для реализации этого принципа необходимо соблюдать следующие условия:

- дети должны хорошо ориентироваться в деятельности взрослых, отображаемой в игре. Тогда, решая игровую задачу, они будут целенаправленно и достоверно воспроизводить в игре счетно-измерительные действия;
- при отображении труда следует включать в игру действия счета и измерения не как одноразовое поручение, а как действия, закрепленные за данной ролью. В этом случае они будут выступать как средства достижения цели деятельности, как практическая необходимость в применении математических знаний;
- последовательность выполняемых ребенком действий с реальными предметами, а затем их изображениями должна приводить к результату, который будет являться проверкой правильности выполнения действий счета или измерения. Тем самым будет раскрываться смысл и значение реальных действий.

Организация коллективных игр. Привлечение каждого ребенка к выполнению ролей, включающих математические действия. Осуществление этого принципа создает условия для практического применения и развития математических представлений каждого дошкольника, для формирования эмоционально-положительного отношения к указанным знаниям, для развития самостоятельности и активности всех участников игры. Чтобы реализовать данные положения, необходимо:

- обогащать игры по тематике, сюжетам, игровым ролям, взаимоотношениям детей. В этом случае усвоенные правила и способы действий дети будут переносить в другие игры с новыми объектами. Сфера применения знаний значительно расширится;
- готовить вместе с детьми необходимый материал и атрибуты для игры. В совместном труде у детей появится интерес к содержанию игры, к будущим ролям и разворачиванию сюжета;
- игры, предполагающие использование счета и измерения, следует организовывать наряду с существующими в группе другими играми. Это позволит удовлетворить интересы всех детей.

Непосредственное участие в игре воспитателя, выполняющего наряду с детьми игровую роль. Это положение имеет принципиальное значение как с точки зрения организации самой игры, так и с точки зрения направленности и руководства ею. Необходимость участия взрослого в игре диктуется следующими положениями:

- счетно-измерительные действия нужно выполнять не приблизительно, а правильно и точно, иначе допущенные ошибки будут закрепляться;
- беря на себя ведущую роль, воспитатель имеет возможность естественно (изнутри) видеть всю игру, контролировать правильность выполнения игровых действий, связанных со счетом и измерением, при затруднениях оказывать помощь в виде вопросов, разъяснений, советов и т. п., влиять на распределение ролей, подсказывать и создавать новые ситуации игры, подчеркивать, одобрять успехи детей, привлекая внимание коллектива, вызывать положительное эмоциональное настроение, стимулировать инициативу и творчество.

Индивидуальный подход к детям (учет знаний, интересов, способностей, игровых навыков и умений каждого ребенка). Целенаправленное воздействие воспитателя на поведение ребенка является важным условием для достижения всеми детьми определенного уровня овладения математическими знаниями. С этой целью воспитателю необходимо:

- подбирать роли, соответствующие возможностям ребенка, его игровым интересам и навыкам;
- предлагать решение посильных для ребенка задач, приводящих к развитию уверенности в своих силах, к проявлению активности и самостоятельности;
- создавать игровые проблемные ситуации, последовательно усложняющиеся и вызывающие у детей радость поиска;
- удивляться догадкам детей, их сообразительности, поддерживая атмосферу доброжелательности, творчества, создавая специальные ситуации для застенчивых и неуверенных в себе детей.

Переход от практического счета предметов к действиям сета в плане представлений, а затем к операциям с числами. Пути реализации этого принципа следующие:

- осуществление в игровых ситуациях постепенного перехода счета реальных предметов к их заместителям, а затем к устному счету;
- создание по ходу игры ситуаций взаимодействия с партнером,
- в которых возникает необходимость словесного обозначения количества (постановки задачи или вопроса, сообщения результата);
- постепенное повышение уровня трудности задач, решение которых требует сравнения, рассуждения и обобщения знаний.

Педагогу, организующему сюжетно-ролевые игры с математическим содержанием, следует хорошо знать и свободно ориентироваться в методах и приемах руководства этими играми. В организации и проведении таких игр

выделяют три этапа. Руководство на этих этапах осуществляется по-разному. Выбор методов педагогического руководства обусловлен спецификой игр, наличием у детей математических представлений, уровнем их игровых навыков и умений.

На первом этапе ведущая роль принадлежит воспитателю. Он направляет развитие сюжета, следит за сменой ролей и выполнением счетных и измерительных действий каждым ребенком, развивает умение применять эти знания в игре. Становясь непосредственным участником игры, педагог через роль включает в нее математическое содержание, контролирует правильность решения задач, оказывает своевременную помощь, индивидуализирует задания с учетом возможностей, знаний и опыта каждого ребенка, поощряет инициативу и самостоятельность, поддерживает ситуацию успеха. Часто бывает так, что некоторые дети, выполняя роли, действуют привычным способом, т.е. не применяя математические знания. В таком случае воспитателю необходимо создать проблемную ситуацию (например, кому-то не хватает еды, платье не по размеру и т.п.), которую совместно с детьми решают. Это приводит к пониманию необходимости и важности использования математических знаний (счета, измерения и т.д.)

На втором этапе в большинстве случаев игра организуется детьми, успешно овладевшими теми или иными математическими представлениями, которые будут применимы для данной игры. Взяв на себя роль организатора игры, дети стремятся выполнить ее ответственно и добросовестно. Воспитатель принимает участие в игре в основном на второстепенных ролях. Для поддержания интереса к играм и выполняемым в них математическим операциям, педагогу необходимо создавать новые игровые ситуации, усложнять задания, которые требуют от ребенка осмысленного использования математических знаний.

Третий этап характеризуется возникновением самостоятельных игр по инициативе детей. Все роли, в то числе, включающие математические представления, разыгрывают воспитанники. Воспитатель – активный наблюдатель, может участвовать в качестве нейтрального лица (советчика), подсказывающего новые игровые ситуации, новые счетные задачи. Лишь в отдельных случаях (дети испытывают затруднение, обогащение сюжета и т.д.) он включается в игру, беря на себя какую-либо роль. На этом этапе дошкольники проявляют много творчества, инициативы, самостоятельности. Они с интересом выполняют все роли, особенно те, в которых должны пересчитать, сравнить, измерить. Самостоятельное творческое применение математических знаний свидетельствует о прочном усвоении детьми программного материала.

И так, педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

- организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопления содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций,
- творческое создание обстановки для игры;
- организацию совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых умений и нового содержания;
- создание условий для самостоятельной инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Рассмотрим алгоритм организации сюжетно-ролевой игры в соответствии с требованиями ФГОС ДО (Приложение 1), взаимодействия воспитателя и детей (Приложение 2).

ФГОС ДО предъявляет требования педагогам к организации условий, необходимых для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, среди которых: создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности; поддержка детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.) Сейчас перед дошкольными педагогами стоит новая задача: сформировать компетентную, креативную, социально-адаптированную личность, способную ориентироваться в информационном пространстве. Личность, умеющую отстаивать свою точку зрения, способную продуктивно и конструктивно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

Организация сюжетно-ролевой игры проходит в **два этапа**: предварительный и непосредственно ход игры. Предварительная работа в организации сюжетно – ролевой игры имеет решающее и первостепенное значение. Недостаточно просто научить детей играть или, как делают многие педагоги, распределить роли и заучить с детьми слова и фразы из сценария игры. Важно сформировать представление о том, во что и как дети будут играть, инициировать желание играть именно в эту игру. Поэтому, педагогам при подготовке к сюжетно – ролевой игре можно посоветовать использовать разнообразные методы и приемы взаимодействия с детьми.

Виды совместной деятельности педагога и детей при подготовке к сюжетно – ролевой игре

1. Беседы по теме игры.
2. Экскурсии и походы.
3. Чтение художественных произведений.

4. Тематические занятия (НОД).
5. Сюжетное и предметное рисование, аппликация, лепка.
6. Дидактические и настольные игры
7. Театральная деятельность (инсценировка и драматизация сказок).
8. Рассматривание предметных и сюжетных картинок и составление рассказов по ним.
9. Просмотр видеосюжетов.
10. Чтение художественной литературы.

При подготовке к сюжетно – ролевой игре нужно привлекать и родителей детей. Например, при изготовлении атрибутов для игры, в организации выхода из детского сада на экскурсии и в походы и т.д.

Предварительная работа должна строиться не только с учетом того, какой вид игры выберут сами дети, но и какой вид подходит именно для конкретного детского коллектива. Кроме того, выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется целью, преследуемой воспитателем.

Существенное значение для организации и проведения сюжетно-ролевой игры с математическим содержанием имеет подготовка игрового материала. Здесь поможет коллекционирование – собирание коллекций из предметов, необходимых для игры (например, коллекция новогодних игрушек для игры «Новогодняя ярмарка в гипермаркете»); коллекция театральных билетов и программ для игры в «Театр»; открыток, предметов, игрушек для игры в «Музей» и др.). Создание временных и постоянных коллекций требует определённого места хранения коллекции, побуждает детей к рассматриванию предметов и придумыванию игрового контекста их применения.

