



**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
художественно-эстетического направления развития воспитанников
№404 г. Челябинска**

**ПРОЕКТ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«Кафе - Жемчужина»
для старшего дошкольного возраста.**

Автор:

Жирова Л.В. –воспитатель высшей квалификационной категории

г. Челябинск

Проект: краткосрочный, групповой, игровой.

Актуальность проекта

Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть

определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру
«Кафе - Жемчужина»

Задачи:

- $\frac{3}{4}$ развивать и обогащать сюжет игры в «Кафе – Жемчужина»;
- $\frac{3}{4}$ подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;
- $\frac{3}{4}$ учить выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом;
- $\frac{3}{4}$ учить подбирать предметы и атрибуты для игры;
- $\frac{3}{4}$ воспитывать дружеские взаимоотношения.

Научно-методическое обеспечение

Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. В. Штерн говорил, что «игра показывает, к какой цели стремится человек, к чему он готовится, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни». Интересные взгляды на игру представил Ф. Бойтендайн: игра позволяет проявить свои влечения — стремление к освобождению, слиянию с окружающим миром.

Д.Б. Эльконин считал, что в игре отражается стремление детей участвовать в жизни взрослых, быть рядом с ними, действовать, как они. Дети проигрывают не только травматические ситуации, но и овладевают своими страданиями. Играя, они проявляют волю, управляют действиями взрослых.

Известные психологи Л.С. Выготский и Д.Б. Эльконин доказали, что в игре успешнее развиваются и достигают более высоких уровней личность, психические процессы, разные виды деятельности.

Ресурсное обеспечение:

- ¾муляжи продуктов питания;
- ¾костюмы охранников, костюмы официантов;
- ¾меню, деньги.

Участники проекта:

- ¾воспитатель
- ¾дети старшей группы

Ожидаемый результат:

- ¾Получение знаний о «работе сотрудников кафе».
- ¾Формирование коммуникативных навыков.
- ¾Появление умения слушать партнеров, соединять их замыслы со своими.
- ¾Комментирование игровых действий и действий партнеров.

Этапы игровой деятельности.

Процесс	Совместная деятельность педагога и детей	Деятельность педагога
Подготовительный		
Выявление проблемы	Диагностика: игровых навыков; игровой среды	Методика Д.Б. Эльконина
Обрисовка сюжетной канвы		Изучение литературы Курак ЕЛ, Экономическое

		воспитание дошкольников (М., 2002) <i>Афанасьева Т.Н.</i> Семья (М., 1986). <i>Липсиц И.В.</i> Удивительные приключения в стране экономики (1992). <i>Сосова И.А.</i> Экономическое воспитание детей в семье (М., 1989)
Организационная работа	<i>Продуктивные виды деятельности</i> Изготовление муляжей готовых порций(картошка фри, котлеты, яичница, коктейли, пирожных и т.п.) Рисование меню, денег своей группы <i>Беседы с детьми</i>	<i>Придумывание воспитателем материала для игры:</i> для кассира; охранников; официанта клиентов. Планирование календарных планов.

	«Как играть». «Какие роли». «Что такое цена». «Перспектива покупок» «Поведение за столом» <i>Дидактические игры</i> «Сделай покупку», «профессии», «Цепочка слов» <i>Экскурсии:</i> на пищеблог, в магазин <i>Занятия</i> Рисование «Монеты». Познание «Деньги. Какие бывают деньги. Зачем нужны людям деньги»	Разработка конспекта игры «Кафе – Жемчужина»;
Работа с родителями	Экскурсия родителей с детьми в кафе	<i>Консультации</i> «Правила этикета». «Полезные привычки в быту»
Основной		

Систематизация информации	Организация игрового пространства: кафе (касса, охранники, официанты, певица); магазин (атрибуты — муляжи продуктов, касса, деньги); дом — уголок группы. Принятие детьми на себя роли	Обеспечение руководства Распределение ролей
Игровая деятельность детей	Поиск решения с помощью педагога. Повторение за педагогом диалогов персонажей	Использование многоперсонажных сюжетов. Обучение элементам развития сюжета. Принятие на себя второстепенной роли. Использование предметов-заменителей

Заключительный		
Итог	Участие детей в обсуждении проведенной игры. Оценка умения играть вместе	Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета. Диагностика игровых умений

Словарный минимум

Часть словаря	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
Профессии	Управляющий, официанты, кассир, охранник, певица, посетители	Секьюрити
Орудия труда	Телефон, деньги, ручка, пластиковая карточка, фотоаппарат, разносы, микрофон, сумочки	Мобильный телефон, видеокамера, визитки, аппарат для подсчитывания денег
Трудовые действия	Согласовывать, печатать, отвечать, проверять, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять	Информировать, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять
Качества	Вежливо, внимательно, своевременно,	Высококачественно,

труда	ответственно, быстро	организованно, добросовестно, четко, правдиво, энергично.
Общественная значимость	быстро продавать; зарабатывать деньги; качественно обслуживать клиентов; информировать вовремя и правдиво	
Результаты труда	Качественное обслуживание клиентов, ознакомление с новыми блюдами	
Учреждения	кафе, милиция, автомобильный парк, магазин, почта-Интернет, охранный агентство, монетный двор	

ПЛАН-СХЕМА КОНСПЕКТА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «Кафе – Жемчужина»;

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Кафе – Жемчужина»;

Задачи: учить детей играть в сюжетно-ролевую игру «Кафе – Жемчужина»; формировать умения словесно обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, развертывать парное ролевое взаимодействие; развивать умение детей играть дружно, коллективом.

Структура игры	Общие методические приемы	Методические приемы, используемые в игре
Задачи	Формировать умение словесно обозначать игровую роль. Реализовывать	Формировать умение обозначать свои роли — контролер, кассир, охранник, официант,

	специфические ролевые действия. Развивать парное ролевое взаимодействие. Формировать элементарные ролевые диалоги	консультант. Учить выполнять роли: кассир выдает деньги, считает; управляющий руководит, охранник просматривает видеозаписи, официанты обслуживают клиентов
Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми	Включать детей в ролевое взаимодействие. Подключать к игре ребенка, взяв на себя дополнительную игровую роль. Взяв на себя игровую роль, втягивать в игру детей, предлагая им новые сюжетные события	Вступительная беседа о работе сотрудников. Распределить роли. Обозначить роль: кассир берет у официантов, и др. Организовать пространство и подобрать атрибуты
Способы руководства игрой	Использовать многоперсонажные сюжеты. Принять на себя второстепенную роль (воспитатель). Ограничить использование образной игрушки (больше предметов-заместителей)	Взять на себя роль управляющего кафе, осуществлять руководство кафе (игрой). Предложить использовать предмет-заместитель (кубик — телефон)
Структура сюжета игры	Многоперсонажные сюжеты, где одна из ролей	Сюжет игры: дом или работа — кафе —

	непосредственно связана со всеми остальными. Последовательность сюжетных событий разворачивается через последовательное взаимодействие	семья, клиенты (мама), охранник (папа), кассир (мама), официант (мама). Из дома идут на работу, потом на обед в кафе, затем в магазин, потом домой
--	--	---