Этап подготовки к игре включает совместную продуктивную деятельность воспитателя и детей по изготовлению атрибутов для игры (например, изготовление рекламных плакатов, талончиков для лотереи, коллажей и др.). В процессе подготовки игрового материала дошкольники переживают радость совместного труда, получают удовлетворение при использовании в играх самостоятельно сделанных игрушек, атрибутов. У них развивается инициатива, чувство товарищества, взаимопомощи, формируется познавательная и игровая мотивация.

На втором этапе происходит разворачивание сюжета. С целью включения детей в игровую деятельность, воспитателю необходимо использовать различные приемы:

1. что-то внести, чтобы большинство детей заинтересовалось;

2. что-то убрать, оставив пустое место (в группе не осталось кукол или машин или др.);
3. приходит кто-то в гости или игрушка;
4. эффект неожиданности (шум, треск, стук...);
5. делать в присутствии детей что-то необычное с просьбой отойти и не мешать (смотреть пристально в окно, играть с мл. воспитателем и др.);
6. интрига (подождите, после зарядки скажу; не смотрите, после завтрака покажу; не трогайте, это очень хрупкое, испортите);
7. договориться с родителями одеть ребенка во что-то определенного цвета; повар приглашает в гости и просит сделать то-то;
8. специально организованная проблемная ситуация.

Определив проблему, тему игры старшие дошкольники выдвигают различные варианты ее решения. Важно не оценивать ответы детей, принимать любые, не предлагать что-то делать или не делать, а предлагать что-то сделать на выбор. Опирается на личный опыт детей, выбирая помощников или консультантов.

В ходе разворачивания сюжета игры происходит совместная игровая деятельность воспитателя и детей, самостоятельная игровая деятельность детей, применение усвоенных знаний (математических представлений, знаний об окружающем мире) в игровой деятельности. В зависимости от этапа развития игры в данной группе осуществляется педагогическая поддержка детей на основе выполнения воспитателем одной из ролевых позиций. На третьем этапе происходит наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, подсказывает новые задания математического содержания, осуществляет определение задач развития игры на перспективу.

Таким образом, четко выстроенная педагогом работа по организации сюжетно-ролевых игр с математическим содержанием способствует расширению представлений об окружающем мире, совершенствованию монологической и диалогической речи детей, знакомству детей с трудом взрослых, с характерными особенностями разных профессий, закреплению математических представлений.

Сюжетно-ролевые игры с математическим содержанием способствуют развитию концентрации внимания, учатся логически рассуждать, анализировать, спорить, с доказательствами отстаивая своё мнение. Сюжетно-ролевая игра вне занятия дает возможность детям использовать, закрепить и уточнить полученные представления.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Зоопарк» Старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- способствовать развитию умения работать с планом, ориентироваться на листе бумаги;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, решать элементарные математические задачи, упражнять в количественном и порядковом счете.

По ознакомлению с окружающим миром:

- расширить представления о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных;
- способствовать расширению знаний о животных, об их внешнем виде, среде их обитания;

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры, используя строительный материал, разнообразно действовать с ним.

Развивающие задачи:

- развивать речь, обогащать словарный запас;
- развивать творческие способности, фантазию;
- формировать способность достигать поставленную задачу общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру поведения в общественных местах (в зоопарке);
- воспитывать доброе отношение к животным, любовь к ним, заботу о них;
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре;
- формировать позитивные установки к различным видам труда.

Предварительная работа: чтение художественной литературы Е. Чарушина, С. Баруздина, Б. Житкова, рассматривание иллюстраций, просмотр видеороликов «Животные зоопарка», беседа «Кто работает в зоопарке», «Кто такой дизайнер», посещение с родителями зоопарка.

Материалы: основа под макет, модули природных зон, иллюстрации вольеров, клеток, вывески, фигурки животных, строитель, путевые листы, карты питания животных, машины, рули.

Игровые роли: строители, дизайнеры, шоферы, экспедиторы, рабочие зоопарка, ветеринар, повар, экскурсовод, посетители.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Утром дети приходят в детский сад и видят афишу об открытии зоопарка. Все радуются и планируют туда пойти.

После тихого часа на афише появляется объявление: «Извините, открытие зоопарка по техническим причинам откладывается».

II - ситуация затруднения.

Воспитатель: Как вы думаете, почему открытие зоопарка отложилось? *(нет электроэнергии, не привезли животных, не достроили зоопарк...)*

Воспитатель: Как нам узнать, что же случилось? *(позвонить, спросить, прочитать в газете, заглянуть в интернет...)*

Воспитатель: на афише есть номер телефона, давайте позвоним директору зоопарка.

Педагог звонит по телефону.

Воспитатель: Директор говорит, что зоопарк еще не достроен, там нет животных. Как нам быть, чем мы можем помочь? *(поможем достроить, привезем животных, придумаем свой зоопарк...)*

III – игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)

Воспитатель: Начинаем строить зоопарк. Попробуйте сами.

Дети строят зоопарк, у них не получается, не могут договориться, что и как делать.

Дети: Мы не знаем как. У нас не получается.

Воспитатель: Хотите научиться? *(да)*

Воспитатель: Что нам делать? Где мы можем узнать, как построить зоопарк? *(спросить у взрослого, прочитать в книге, посмотреть в интернете)*

Воспитатель: Чтобы обустроить зоопарк мы станем строителями-дизайнерами. Подумайте, с чего начать работу? Что будут делать дизайнеры? *(придумают, какой будет зоопарк, где будут жить животные...)* Какую работу будут выполнять строители? *(строить вольеры, устанавливать клетки, развешивать вывески...)*

Воспитатель: Сначала нам необходимо разработать план зоопарка, по которому дальше мы будем строить зоопарк.

Воспитатель предлагает выбрать из множества эскизов необходимые для плана. Воспитанники разрабатывают план.

Воспитатель: Наш план готов. По этому плану мы будем строить зоопарк.

Дети берут на себя роли строителей, ветеринара, повара. Одна группа детей строит вольеры, клетки, бассейн. Повар обустраивает кухню для приготовления пищи животным. Ветеринар готовит медицинский кабинет к приему животных.

Воспитатель: Каких животных вы собираетесь разместить в зоопарке? *(верблюдов, слонов, медведей, лис, белок, моржей...)*

Воспитатель: Куда вы поедете за животными? *(в пустыню за верблюдами, за белыми медведями на северный полюс...)*

Вторая группа детей – шоферов-экспедиторов получает путевые листы с указанием маршрута путешествия, количества необходимых для зоопарка животных.

Воспитатель: посмотрите внимательно на свой путевой лист. Он необычный. Подумайте и решите, каких вам надо привезти животных, сколько, куда отправиться.

Воспитатель: Как вы узнаете, сколько животных вам нужно привезти? *(посчитать круги, определить, какая цифра...)*

Путевые листы

1. Цифра – изображение
2. Количество – изображение
3. Словами: цифра – животное (семь медведей)
4. В форме задачи: ● ● ● - белок (картинка) на 1 больше (+ 1) (- 1)
5. 5 – привезти на 1 больше
6. 5 – разрезная картинка животного
7. Животное – разрезная картинка цифры или зашифрованная цифра

Шоферы-экспедиторы выбирают соответствующий вид транспорта и разъезжаются в разные страны. В зоопарке оставшиеся дети продолжают трудиться. Все готовятся к встрече животных: рабочие обустраивают клетки, вольеры, наливают воду в бассейн, повара продумывают дневной рацион питания, ветеринар готовит лекарства.

Вскоре к зоопарку подъезжают первые животные. Их встречают директор зоопарка, ветеринар и рабочие. Ветеринар осматривает животных, сообщает, что они здоровы и их можно заселять в зоопарк. Директор зоопарка расспрашивает о самочувствии животных и уточняет, сколько животных

привез каждый из экспедиторов (проверка правильности выполнения задания в соответствии с путевым листом).

Воспитатель: Сколько животных ты привез в зоопарк. (7) Почему 7 верблюдов? *(у меня в путевом листе написана цифра 7, нарисовано 7 палочек)*

Рабочие расселяют осмотренных животных на свои места. Если клеток не хватает, дети решают, что нужно сделать, чтобы их хватило.

Дальнейшее развитие сюжета: кормление животных, экскурсия в зоопарк; плавучий зоопарк, заселение птиц.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Кондитерская фабрика» Старшая – подготовительная группы

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- способствовать развитию умения работать со схемой, ориентироваться на листе бумаги и в пространстве;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, решать элементарные математические задачи, упражнять в количественном и порядковом счете;
- упражнять в разложении и составлении числа из 2х (3х, 4х, 5и) меньших в пределах 10;
- упражнять в написании цифр;
- упражнять в анализе и синтезе при составлении и «чтении» изображения из геометрических фигур.

По ознакомлению с окружающим миром:

- расширить представление о работе кондитеров, об особенностях их труда;
- способствовать расширению знаний о смежных профессиях, об этапах, предшествующих процессу изготовления кондитерских изделий;

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры, используя строительный материал, разнообразно действовать с ним.

Развивающие задачи:

- развивать речь, обогащать словарный запас;
- развивать творческие способности, фантазию;
- формировать способность достигать поставленную задачу общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру общения по телефону и в личной беседе;
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре;
- формировать позитивные установки к различным видам труда.

Предварительная работа: экскурсия в кафе «Сластёна», просмотр отрывков телевизионных шоу «МастерШеф. Дети» на СТС, «Кулинарная академия»,

«Вкусные истории», мультфильма «Сладкая сказка», чтение: М.Мосина «Сказка про страну сладких булок», А.Голубев «Чудим-едим», Р.Бернер «Большая кулинарная книга городка» и др., рассматривание иллюстраций, беседа «Кто работает на кондитерской фабрике», «Кто такой рецептурщик, менеджер».

Материалы: материал для строительства (если первый вариант игры), пустые карточки для рецептов и накладных, детали (геометрические фигуры разной формы, величины, цвета) для составления рецептов, цифры, клей, ручки (для выписки накладных), продукты (коржи для тортов разной формы, цвета, величины, детали для украшения, изготовленные ранее конфеты...), схема расположения продуктов на складе, фотоальбом, коробки, пакеты, бумага для упаковки.

Игровые роли: строители (если первый вариант игры), рецептологи, водитель(и), экспедиторы, кладовщик, менеджер, экспедитор, бригадир, контролёр, кондитеры, фасовщики.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Утром дети видят в кондитерском отделе «Магазина», что все полки пустые и висит табличка «Отдел закрыт. Подарков к Новому году (или другому празднику, в зависимости от сезона) не будет».

II - ситуация затруднения.

Воспитатель: Как вы думаете, почему закрыли отдел сладкой продукции?
(товар закончился, нет продавца,...)

Воспитатель: Как нам узнать, что случилось? *(позвонить, спросить...)*

Воспитатель: Кому можем позвонить? *(директору магазина)* У кого ещё можно спросить? *(у любого продавца этого магазина)*

Если продавца нет, педагог звонит по телефону.

Воспитатель: Директор говорит, что кондитерская фабрика закрылась, сладости закупать негде. Как нам быть, чем мы можем помочь? *(поможем построить новую, организуем свой кондитерский цех...)*

III – игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)

Дети начинают разрозненно действовать, цели не достигают.

Дети: Мы не знаем, как. У нас не получается.

Воспитатель: Что нужно для того, чтобы кондитерская фабрика заработала?
(построить, организовать производство,..)

Далее 2 варианта развития событий:

1. сначала идёт сюжетно-ролевая игра с математическим содержанием «Строители», а затем – «Кондитерская фабрика»;
2. с помощью педагога дети быстро организуют пространство для фабрики и начинается сама игра.

Воспитатель: Фабрика готова. За работу! Нужно успеть приготовить сладости к празднику.

У детей опять не получается слаженных действий. Воспитатель спрашивает, почему? (*не умеем, не знаем, как...*) Интересуется, нужна ли помощь.

Воспитатель: Кто работает на кондитерской фабрике?

Дети называют, воспитатель помогает наводящими вопросами типа:

- кто принимает заказы?
- кто распределяет работу?
- кто выдаёт продукты со склада?
- кто изготавливает печёт?
- кто украшает?
- кто упаковывает продукцию?
- кто развозит заказы, привозит продукты на склад?

Либо профессии можно называть и вводить по мере развития сюжета.

Воспитатель: Кто будет шофёром?





Поезжай за продуктами.

Ребёнок не знает, какие продукты везти.

Воспитатель: Как узнать, какие продукты нужны? (*спросить у кондитера, посмотреть рецепт...*)

Воспитатель: Где взять рецепты?

Воспитатель: Нужно их разработать. Кто будет рецептологом? (назначаются 2-3 человека)

Рецептологи составляют рецепты тортов, приклеивая на карточки детали (геометрические фигуры разной формы, величины и цвета) в задуманной ИМИ последовательности – внешний вид торта целиком. Дают названия изделиям. Для лёгкости подсчёта ингредиентов, наклеивают детали, а напротив цифру, обозначающую её количество (в данном торте).  – 1,  - 1,  1,  - 5. и т.д.

Воспитатель: Бригадир даёт экспедитору накладную (карточка, где подсчитано количество деталей для нескольких тортов, либо карточки разной сложности могут быть заготовлены заранее), тот едет за продуктами. Сдаёт на склад. Кладовщик принимает по накладной, проверяет, размещает в определённые места на складе (может быть схема размещения).

Воспитатель: Как сделать так, чтобы клиенты узнали, какая продукция изготавливается на фабрике? *(рекламировать, сделать альбомы с образцами...)*

Кто этим занимается? *(рекламщики, дизайнеры...)*

Дети заполняют фотоальбом фотографиями (карточками) образцов готовой продукции (изображение тортов (как в рецептах) и их название, могут быть коробки или пакеты ассорти и т.д.).

Раздаётся звонок.

- Кто будет принимать звонки (заказы)?

Менеджер принимает заказ: «В супермаркет «Карусель» нужны 3 торта (например, «Сказка», «Белочка» и «Алёнка») и 2 коробки ассорти по 10 штук.»

Бригадир относит заказ кондитеру. Тот идёт на склад, берёт нужные продукты (определяет по рецептам (разной сложности: либо полностью расписанный рецепт, либо только целостное изображение))

Кондитер: Для торта Сказка мне нужен 1 большой прямоугольный корж, 1 маленький голубой, 1 большой овальный корж, 1 домик и 5 ромашек для украшения. И т.п.

Можно подключить второго кондитера, который будет только украшать верхний корж мелкими деталями, располагая их в определённой последовательности или в заданном рисунке.

Контролёр (или бригадир) принимает готовые торты, проверяет по рецепту правильность приготовления. Передаёт их в фасовочный (упаковочный цех).

В фасовочном цехе торты упаковывают, взяв на складе коробки, в зависимости от размера тортов.

Здесь же фасуют конфеты. Сначала дети берут нужные (на их усмотрение) конфеты на складе. Чтобы сделать коробку ассорти из 10 штук, фасовщик сообщает:

- Я возьму 3 круглые конфеты и 7 овальных.

Если это новогодние подарки, то 3 конфеты «Коровка» и 7 конфет «Ромашка».

Набор может состоять из конфет 2-3-4-5- видов. На каждой конкретной упаковке фасовщик фиксирует состав набора (пишет или приклеивает схематично).

Контролёр проверяет соответствие надписи на упаковке её составу.

Затем шофёр и экспедитор принимают товар по накладным и везут заказы клиентам.

Для усложнения можно использовать продукты для изготовления коржей и украшений (можно использовать сыпучие и жидкие продукты – работа с меркой и взвешивание).

Конспект сюжетно-ролевой игры «Железная дорога»

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- совершенствовать умение ориентироваться в пространстве и времени, работать с планом;
- упражнять в количественном и порядковом счете, решать элементарные математические задачи;
- закреплять знания о геометрических фигурах.

По ознакомлению с окружающим миром:

- расширить знания детей о поезде как железнодорожном транспорте;
- формировать представление детей об организации труда работников железной дороги;

Социально-коммуникативного развития:

- способствовать сознательному отношению к соблюдению правил ролевого взаимодействия, направляя внимание на социальную значимость исполняемых ролей;
- тренировать умение развивать игровой сюжет, опираясь на имеющийся опыт, используя ранее полученные знания.

Развивающие задачи:

- развивать инициативу, организаторские и творческие способности детей;
- побуждать детей к ролевому, диалогическому общению, обогащать словарный запас;
- активизировать самостоятельность детей в сговоре на предстоящую игровую деятельность.

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру поведения в общественных местах (на железнодорожном вокзале);
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми;
- формировать позитивные установки к различным видам труда.

Предварительная работа:

- чтение художественной литературы А.А. Буглак «Самолёты. Суда. Автомобили. Поезда», Г. Юргин «Все работы хороши, выбирай на вкус»;
- рассматривание альбомов «Транспорт»;
- беседы с детьми «Кто управляет поездами?», «Что вы знаете о профессии железнодорожника?», «Современные средства передвижения»;
- отгадывание загадок на тему «Железная дорога» (Приложение 1);
- посещение с родителями железнодорожного вокзала.

Материалы: крупный строительный материал, билетная касса, табло-расписание, перрон, макет пассажирского поезда, форма

железнодорожников, атрибуты железнодорожников, «монеты», билеты-карточки, вывеска с перечнем станций и стоимостью билета до каждой станции.

Игровые роли: диспетчер, кассир, машинист, помощник машиниста, дежурный по вокзалу, пассажиры, проводники, монтеры путей, осмотрщик вагонов.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию

В групповой комнате дети обнаруживают объявление следующего содержания: «В связи с обновлением железнодорожного вокзала и открытием новых путей сообщения требуются рабочие железной дороги».

II – ситуация затруднения

Воспитатель: Как вы думаете, люди каких профессий нужны на железной дороге? (*машинист, диспетчер, проводник, кассир, монтеры путей, осмотрщик вагонов*).

Воспитатель: Как нам узнать, какие рабочие требуются по этому объявлению? (*съездить на вокзал и спросить, позвонить в отдел кадров*).

Воспитатель: в объявлении есть номер телефона, давайте позвоним в отдел кадров железнодорожного вокзала. Педагог звонит по телефону.

Воспитатель: в отделе кадров сказали, что ремонт вокзала не закончен, нет перрона, поэтому требуются строители; для обслуживания новых путей сообщения не хватает машиниста, диспетчера, проводников, кассира, монтера путей, осмотрщика вагонов, медсестры. Как нам быть, чем мы можем помочь? (*соорудим перрон, заменим недостающих рабочих, наладим железнодорожное сообщение*)

III – игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)

Воспитатель: Отправляемся на железнодорожную станцию. Начнем с сооружения перрона. Попробуйте сами.

Дети пытаются обустроить перрон, но не могут договориться, где, и как делать.

Дети: Мы не знаем как. У нас не получается.

Воспитатель: Хотите научиться? (да). Что нам делать? Где мы можем узнать о том, как и где построить перрон? (спросить у взрослого, прочитать в книге, посмотреть в интернете)

Воспитатель: Директор передал мне план расположения вокзала, перрона, и железнодорожных путей. Мы воспользуемся им.

Отталкиваясь от плана, дети сооружают на перроне часы, табло с расписанием поездов, места для сидения.

Воспитатель: Теперь всё готово, и мы можем приступать к работе.

Что делают монтеры пути? Для чего нужно табло-расписание? Что делает дежурный по вокзалу? Кто управляет поездами? Как они общаются между собой? (Дети берут на себя роли диспетчера, кассира, машиниста,

помощника машиниста, дежурного по вокзалу, проводника, монтера путей, осмотрщика вагонов, пассажиров).

Воспитатель: Я буду диспетчером. Он руководит работой железной дороги.

Готовьте свои рабочие места. (Дети занимают свои места, согласно отведенным ролям).

Диспетчер (воспитатель): Машинисты! Пройдите медицинский осмотр, затем приступайте к работе. Монтеры пути – пройдите на медосмотр по очереди (один идёт – другие работают).

Дежурный: Уважаемые пассажиры! Поезд «Рыбинск-Москва» ожидается в 15:30.

Дети-пассажиры обращают внимание на часы, отсчитывают время до отправления поезда.

Дежурный: Для пассажиров дальнего следования на нашем вокзале работает кафе, где можно быстро и недорого пообедать, киоск, где можно приобрести газеты, журналы, сувениры.

Машинисты, подъезжая к станции, докладывают дежурной по станции о прибытии, сообщая номер своего поезда, количество вагонов. Дежурная по станции объявляет пассажирам о прибытии и отправлении поездов.

Монтеры пути осматривают путь, устраняют неисправности.

В кафе пассажиры заказывают блюда, напитки, в киоске покупают газеты, журналы, сувениры.

Врач медпункта производит медицинский осмотр машинистов, монтеров пути.

Диспетчер (воспитатель): Монтер путей! Ответьте мне по рации. Проверьте железнодорожные стрелки №1 и №2.

- Дежурная по вокзалу! Ответьте диспетчеру. У вас поезда идут по расписанию или с опозданием?

- Монтер путей! К вам приближается поезд. Заканчивайте работу.

Дети – пассажиры с вещами заходят в здание железнодорожного вокзала. Подходят к **вывеске с перечнем станций** и стоимостью билетов.

Станция	Стоимость
Юность	3+1
Школьная	4+2
Детская	2+5
Ягодная	3+6
Южная	6+4


Затем, дети – пассажиры проходят к билетным кассам. Они имеют монеты разного номинала (до 10).


Пассажиры: Здравствуйте, будьте любезны нам 2 билета, до Ягодной.

Кассир: Вам в каком вагоне места: купе или плацкарт?

Пассажиры: в вагоне купе.

Кассир выдает пассажирам **билеты-карточки** (сообщает время прибытия поезда, номер вагона, места).

4			

7			
			

Пассажиры благодарят билетного кассира и проходят в зал ожидания.

В зале ожидания, дети-пассажиры идут в кафе.

Диспетчер: Уважаемые пассажиры будьте внимательны и осторожны скорый поезд «Рыбинск - Москва» прибывает на первый путь . Стоянка поезда 5 минут.

Пассажиры берут свои вещи и выходят на перрон, подходят к своему вагону.

Проводник: Здравствуйте уважаемые пассажиры, предъявите свои билеты.

Дети показывают проводнику билеты. Проводник проверяет билеты, и приглашает занять свои места в вагоне.

Диспетчер: Отправление поезда через 2 минуты.

Дети отсчитывают количество времени, в течение которого длится стоянка.

Диспетчер: Уважаемые пассажиры! Скорый поезд «Рыбинск – Москва» отправляется с первого пути. Просьба пассажиров занять свои места в вагоне.

Проводник закрывает двери. Поезд набирает ход.

Во время поездки проводник разносит чай пассажирам, следит за чистотой в вагоне. Во время следования поезда, на станциях, вагоны осматривали осмотрщики вагонов.

Проезжая города и села дети – пассажиры видели, как монтеры пути ремонтируют железнодорожное полотно.

И вот поездка подошла к концу. На станции сообщили, что скорый поезд Рыбинск– Москва прибыл на первый путь. Проводник прощается со своими пассажирами. Дети – пассажиры благодарят проводника.

Усложнение: вводится стоимость 1 километра пути и указывается количество километров до каждой станции.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная лечебница» Старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- способствовать развитию умения пользоваться условной меркой;
- закрепить представления детей о геометрических фигурах: умения различать геометрические фигуры, умения сравнивать их по свойствам;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, решать элементарные математические задачи, упражнять в количественном счете.

По ознакомлению с окружающим миром:

- продолжать формировать у детей представления о труде людей разных профессий, вызвать интерес к профессии ветеринарного врача;
- воспитывать желание детей узнавать новое о профессии ветеринарного врача.

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры, используя строительный материал, разнообразно действовать с ним.

Развивающие задачи:

- расширять словарный запас детей, обогащать его новыми словами;
- развивать творчество, самостоятельность в игре, умение совместно развешивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих;
- формировать способность достигать поставленную задачу общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое и внимательное отношение к животным;
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре;
- формировать позитивные установки к различным видам труда.

Предварительная работа: Чтение стихотворения Веры Инбер «Больница для зверей», беседа на тему «Для чего нужны ветеринарные лечебницы?», прослушивание сказки К.И. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи, рисование на тему «Моё любимое животное».

Материалы: вывески из картона: «Ветеринарная лечебница», «Регистратура», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», маски животных, медицинские халаты, шапочки, повязки, тьюбики, коробочки, пластмассовые баночки для лекарств, карточки пациентов, рецептов, полиса из белой и цветной бумаги, порошки из сахара, муки; таблетки из цветного пластилина.

Игровые роли: ветеринарный врач, регистратор, лаборант, медсестра, дети с больными животными (с мягкими игрушками или дети в масках животных), провизор, охранник.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Воспитатель включает аудиозапись «скуление щенка». Дети прислушиваются, начинают поиск того, кто скулит, находят маленького щенка.

II - ситуация затруднения.

Воспитатель: Как вы думаете, что случилось с щенком? *(потерялся, у него что-то болит...)*

Воспитатель: Как нам узнать, что же случилось? *(спросить у самого щенка, найти его хозяйку и спросить у нее...)*

Воспитатель: дети, посмотрите, на ошейнике щенка есть номер телефона, давайте позвоним.

Воспитатель: трубку подняла хозяйка щенка. Она сказала, что он потерялся. Как нам быть, чем мы можем помочь? *(поможем найти дом, отдадим щенка хозяйке...)*

Воспитатель договаривается о встрече с хозяйкой щенка, отдают его ей в руки.

Хозяйка: у моего щенка нос горячий, и он не может встать на лапку. Что же мне делать? *(обратить к ветеринару, вылечить самим, перевязать лапку...)*

III – игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)

Воспитатель: Ребята, если вдруг заболеет ваш питомец, где вы станете его лечить? *(в больнице, в ветеринарной лечебнице...)* Как вы думаете, сможет обычный врач вылечить его? *(да, нет, потому что...)* наших с вами питомцев лечит специальный врач – ветеринар. Он работает в ветеринарной лечебнице. Если у животного заболит лапка, или животик, если у него плохой аппетит, то ему помогут в ветеринарной лечебнице. Кто работает в ветеринарной клинике? *(ветеринар, медсестры, лаборант...)*

Воспитатель: Мы с вами будем сегодня играть в «Ветеринарную лечебницу». Ветеринарным врачом сегодня буду я. Мне нужны помощники. Моих помощников определим с помощью считалки (регистратор, медицинская сестра, провизор). Все остальные ребята будут со своими питомцами посетителями ветеринарной лечебницы.

В ветеринарную лечебницу приходят посетители, обращаются в регистратуру. Регистратор выдает карту, отмечая питомца геометрическими фигурами определенного цвета и формы.

Посетитель 1.

Ветеринарный врач: Что беспокоит вашего питомца?

Посетитель: мой котенок плохо ест.

Ветеринар осматривает больного животного (слушает, измеряет температуру); ставит диагноз; выписывает рецепт (карточка с изображением: три больших круга и два маленьких 1 больше, меньше (+ 1) (- 1)), наклеивает на рецепт нужную отметку – фигуру. Посетитель идет в ветеринарную аптеку. Провизор смотрит на рецепт, подбирает лекарство.

Провизор: большие таблетки стоят 5 рублей, а маленькие на 1 больше.

Посетитель отсчитывает деньги, покупает лекарство.

Посетитель 2 приходит с двумя собаками: большой и маленькой.

Ветеринарный врач: Что случилось с вашими питомцами?

Посетитель: Мои собаки гуляли и поранили лапы об стекло.

Ветеринар осматривает животных, выписывает направление (карточка с изображением двух бинтов: широким и длинным и узким и коротким) в процедурный кабинет на перевязку, наклеивает нужную метку. Медсестра подбирает в соответствии с изображением бинты, перевязывает лапы больных животных.

Посетитель 3.

Ветеринарный врач: Чем я вам могу помочь?

Посетитель: моему питомцу нужно сделать прививку.

Ветеринарный врач осматривает животное (слушает, измеряет температуру, проверяет уши, горло), выдает направление (карточка с изображением мерки: 3 колбочки) в процедурный кабинет на перевязку, наклеивает нужную метку. Медсестра отмеряет с помощью мерки необходимое количество жидкого лекарства, набирает лекарство в шприц, делает укол.

После посещения ветеринарной лечебницы посетители идут домой, лечат по рекомендации ветеринара, согласно рецепта, своих питомцев самостоятельно.

Примерные рецепты

8. Цифра – изображение (таблетка)

9. Количество – изображение (пилюля)

10. Словами: две большие таблетки

11. В форме задачи:  - таблеток (картинка) на 1 больше (+ 1) (- 1)

12. Изображение: бинты разной величины.

13.Изображение мерки для жидкости и порошковых лекарств:
или



Дальнейшее развитие сюжета: кормление животных, поездка в лечебницу на такси, выступление в цирке.

Конспект сюжетно ролевой игры «Школа» Старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- Создать условия для закрепления представлений о предыдущем и последующем числе;
- закрепить представления детей о геометрических фигурах;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, решать элементарные математические задачи, упражнять в количественном счете;
- формировать умение ориентироваться на листе бумаги;

По ознакомлению с окружающим миром:

- продолжать формировать у детей представления о труде людей разных профессий (учитель, директор школы);
- формировать представления о школе, уроках в школе, организации жизни учеников.

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Развивающие задачи:

- расширять словарный запас детей, обогащать его новыми словами;
- развивать творчество, самостоятельность в игре, умение совместно развешивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих;
- формировать способность достигать поставленную задачу общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре;
- формировать позитивные установки к различным видам труда.

Предварительная работа: Экскурсия в школу (осмотр школьного здания и пришкольного участка, осмотр класса). Беседа с учителем 1 класса. Беседа с детьми о проведенной экскурсии. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в

школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание...)

Материалы: стулья, столы, дидактические игры «Сложи пейзаж», «Найди свое место», портфели, школьные принадлежности, геометрические фигуры, указку для учителя, повязки для дежурных.

Игровые роли: учитель, ученики, дежурные, директор школы.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Просмотр отрывка из мультфильма «Маша и медведь», серия «Первый раз в первый класс».

Воспитатель: Дети, вы хотите пойти в школу? *(да, нет...)* Почему? *(мне купят новый портфель, я буду много знать...)*

Воспитатель: вы знаете, как устроена школа, как проходят уроки? *(Нет, там дети сидят за партами...)*

Воспитатель: где мы можем узнать о школе? *(спросить у школьников, сходить на экскурсию в школу, посмотреть видео о школе...)*

Воспитатель: сегодня, я предлагаю вам поиграть в школу. Для этого нам необходимо собрать портфель.

Игра с мячом «Назови школьные принадлежности»

II – игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)

Воспитатель: портфели мы собрали, пора начинать. В школе работает много людей. Вы можете их назвать? *(учитель математики, чтения, музыки, физкультуры...)*

Воспитатель: Как вы думаете, что делает директор в школе? *(руководит, смотрит за работой учителей...)* Какой он? Я буду директором.

Директор: нам нужно подготовиться к уроку, ученики ждут. Учителю математики нужно взять пять тетрадей и столько же карандашей. Учителю рисования потребуется указка, три большие кисточки, а маленьких на одну больше. Учитель физкультуры возьмет для урока шесть больших мячей, две длинные скакалки, а коротких на одну больше.

Директор: Все готовы? (воспитатель вместе с детьми проверяет правильность выполнения задания). Пошли на урок.

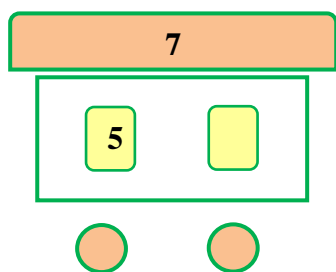
Звонит звонок. Первый урок – математика.

Учитель математики: Здравствуйте, дети. Сейчас мы с вами поиграем.

Первая игра «Назови соседа слева (справа).

Вторая игра «Составь число 5, 6, 7 из геометрических фигур».

Третья игра «Расположи пассажиров в вагоне № 7».



Учитель математики: Молодцы, все справились с заданием.

Учитель проверяет правильность выполнения игрового задания, ставит оценки, хвалит за хорошую работу.

Перемена. Во время перемены дежурные помогают учителю готовить материал. Каждую перемену дежурные меняются.

Звонит звонок на второй урок – рисование. Его проводит второй учитель.

Учитель: Здравствуйте, дети. Сегодня мы будем рисовать пейзаж. Но сначала мы его соберем из деталей (небо, трава, деревья, кустарники, цветы, бабочки, птицы). Положите перед собой белый лист бумаги. Сделайте пейзаж.

Дети пробуют, у них ничего не получается.

Учитель: У вас не получилось? Почему, как вы думаете? *(мы не знаем, не умеем)*

Учитель: Как мы можем узнать? *(посмотреть другие картины, прочитать в интернете...)*

Учитель: Я предлагаю вам выложить пейзаж под мою диктовку.

- Полоску синей бумаги положите в верхней части листа.
- Полоску зеленой бумаги положите в нижней части листа.
- Солнышко поместите вверху в центре.
- Дуб поместите в центре листа.
- Клен расположите справа от дуба.
- Кустарники разместите в нижней части листа на траве.
- Цветы положите слева от дуба.
- Ворону расположите над деревьями.

Учитель: получился у нас пейзаж? *(да)* Что вы заметили? *(крупные предметы расположены на переднем крае изображения, мелкие – на заднем)*

Дети самостоятельно рисуют пейзаж.

Перемена.

Звонит звонок. Третий урок – физкультура.

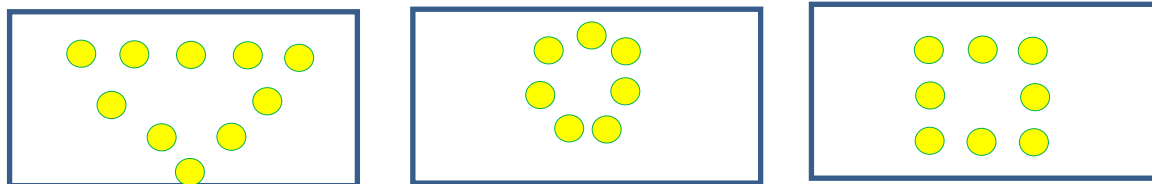
Учитель: Сегодня мы с вами поиграем в подвижную игру «Найди свое место». Для этого нам необходимоделиться на две команды. Как мы можемделиться на команды? *(рассчитаться на первый, второй, мальчики и девочки и т.д.)*

Дети делятся на команды.

Учитель: Я показываю карточки с изображением построения. Команды должны построиться так, как изображено на карточке. Чья команда быстрее

соберется, та и выигрывает. После каждого построения уточняет, какую геометрическую фигуру они построили.

Карточки



После звонка учитель объявляет об окончании уроков, напоминает, что завтра «ученики» снова встретятся в «школе».

Воспитатель подводит итог: Ребята, вам понравилось играть в школу? Правда, все получилось интересно? Как вы думаете, почему было играть интересно? Какой урок вам запомнился? Что было самым запоминающимся?

Обобщает ответы детей. Это потому, что мы играли дружно, без ссор обо всем договаривались. Вы просто молодцы. Мы еще обязательно поиграем в школу.

Дальнейшее развитие сюжета (усложнение): на переменах дети идут в буфет, в медицинский кабинет на прививку, игра «Библиотека».

Конспект сюжетно-ролевой игры «Спасатели «МЧС» Старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания

- способствовать развитию умения работать с планом (таблицей), ориентироваться в пространстве листа;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, упражнять в количественном и порядковом счете;
- закреплять представления о составе числа из единиц (нескольких меньших чисел), знание цифр 1-10, умение оперировать знаками +, --.

По ознакомлению с окружающим миром:

- расширить представление о гуманной направленности работы пожарных, врачей, их необходимости, мобильности в чрезвычайных ситуациях;
- формировать у детей понятие «пожарная безопасность», закреплять знания о причинах возникновения пожара;
- углубить представления о первичных средствах пожаротушения, оказании первой медицинской помощи.

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Развивающие задачи:

- развивать мыслительные операции, познавательные процессы;
- развивать речь, обогащать словарный запас;
- развивать творческие способности, фантазию;
- формировать способность достигать цель общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать у детей чувство ответственности за свои действия, смелость, уважение к профессии пожарных, врачей.
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Предварительная работа:

- просмотр видеороликов о работе пожарных, чтение художественной литературы, беседы, дидактические игры, просмотр телепередач о действии службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв);

- рассматривание иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов; -показ медицинской сестрой правильного оказания первой медицинской помощи.
- создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «как бы ты поступил?», «что делать если...».
- знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, о мерах предупреждения пожар (не играть со спичками, газовыми и электроприборами).
- экскурсия в пожарную часть.

Материалы:

таблица-схема многоэтажного дома, план района, карточки-схемы лестничных пролетов, огнетушители, пожарные шланги (ствол и рукав), каски, жилеты, носилки, куклы, аудио-звук сирены, телефонного звонка, атрибуты для диспетчера: телефон; образец соответствия цифры (от 0 до 9) кружку определенного цвета, таблички с 5-ю (6-ю) цветными кружками (номер телефона); атрибуты для врачей: чемоданчики- аптечки, бинты, шприцы, пузырьки с зеленкой, йодом ит.д., карточки со схематическим изображением данных предметов и цифр.

Игровые роли: диспетчер, пожарные, врачи, шофер, пострадавшие (дети, куклы).

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Воспитатель незаметно для детей включает звук сирены, привлекая тем самым внимание детей.

Воспитатель: Дети, почему вы насторожились, услышав эти звуки? О чём подумали? *(что-то случилось, кто-то попал в беду, может пожар, авария, взрыв газа, ...)*

Воспитатель: Кто приходит на помощь в таких ситуациях? *(спасатели МЧС...)*

Воспитатель: Какими чертами характера должны обладать эти люди? *(быть смелыми, сильными, храбрыми, бесстрашными, отважными, ловкими, сообразительными, решительными, чуткими, отзывчивыми, дисциплинированными...)*

Воспитатель: Хотели бы вы стать спасателем? *(Да)*

Воспитатель: Как вы думаете, что надо делать, чтобы стать спасателем? *(заниматься спортом, делать зарядку, быть добрым, внимательным, хорошо учиться, освоить профессию спасателя).*

Воспитатель: Знаете ли вы номера телефонов чрезвычайных служб? Сейчас мы это проверим.

- Если в дверь начнут ломиться? (Дети поднимают карточку 02)
- Если почувствовали запах газа? *(04)*
- Если возник пожар? *(01)*
- Если у соседки сердечный приступ? *(03)*

(Воспитатель уточняет, что с сотового телефона единый номер – 112).

Воспитатель: Молодцы, вы многое знаете. А хотели бы попробовать себя в роли спасателей? *(да...)*

II – ситуация затруднения.

Воспитатель: давайте поможем тем людям, к которым только что поехала машина с сигналом бедствия! *(но мы не знаем адрес, не знаем, что надо делать, какие инструменты взять с собой...)*

Воспитатель: как мы узнаем, что кому то нужна наша помощь? *(нам должны позвонить...)*

Воспитатель: Значит, в команде спасателей есть диспетчер, спасатели, врачи, пожарные, шофёр и ещё будут пострадавшие. (Дети с помощью воспитателя распределяют роли, воспитатель берёт на себя роль командира).

III – игровая деятельность (разворачивание сюжета)

Диспетчер: На пульт поступил звонок с номера 42-37-09 (ребенок соотносит цвет кружка и цифру). На улице Катерской в доме 23 пожар на третьем этаже многоэтажного дома, в квартире маленький ребёнок.

Командир выводит на «монитор» дом, расположенный по данному адресу.

- Спасатели, отыщите на плане третий этаж, шестое окно слева.
- Пожарные, соберите лестницу длиной 8м, из пролётов (по 2м, по 1м и т.д.).
- Врачи, соберите в чемоданы необходимый набор медикаментов (на карточках – схемах: 3 бинта, 4 шприца, 1 шина, 3+2 пузырьков йода и т.д.)

Шофёр на плане-схеме данного района находит самую короткую дорогу до места происшествия.

Дети быстро надевают обмундирование, берут необходимые атрибуты, грузят на машину и со звуком сирены выезжают на место происшествия. Пожарные тушат пожар, спасатели достают ребенка из огня, врачи оказывают необходимую медпомощь, команда едет назад, пострадавших везут в больницу.

2-ой вариант игры.

Диспетчер: На пульт поступил звонок с номера ... (табличка с 6-ю разноцветными кружками). На реке оторвало от берега льдины с животными. Дети смотрят на схему (снимок со спутника): на двух льдинах находится 12 зверей: зайцев и лис (точки красного и синего цвета), льдины разной формы и размера:



На одной 5 животных (3 лисы и 2 зайца), на другой-7 (3 лисы и 4 зайца).

На спасательную лодку можно взять только 4х животных, сколько лодок необходимо для спасения? (Дети обводят фломастером на схеме по 4 точки и определяют количество лодок- 3). Врачи берут необходимые медикаменты (с помощью карточек-схем), шофер находит на плане кратчайший путь до реки.

Дети быстро надевают обмундирование, берут необходимые атрибуты, грузят на машину и со звуком сирены выезжают на место происшествия.

Командир предлагает назвать форму льдины, к которой подойдут спасатели. (На полу из веревок построены льдины, внутри которых находятся животные - игрушки). Спасатели садятся в лодки (обручи) и плывут к терпящим бедствие животным, врачи оказывают необходимую медпомощь, команда едет назад, пострадавших везут в ветеринарную лечебницу.

Командир:

-Как вы составили число 4? Запишите свои варианты. (Дети цифрами и знаками записывают примеры: $2+2=4$, $1+3=4$, $3+1=4$).

Дальнейшее развитие сюжета: совмещаем с игрой «Больница», «Зоопарк».

Конспект сюжетно-ролевой игры «Овощная база» Старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- закреплять знания о свойствах предметов, умение находить признаки сходства и различия, объединять предметы по общему признаку
- способствовать развитию умения работать с планом, ориентироваться в пространстве листа, оперировать знаками-символами
- тренировать умение отсчитывать предметы из большого количества, упражнять в количественном счете;
- закреплять представления о составе числа из двух меньших, действиях сложении и вычитании, знание цифр 1-10, умение оперировать знаками «+», «-».

По ознакомлению с окружающим миром:

- продолжать знакомить детей с трудом работников овощной базы: сортировщика, фасовщика, кладовщика, шофера, заведующего.
- формировать устойчивый интерес к профессии работников овощной базы и обобщать представления о ее структуре.
- способствовать применению элементарных правил безопасности поведения в общественных местах.

Социально-коммуникативного развития:

- применять усвоенные ранее знания в игровой деятельности;
- формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Развивающие задачи:

- развивать мыслительные операции, познавательные процессы;
- развивать навыки диалогической и монологической речи, обогащать словарный запас;
- развивать творческие способности, фантазию;
- формировать способность достигать цель общими усилиями.

Воспитательные задачи:

- воспитывать у детей чувство ответственности за свои действия, уважение к разным профессиям.
- воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

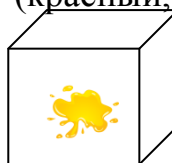
Предварительная работа:

- просмотр видеороликов о работе овощной базы, чтение художественной литературы (Ю. Тувим «Спор овощей»);
- беседы: «Как мы покупали морковь», «Такие полезные овощи», «Дары осени»;
- дидактические игры: «Угадай, кем я работаю», «Узнай овощи по описанию», «Кому что нужно для работы»;
- рассматривание иллюстраций и составление по ним рассказов;
- посещение магазина «Овощи», овощных отделов (с родителями);
- наблюдение за разгрузкой товаров в магазин;
- рассматривание упаковочных материалов (пакет, пластиковый контейнер, сетка и т. д.);
- рассматривание альбома «Овощи», «Профессии».

Материалы:

Коробки (ящики); овощи, фрукты (игрушки); карточки с контурным изображением сада и огорода;

знаки-символы, обозначающие цвет (красный, желтый, зеленый, оранжевый), размер (большой, маленький):



план района; кружки с цифрой внутри; карточки-схемы для фасовки: упаковочный материал: сетки, пакеты, пластиковые контейнеры; карточки-накладные; игровые модули - сад с фруктами, поле (огород) с овощами.

Игровые роли: фасовщики, сортировщики, кладовщик, заведующий, шоферы.

Ход игры:

I - введение в игровую ситуацию.

Во время самостоятельной игры в магазин дети обнаруживают, что на прилавках нет овощей и фруктов.

Воспитатель: дети, что случилось? *(в магазине пропали все овощи и фрукты).*

Воспитатель: но есть много других продуктов! Зачем вам нужны овощи и фрукты? *(в них много витамин, они полезны, из них делают сок, салаты, начинку для конфет, пекут торты, печенье и др.)* Где хранятся овощи и фрукты, откуда их привозят в магазины? *(На овощной базе)* Может нам самим построить такую овощебазу, и тогда мы сможем своевременно

пополнять прилавки нашего магазина (супермаркета) свежими овощами и фруктами? (Давайте построим)

II – ситуация затруднения.

Дети не знают с чего начинать строить базу.

Воспитатель: кто работает на овощебазе? (*фасовщики, сортировщики, кладовщик, заведующий, шоферы*).

Овощи и фрукты будут храниться в одном месте? (*нет, в отдельных местах и в отдельных коробках (ящиках)*). Откуда шоферы привозят овощи и фрукты? (*с полей*). Кто выписывает путевки (наряды) для привозки овощей и фруктов? (*кладовщик*).

Как товар попадает на прилавки магазинов? (расфасованные фрукты и овощи шоферы развозят по магазинам и супермаркетам).

III – игровая деятельность (разворачивание сюжета)

Воспитатель помогает распределить роли, берет на себя роль заведующего. И дети принимаются за работу: сортировщики готовят коробки под овощи и фрукты, фасовщики готовят тару: сетки, пакеты. Бригадир выдает путевки, и шоферы отправляются за продукцией (за овощами - на поля, за фруктами - в сады). Бригадир и заведующий проверяют правильность выполнения работы и предлагают исправить ошибку, если она есть.

Воспитатель предлагает создать алгоритм сортировки, обозначая свойства предметов знаками-символами на ящиках:

овощи – цвет (желтый, красный, зеленый) – размер (большой, маленький);
фрукты - цвет (желтый, оранжевый, красный, зеленый) – размер (большой, маленький).

Пока сортировщики занимаются своей работой, бригадир раздает фасовщикам карточки с нормой фасовки овощей и фруктов. Фасовщики теперь тоже приступают к работе.

Заведующий принимает по телефону заявки из магазинов и супермаркетов на продукцию, отмечает их на плане района кружками с цифрой (номером магазина), предлагает шоферам рассказать, как доехать до нужного магазина.

Бригадир выдает шоферам накладные с номером магазина и количеством товара. Те идут к фасовщикам, которые по накладной выдают нужное количество товара.

Бригадир контролирует выдачу продуктов.

Дальнейшее развитие сюжета: совмещаем с игрой «Магазин», «Супермаркет»

Конспект сюжетно-ролевой игры «Автозаправочная станция»

Старший дошкольный возраст

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- упражнять, устно с опорой на знаки (цифры), в сравнении чисел, определении связей и отношений между ними, осознании выражений «до» и «после»;
- закреплять названия чисел.

По ознакомлению с окружающим миром:

- а знания детей о работе автозаправочной станции;
- продолжать знакомить детей с трудом оператора, диспетчера, шофера, регулировщика движения;
- формировать устойчивый интерес к труду работников автозаправочной станции.

Социально-коммуникативного развития:

- сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Автозаправочная станция», принимать роли на себя;
- развивать творческое воображение, способность совместно разворачивать сюжет игры, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников, развивать чувство коллективизма.

Развивающие задачи:

- развивать диалогическую и монологическую речь, уточнить и расширить словарь по теме «Автозаправочная станция»;
- развивать творческие способности, фантазию, воображение.

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру общения на заправке, умение обращаться к оператору, шоферу, диспетчеру;
- закреплять правила поведения в общественных местах.

Предварительная работа:

Деятельность педагога: изучение методической литературы, подбор информации об автозаправочной станции, иллюстраций, художественного слова о транспорте. Совместная деятельность педагога и детей: просмотр фильма о заправке автомобилей, чтение художественной литературы, стихов, загадывание загадок. Продуктивные виды деятельности: изготовление атрибутов игры совместно с воспитателем. Знакомство с дорожными знаками- знак автозаправка.

Беседы с детьми: «Автомобили в нашем городе», «Где заправить транспорт», повторение диалога работников автозаправки.

Работа с родителями: экскурсия на заправку совместно с ребенком, помощь в изготовлении атрибутов. Консультации «Правила поведения в общественных местах».

Материалы и оборудование: дорожные знаки, бензоколонка с циферблатом, движущейся стрелкой, кнопками и шлангами, форма регулировщика движения, машины, баки для бензина, деньги, карточки с цифрами, путевые листы.

Словарный минимум:

Профессии: диспетчер, шофер, регулировщик, оператор бензоколонки.

Орудия труда: деньги, жезл регулировщика, бензоколонка, путевой лист.

Предметно игровая среда: гараж, автозаправочная станция.

Трудовые действия: выдает путевой лист, определяет назначение рейсов, регулирует движение, заправляет машину бензином.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Воспитатель имитирует разговор по телефону. Сообщает детям, что звонил директор зоопарка и просил помочь привезти зверей в зоопарк.

Воспитатель: Дети вы хотите помочь доставить зверей в зоопарк?

Воспитатель: Вы сможете это сделать? Что нам нужно для этого? (*грузовые машины*)

II - ситуация затруднения

Воспитатель: Почему наши машины не едут? (*нет бензина*) Что нужно сделать? Вы знаете где и как заправляют машины. Хотите узнать? Что нужно сделать, если чего-то не знаешь, но очень хочешь узнать? (*спросить, прочитать, посмотреть*).

Воспитатель: Хотите построить автозаправочную станцию сами? Сумеете? Хотите научиться?

III - игровая деятельность детей.

Дети под руководством воспитателя построили автозаправочную станцию.

Игровые роли и правила:

В игре намечаются роли диспетчеров гаража, оператора, шоферов, регулировщика движения. Диспетчер выдает шоферам путевые листы, определяет назначение рейсов (могут быть различные: привезти стройматериал, продукты в супермаркет, зверей в зоопарк и т.д.) Шоферы

отправляются в рейс, регулировщик направляет, регулирует движение. Шофер увидев знак АЗС должен заехать на заправку, с двумя баками. Сказать оператору, какое количество бензина необходимо для одного и другого бака, найти среди разложенных карточек с цифрами нужные цифры, устно определить, в какой бак он нальет бензина больше (меньше) и насколько. Затем на циферблате бензоколонки он (либо оператор) должен передвинуть стрелку на нужную ему цифру, нажать на кнопку открыть шланг и наполнить первый бак, затем поменять показания циферблата и наполнить второй бак (на первом этапе игры на баках можно написать разные цифры). Оператор спрашивает у шофера, какое количество бензина ему требуется, следит за правильностью выбора карточки, предлагает шоферу назвать предыдущее и последующее число по отношению к указанному числу и после этого оплатить стоимость бензина.

Диспетчер выдает путевые листы, шофер получает задание привезти зверей в зоопарк. Он едет по улице, регулировщик указывает жезлом куда надо ехать, останавливает проверяет путевой лист. Шофер видит знак АЗС и заезжает на заправку.

Оператор: Что вы хотите, товарищ шофер?

Шофер: заправить машину бензином.

Оператор: Сколько литров бензина вам надо?

Шофер: (смотрит на баки) 7 литров и 8 литров.

Оператор: возьмите, пожалуйста, талончики с цифрами 7 и 8.

Шофер ищет карточки, называет числа, говорит какое больше, какое меньше

Выполняя разнообразные действия по доставке грузов, уходу за машиной и т.д., ребята решают практические задачи на сравнение чисел. Причем эту математическую операцию они производят не только устно, но делают и соответствующие «записи» (например, $6=6$, $6<7$, $7>6$, $7<8$, $8>7$ и др.). Таким образом, цифры становятся связующим звеном между предметным и умственным планом действий.

Дальнейшее развитие сюжета и содержания игры

Для успешного продолжения игры, поддержания интереса к ней и к выполняемым счетным действиям игру в «Автозаправочную станцию» можно трансформировать в игру «Зоопарк», «Супермаркет», «Овощная база».

Конспект сюжетно-ролевой игры «Супермаркет» старшая группа

Образовательные задачи:

Математического содержания:

- упражнять в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображений (палочек, кружков) в пределах 10;
- закреплять названия чисел;
- закреплять умение соотносить число с количеством, составлять число из 2-х или нескольких меньших чисел.

По ознакомлению с окружающим миром:

- активизировать знания детей о структуре супермаркета, об использовании технического прогресса в его работе;
- продолжить знакомить детей с трудом продавца, кассира, охранника, директора;
- формировать устойчивый интерес к профессии работников торговли;
- познакомить с современными финансово-денежными отношениями, научить расплачиваться кредитной картой.

Социально-коммуникативного развития:

- развивать у детей творческое воображение, способность совместно разворачивать сюжет игры, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников, развивать чувство коллективизма;
- сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Супермаркет», учить принимать роли на себя.

Развивающие задачи:

- развивать диалогическую и монологическую речь, уточнить и расширить словарь по теме «Супермаркет»;
- развивать творческие способности, фантазию, воображение.

Воспитательные задачи:

- воспитывать культуру общения в супермаркете, умение обращаться к продавцу, кассиру, охраннику;
- закреплять правила поведения в общественных местах (супермаркет).

Предварительная работа:

Деятельность педагога: изучение метод литературы, подбор информации о супермаркете, об обязанностях его работников, иллюстраций, художественного слова.

Совместная деятельность педагога и детей: просмотр иллюстраций и фильма о деятельности супермаркета, чтение художественной литературы: стихи о

профессии продавца, загадки о товарах и продуктах. Продуктивные виды деятельности: изготовление денег, кредитных карт, ценников, продуктов. Беседы с детьми: «Поведение в общественных местах», «Деньги-вчера, сегодня, завтра», «Что такое супермаркет?», «Что такое касса?» Повторение диалогов: продавец-покупатель, кассир-покупатель, директор-шофер. Дидактические игры: «Ягоды - фрукты»,» Лото «Магазин», «Найди свою покупку».

Работа с родителями: экскурсия в супермаркет совместно с ребенком, изготовление совместно с педагогом группы атрибутов к игре. Консультации: «Как привить ребенку правила поведения в общественных местах», «Играем в супермаркет дома»

Материалы и оборудование: касса: кассовые аппараты, портативные терминалы для кредитных карт, бумажные купюры, либо монеты, карта цен на товары; отделы магазина: хлебо-булочный, овощной, хозяйственный (в дальнейшем отделы могут закрываться и открываться новые), прилавки, вывески отделов, ценники, весы, упаковочный материал, корзины, тележки, камера хранения, одежда для продавцов, охраны, бэйджи, рация; сумки, пакеты, кошельки с деньгами, кредитные карты для покупателей; путевые листы с товаром, тележки для водителей.

Игровые роли: кассир, продавец-консультант, водители, директор, покупатели, охранник.

Словарный минимум:

Профессии: кассир, охранник, продавец-консультант, грузчик, водитель, директор, уборщица

Орудия труда: деньги, кассовый аппарат, рация, корзины

Предметно-игровая среда: касса, отделы

Трудовые действия: продает, проверяет, охраняет, помогает, объясняет, взвешивает.

Ход игры:

I – введение в игровую ситуацию.

Воспитатель вносит в группу рюкзак, сообщает детям, что он хочет отправиться в поход.

Воспитатель: Дети, вы хотите пойти вместе со мной?

Воспитатель: Что необходимо туристу в походе? (*продукты питания, посуда, спички, фонарик, веревка и т.д.*)

Воспитатель: Где эти предметы можно взять? *(купить в магазине)*

Воспитатель: Какие магазины вы знаете? *(хлебный, овощной, гастроном, хозяйственный)*

Воспитатель: Если мы будем ходить по разным магазинам потратим много времени, есть ли такой магазин, в котором можно купить быстро все сразу, и сэкономить время? *(есть, супермаркет)*

Воспитатель: Да такой магазин есть и называется он «Супермаркет».

Воспитатель: Чем отличается обычный магазин от супермаркета? *(много касс, товар можно брать самим, товар везут на тележке, в торговом зале много разных отделов)*

II ситуация затруднения.

Воспитатель: У нас в группе нет супермаркета, что будем делать? Какие есть предложения? Какие идеи? Что ты имеешь в виду? Попробуй выразить свою мысль иначе. Кто думает иначе?

Дети предлагают как решить проблему. Педагог с помощью побуждающего диалога подводит к идее построить супермаркет в группе.

Воспитатель: Вы хотите построить супермаркет сами?

Воспитатель: Вы сможете сделать это самостоятельно? *(Сможем)*

Воспитатель: Ну что ж приступайте к работе.

Дети пытаются, у них не получается.

Воспитатель: Вы смогли выполнить задание, в чем затруднение, почему не получилось? *(мы не знаем как)*

Воспитатель: Хотите научиться? *(хотим)*

III Игровая деятельность детей.

Игра начинается с устройства супермаркета, оборудуется торговый зал с тремя отделами: овощной, хлебный, хозяйственный. Расставляются кассовые аппараты, тележки, оборудуется камера хранения. (педагог руководит, объясняет, дает указания, активизирует память детей побуждающим диалогом)

- Как мы назовем наш супермаркет *(«Карусель»)*

Игровые роли и правила: выполнение ролей кассиров, продавцов, шоферов-экспедиторов и покупателей предполагает обязательное использование счета. Шоферы-экспедиторы должны доставить определенное количество товаров, согласно путевым листам. Директор спрашивает, сколько привезли, как узнали сколько надо (сосчитали). Сдают товар продавцам, пересчитывают. Продавцы-консультанты спрашивают покупателей, что они хотят купить, сколько, советуют, взвешивают отобранный товар, упаковывают, рисуют на чеке определенное количество палочек, либо цифру соответственно количеству отобранного товара. Покупатели пересчитывают товар, сверяют

количество с написанным в чеке. Идут на кассу для оплаты. Кассиры считают, какую сумму нужно получить, сверяя количество товара в чеке продавца с картой цен на кассе. Например, покупатель кладет на кассу две груши и подает чек продавца в котором нарисована цифра. Кассир сверяет количество, в карте цен ищет стоимость груш - три монеты. Покупатель рассчитывается, кассир дает сдачу. Директор супермаркета организует работу сотрудников, делает заявки на получение товара, беседует с продавцами и покупателями. Охранники следят за порядком, подсказывают покупателям, где взять корзины, где находится камера хранения.

Дети берут на себя роли.

Директор дает указание шоферам привезти товар согласно путевым листам, раздает путевые листы. Продавцы идут в свои отделы, кассиры к кассам, охранники помогают продавцам. Покупатели готовят сумки и кошельки. Товар привозят, раскладывают на прилавках. Супермаркет готов.

Директор приглашает покупателей: Уважаемые покупатели наш супермаркет «Карусель» открывается, приглашаем вас за покупками!

Воспитатель дает детям покупателям задание купить все необходимое для похода.

Воспитатель: вы сможете купить товар и заплатить за него?

Покупатели: сможем.

Воспитатель: вы знаете, какое количество нам нужно? Как узнать?
(*сосчитать членов команды.*)

Считают, идут в магазин.

Охранники: Здравствуйте, возьмите, пожалуйста, корзины, у нас есть камера хранения.

Покупатели интересуются, где можно купить тот или иной товар, у продавцов интересуются о свежести продуктов, стоимости. Сообщают, какое количество им необходимо. Затем идут на кассу.

Воспитатель проверяет правильность выполненных покупателями заданий, и предлагает всем участникам игры отправиться в поход.

Усложнение заданий: дети могут упражняться в счете предметов в разном направлении, покупатели могут покупать не один товар, а несколько. Открываются новые отделы: игрушек, бытовой химии, одежды. Завоз большого количества игрушек становится событием для детей. Возникает проблема, что с этим делать, как их разложить. Дети сталкиваются с необходимостью классифицировать игрушки по их качеству или признаку (машины, куклы, животные).

Дальнейшее развитие сюжета: если игра детям нравится, то они продолжают ее самостоятельно, в супермаркете то открываются, то закрываются отделы,

обновляется ассортимент, организуется «Оптовый склад», где находятся самые разные товары.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования
2. Короткова Н.А. Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет). Ребенок в детском саду. 2006, №5
3. Меджеричкая Д.В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя детсада. Под ред. Т.А. Марковой. - М., 1982.
4. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / Под ред. М.А.Васильевой. - М., 1986.
5. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. Издательство «Просвещение», 1987 г.
6. Солнцева О.В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. Издательство «Речь», 2010 г.
7. <http://www.maam.ru/>
8. <http://nsportal.ru/detskiy-sad>
9. <http://www.bibliofond.ru/>

**Алгоритм организации сюжетно-ролевой игры
в соответствии с требованиями ФГОС ДО**

Этапы		Формы работы
Предварительный	Предварительная работа (обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребёнок будет отображать в игре)	1. Беседы по теме игры. 2. Экскурсии и походы. 3. Чтение художественных произведений. 4. Тематические занятия (НОД). 5. Сюжетное и предметное рисование, аппликация, лепка. 6. Дидактические и настольные игры 7. Театральная деятельность (инсценировка и драматизация сказок). 8. Рассматривание предметных и сюжетных картинок и составление рассказов по ним. 9. Просмотр видеосюжетов. 10. Чтение художественной литературы. 11. Работа с родителями.
	Подбор материалов	Создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования
	Определение игровых ролей	Роли, необходимые для реализации задуманного сюжета, определение ситуаций их взаимодействия
Организация сюжетно-ролевой игры	Введение в игровую ситуацию	Создание интересной мотивации к деятельности с целью возникновения у воспитанников внутренней потребности включения в деятельность.
	Ситуация затруднения	Организация анализа детьми возникшей ситуации, подведение их к выявлению места и причины затруднения, способов их решения
	Игровая деятельность детей (разворачивание сюжета)	Совместная игровая деятельность воспитателя и детей, самостоятельная игровая деятельность детей, применение усвоенных знаний (математических представлений, знаний об окружающем мире) в игровой деятельности

Таблица 1. Алгоритм организации сюжетно-ролевой игры в соответствии с требованиями ФГОС ДО

Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре

Задачи педагогического взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
Обогащение содержания сюжетно-ролевой игры; развитие эмоционального отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношениями людей
Создание банка идей для организации игры	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности
Организация совместной сюжетно-ролевой игры воспитателя и детей (в микро-группах)	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения воспитателем одной из ролевых позиций
Организация самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей	Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу

Таблица 2. Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре